

Katrin Ledermann & Ulrich Skambraks

KTO SIĘGA PO NASZE DZIECI?

WGLĄD W TAJEMNY PROGRAM WYCHOWAWCZY

O FILMACH I BAJKACH DLA DZIECI

O ZABAWACH I GRACH PLANSZOWYCH

O PROGRAMACH I GRACH KOMPUTEROWYCH

O KOMIKSACH I CZASOPISMACH DLA DZIECI I MŁODZIEŻY

KATRIN LEDERMANN & ULRICH SKAMBRAKS

KTO SIĘGA PO NASZE DZIECI

RZUT OKA NA TAJEMNY PLAN WYCHOWAWCZY

FILOZOFIA WYCHOWANIA DZISIEJSZEGO POKOLENIA
BĘDZIE FILOZOFIĄ RZĄDZENIA NASTĘPNYM POKOLENIEM

ABRAHAM LINCOLN

Katrin Ledermann - w 1976 roku zrezygnowała z obiecującej kariery zawodowej i zaangażowała się zgłębianie tzw. "nowej świadomości" i jako współczesny guru New Age kierowała ludzi w stronę hinduistycznego oświecenia. Jednak po wielu latach poświęcania się dla tego ruchu, odkryła jego źródła i odeszła od ideologii New Age, zaprzestając dalszych praktyk. Od tej chwili, w oparciu o Biblię przestrzega przed zagrożeniami wynikającymi z ideologii ruchu New Age, nastawionej na komunikację z zaświatami.

Ulrich Skambraks – Chrześcijanin od wielu lat jest współpracujący z niemiecką prasą, oraz stacjami radiowymi i telewizyjnymi. Jako krytyk literacki zajmuje się głównie tematami fantasy i okultyzmu.

Tytuł org: *Der Griff nach unseren Kindern. Einblicke in ein (un)heimliches Erziehungsprogramm*
Autorzy: *Katrin Ledermann, Ulrich Skambraks*
Przekład: *Erika Hiler*
Redakcja: *Dariusz Moskwa*
Korekta: *www.chlebznieba.pl*
Skład: *www.chlebznieba.pl*
ISBN: *83-86233-10-9*

© 1988 Verlag Klaus Gerth, Asslar

© Copyright by Wydawnictwo Effatha

SPIS TREŚCI

CZĘŚĆ PIERWSZA (Ulrich Skambraks)

1. Siła: Oddziaływanie
2. Cel: Przemiana świadomości

CZĘŚĆ DRUGA (Katrin Ledermann)

1. Teoria: Dzieci Nowej Ery
2. Praktyka: Zwiedzenie na sklepowej półce

CZĘŚĆ TRZECIA (Ulrich Skambraks)

01. Jak ideologia Nowej Ery wnika do dziecięcych serc?
02. Ulubieńcy nie z tej ziemi
03. Od fantastyki do rozkwitu okultyzmu
04. Gwiezdne Wojny - superbaśń
05. Ewoksi - Nowa Era w programach dla dzieci
06. Bibi Blocksberg - czarownica w dziecięcym pokoju
07. Michael Ende - książki z zaświatów
08. He-Man i Władcy Wszechświata - od ciamajdy do bohatera
09. Królewna Żółty Loczek i magiczne kosmyki szczęścia
10. Tomek Grot i Transformersi - transformacja i wędrówka dusz
11. Trzej magowie - od gier towarzyskich do wróżenia
12. Drugie ja RPG – fantazjowanie z podziałem na role
13. Horror na ekranie – przez komputer do świata fantazji
14. Złe czasy dla dzieci
15. Zakończenie bardzo osobiste

CZĘŚĆ CZWARTA (Dodatek)

1. Jak to wygląda w Polsce? (Dariusz Moskwa)
2. Guru Nowej Ery odchodzi (Ulrich Skambraks)
3. Wiem o czym mówię (Katrin Ledermann)

DOŚWIADCZENIA, INSPIRACJE, KONFRONTACJE - dotknięci ludzie opowiadają

Cornelia Gerbershagen:	Można inaczej - kreatywność zamiast fantazjowania
Catheéne Seibel:	W jaki sposób mogą pomóc rodzice?
Beatrix Boni:	Nie walczymy z ciałem i krwią
Edith Hallauer	Jak mam to powiedzieć swojemu dziecku?
Iris Meister:	Odwaga bycia innym w szkole

Przypisy

1. MOC - ODDZIAŁYWANIE

Zabójcze wzorce

Jest popołudnie 9 lutego. Panuje przenikliwie zimno. Na most nad autostradą w pobliżu Regensburga spokojnie wchodzi jasnowłosa piętnastolatka. Mimo, iż ma na sobie tylko sweter i dżinsy, to nie odczuwa mrozu. Sprawia wrażenie zahipnotyzowanej. Tępym wzrokiem patrzy w dół na pędzące samochody i w ogóle nie zwraca uwagi na pojazd, który utknął w błocie przy wjeździe na most. Nie zauważa też, że wysiadła z niego jej mama, ani nie słyszy jej rozpaczliwego wołania po imieniu, bo wszystko zagłusza hałas autostrady. Ewa stoi w bezruchu przy barierce, a kiedy zbliża się do niej potężny austriacki TIR, to przechodzi na drugą stronę i wspina się na żelazną barierkę, sięgającą jej do piersi. Matka biegnie jak szalona. Od córki dzieli ją już tylko 50 metrów, gdy ta skacze w ramiona śmierci. Ciało dziewczyny uderza w kabinę TIR-a z tak wielkim impetem, że załamuje dach i rozbija szybę, po czym wpada pod koła 36-ście tonowego pojazdu [1].

Ojciec dziewczyny, pedagog z Regensburga uważa, że przyczyną śmierci jego córki był pewien serial telewizyjny. Oglądała go też 17-letnia Nadia, która trzy dni po samobójstwie jego córki zginęła pod kołami lokomotywy. Nadia postąpiła jak *Claus Wagner* - 19-letni bohater serialu telewizyjnego pt. *Śmierć ucznia* (*Tod eines Schulers*). W podobny sposób odebrał sobie życie kolejny gimnazjalista, Andy R; dwie godziny po obejrzeniu tego telewizyjnego samobójstwa. Badania przeprowadzone przez psychiatrę z Mannheim, prof. *Heinza Hafnera* wykazały, że wielu widzów naśladuje samobójstwa widziane w telewizji. Jego zdaniem, w 1981 roku, pierwsza emisja serialu pt. *Śmierć ucznia* mogła spowodować śmierć od 50 do 100 młodych osób, ponieważ zauważył, że po wyświetleniu tego serialu, liczba chłopców (od 15 do 19 lat), którzy próbowali odebrać sobie życie pod kołami pociągów wzrosła o 175 procent. Grupa wiekowa i płeć samobójców odpowiadały wiekowi i płci *Clausa Wagnera*, będącego bohaterem tego serialu.

Rok później, po kolejnej emisji serialu *Śmierć ucznia*, ponownie stwierdzono wzrost liczby samobójstw kolejowych, który utrzymywał się przez 16 tygodni. Robert Stromberger, autor scenariusza kontrowersyjnego serialu oddalił te zarzuty, mówiąc: „*Tego nie można upraszczać twierdzeniem, że to są tragiczne następstwa emisji filmu. To zbyt łatwe*” [2].

Autorowi scenariusza chodziło mi o całkowicie przeciwny rezultat. Poprzez ten film chciał powstrzymać młodych ludzi przed popełnianiem samobójstw. To nie jest jedyny przykład, który pokazuje jak trudno ocenić oddziaływanie treści emitowanych w mediach na społeczeństwo. Jest tego świadoma także *Komisja d/s Badań Oddziaływania Mediów*, powołana w roku 1980 przez *Niemiecką Fundację Badawczą* (*Deutsche Forschungsgemeinschaft*), która w 1987 roku, po przeanalizowaniu 250 prac naukowych z ostatnich dwunastu lat stwierdziła, że udowodnienie bezpośredniego oddziaływania mediów na dzieci i młodzież, jest bardzo trudne. Jednak tego rodzaju wydarzenia potwierdzają, że jednak oddziałują.

Martina Hatzenberger, pielęgniarka z *Dziecięcej Kliniki Powypadkowej* twierdzi, że „dzieci po ciężkich wypadkach, podczas wybudzania z narkozy mają koszmarne sny: Płaczą, biją wszystkich wokół, gryzą, mającą o potworach lub krzyczą: Wypuść mnie z tego grobu”. To pokazuje, że w ich podświadomości są rzeczy, z którymi sobie nie radzą [3].

Te dzieci oglądały filmy, które odcisnęły wyraźny ślad na ich psychice. Jednak, po 20 latach badań, nadal nie znaleziono zadowalającej odpowiedzi na pytanie, jak głęboki jest ten wpływ. W kwestii oddziaływania mediów na umysły dzieci, nadal brakuje jednoznacznej odpowiedzi. Dr *Reinhold Jacobi*, referent do spraw filmów i mediów audio-video w Centrali Mediów Episkopatu Niemiec, odniósł się do tej kwestii w sposób następujący: „Kino daje młodym ludziom, znaczącą możliwość poszerzenia ich wiedzy i doświadczeń, poprzez poznawanie życiowych doświadczeń ludzi, żyjących w innych krajach lub innych czasach. Więc ograniczone możliwości doznawania przeżyć, poszerzane są o kolejne doświadczenia poprzez świat filmu” [4].

Takim światem z innego kraju i innych czasów, który kinematografia prezentuje w kinach i na kasetach video od początku lat osiemdziesiątych, jest między innymi świat wojowników *Ninja*. Szukanie tego pojęcia w *Leksykonie Meyersa*, w *Dudenie* lub *Encyklopedii Britannica* jest bezcelowe. Tysiąc lat temu, Ninja byli w Japonii tzw. niewidzialnymi wojownikami, walczącymi przeciwko cesarzowi. Z powodu ich legendarnej zdolności bezszelestnego i niemal niewidzialnego poruszania się, wykorzystywano ich jako tajnych agentów, wywrotowców lub płatnych morderców.

Ci tajemniczy niewidzialni wojownicy z dalekiej Japonii, jeszcze kilka lat temu, byli w Europie prawie w ogóle nieznanymi. Obecny napływ informacji na ich temat, poprzez liczne filmy, książki i czasopisma, wywołał w Niemczech prawdziwe szaleństwo na punkcie Ninja. Powstała nawet europejska organizacja Ninja, która w samych Niemczech liczy około 800 członków. Ninja szkolą się w technice walki o nazwie *Ninjitsu*, która obejmuje ćwiczenie ciała, samoobronę i sztukę przetrwania. Jednak oprócz poważnych pasjonatów *Ninjitsu*, istnieją też tysiące samozwańców, którzy uciekają od szarej codzienności w świat fikcji.

Ten fikcyjny świat, w którym konflikty rozwiązuje się przemocą, stopniowo przenoszony jest do domów za pomocą licznych książek i filmów. *Federacyjne Biuro Badania Treści Zagrożających Młodzieży* w Bonn, umieściło wiele z nich na czarnej liście. Jeden z badaczy, radca *Gerhard Adams*, uzasadnia to tak: „Za pomocą obrazu i słów pokazuje się tutaj techniki walk, które zawsze kończą się śmiercią. Przemoc stała się celem samym w sobie. Ponadto wychwalana jest tutaj organizacja terrorystyczna” [5].

Moda na Ninja, promowana przez różne media, wydała już pierwsze owoce. 23-letni *Frank N.*, ubrany na czarno, w masce i kapturze, napadł na ośrodek dla niepełnosprawnych w Deggendorf, w Dolnej Bawarii i dokonał tam masakry za pomocą miecza typowego dla wojowników Ninja. Niestety, nie jest to odosobniony przypadek. Potwierdza to też inne zdarzenie, które miało miejsce w pewnym miasteczku palatynatu Lambrecht, gdzie w lutym 1987 roku, 19-letni *Kai Metzmann* zamordował przy pomocy miecza i karabinu swoich rodziców i siostrę, aby przejąć ich milionowy majątek. Morderstwa dokonał przebrany za Ninja. Później wyznał, że maska Ninja dodawała mu siłę [6]. W jego pokoju policjanci znaleźli liczne kasetki video i czasopisma na temat Ninja.

W orzeczeniu sądowym profesor psychiatrii, *Johann Glatzel* z Uniwersytetu w Mainz, stwierdził: „*Gdy rzeczywistość nie odpowiada jego wyobrażeniom, nie spełnia jego pragnień lub nie urzeczywistnia jego tęsknot, wtedy ucieka do własnego świata, który zaludnia swoimi bohaterami, którymi są dalekowschodni wojownicy i demony*” [7]. Profesor określił chłopca jako schizofrenika cierpiącego na rozdwojenie jaźni. To nie *Kai Metzmann* popełnił te okropne czyny, lecz *Ninja Metzmann*. Do jakiego stopnia duchowe przesłania zawarte w filmach o *Ninja* miały wpływ na czyny *Metzmann*a, tego nie ujawniono.

Trudno jednak nie zauważyć, że w historyjki o *Ninja* są wplecione przesłania religii wschodu. Jak zobaczymy na innym przykładzie, tego rodzaju duchowe przesłania mogą oddziaływać w sposób niedostrzegalny.

W roku 1961 roku, w Niemczech wymyślono kosmicznego chłopca *Perry Rhodana*. Od tego czasu powstał ponad miliard komiksów i książeczek z jego przygodami. W 1988 roku było już ponad 1400 tomów przygód tego posłańca z kosmosu. Świat, w którym żyje *Perry Rhodan*, to kosmos pełen cudów, wyższych inteligencji, obcych istot duchowych i ponadnaturalnych zdolności. *Perry Rhodan* osiągnął nieśmiertelność i wgląd w tajemną wiedzę kosmosu, oraz poznał rzeczywiste przeznaczenie ludzkości. Dla poznania wyższych form inteligencji, założył *Terraniczny Rząd Świata*. Seria komiksów pt. *Siedmiu potężnych i kosmokratów*, która ukazuje jego ponadnaturalne zdolności, pochodzące od wyższej inteligencji z kosmosu, odniosła jeden z największych sukcesów na rynku komiksów [8].

Od tego czasu powstało setki fanklubów *Perry Rhodana*, w których młodzi ludzie intensywnie poznają jego świat, rodem z fantastyki naukowej. Jednak to ma swoje następstwa. *Reinhard Feldmann*, prezes fanklubu *Perry Rhodana*, w roku 1983 powiedział: „*Prezentujemy inny świat, w którym można ćwiczyć inne sposoby myślenia lub wyobrażać sobie, że mogą istnieć inne cywilizacje, które mentalnością tak bardzo różnią się od ludzi, że ich sposobu pojmowania rzeczywistości trzeba się uczyć. Oddałbym wszystko, aby udać się w podróż pozaziemską i mieć swój udział w częściowym wyjaśnieniu otaczających nas tajemnic*” [9].

Sposób, w jaki fanklub *Perry Rhodana* zamierza odkrywać owe tajemnice, wyjawiało ekipie telewizji *Westdeutscher Rundfunk* kilku członków tego klubu, którzy wzorując się na *Perry Rhodanie*, odważyli się dokonać wypadu do innego świata poprzez seans spirytystyczny, podczas którego wypytywali duchy o obce inteligencje z zaświatów.

Do jakiego stopnia media mogą wpływać na przekonania religijne młodych ludzi, poprzez tego rodzaju treści, przekonali się kapelani wojskowi na przykładzie innego bohatera komiksów, który pomagał uciśnionym. Podczas drugiej wojny światowej, duchowni z niepokojem stwierdzili, że młodzi żołnierze postrzegają *Supermana*, jako namiastkę Chrystusa. „*Żołnierze zachowywali się jak Superman, ponieważ media pokazywały jego wizerunek, natomiast Chrystus pozostał w cieniu, bo Pismo opisuje Go tylko słowami*”. Podobne przesunięcia mają miejsce także dzisiaj. Ankieta przeprowadzona w angielskich szkołach pod koniec lat osiemdziesiątych wykazała, że młodzież bardziej wierzy w istoty pozaziemskie niż w Chrystusa, a szopka w Betlejem jest czymś, co chce im się wmówić, bo dla nich bardziej realne są żabuludy z planety *Wenus* [10].

Pierwsze komiksy z *Supermanem* ukazały się w Ameryce w 1939 roku. Stamtąd pochodzi także *Heman*, kolejny superbohater lat osiemdziesiątych z serialu animowanego pt. *Władcy wszechświata (Masters of the Universe)*, który zadomowił się w wielu dziecięcych pokojach.

Władcy wszechświata to 14,5 centymetrowe, plastikowe figurki, które podzielono na dwie zwalczające się grupy. *He-man* jest najsilniejszym człowiekiem w kosmosie i przywódcą dobrych, którzy stale odnoszą zwycięstwa nad *Szkieletozem* - przywódcą podziemnego świata demonów. W tą zabawę jest też wpisana filozofia i elementy wiary, które wywołują duchowe wyobrażenia. Sposób w jaki te treści ujawniają się w codziennym życiu, pokazuje następujący przykład. Matka jadąca samochodem ze swoim synkiem słucha z radia kazania, w którym kaznodzieja modli się słowami: „*Boże nasz, Panie Wszechświata ...*”. Wtem chłopczyk siedzący na tylnym siedzeniu podskoczył i mówi: „*Mamo, Panem Wszechświata nie jest Bóg, tylko He-man!*” [11].

Fantastyka - baśnie i legendy w nowej odsłonie

Figurki *Władców wszechświata* należą do gatunku określanego dzisiaj jako *fantasy* (fantazja). To określenie pochodzi z języka angielskiego i powstało ok 1970 roku w USA. Istnieją filmy *fantasy*, książki *fantasy*, gry *fantasy*, zabawki *fantasy* itp. Z filmów można tutaj wymienić kilka wielkich produkcji z Hollywood, takich jak: *E.T.*, trylogia *Gwiezdne Wojny*, *Ostatni Jednorożec*, *Ciemny kryształ* lub *Troskliwe Misie*. W literaturze, prekursorem tego gatunku był J.R. Tolkien ze swoim *Władcą Pierścieni*, a potem ukazały się tysiące kolejnych tytułów, takich jak: *Niekończąca się opowieść - Michaela Ende'a*; lub *Mgły Avalonu - Marion'a Zimmer-Bradley'a*. Z gier *fantasy* można wymienić *Memoria (The Dark Eye)* która jest jedną z najpopularniejszych gier towarzyskich tego typu w Niemczech. Natomiast z zabawek bezspornie na pierwszym miejscu są *Władcy Wszechświata*.

Treści, które w rzeczywistości ożywiają liczne produkty świata *fantasy*, ukazuje fragment broszury informacyjnej dla rodziców, wydanej przez producenta *Władców Wszechświata* (koncern Mattel): „*Zabawka przedstawia baśniowy świat z plastiku, będący odzwierciedleniem dzisiejszych, pozornie nieograniczonych możliwości technicznych. Należące do niego postacie, można odnaleźć również w odmiennej formie w mitologii greckiej i średniowiecznych obrazach. Psychoanalityk Brunon Bettelheim twierdzi, że dzieciom po prostu potrzebne są bajki. Współczesna zabawka z akcją, taka jak Masters of the Universe (...) podejmuje po prostu stare tematy baśniowe i oferuje je w nieco zmienionej formie, jako postacie do zabawy*” [12].

Wiele rzeczy, które dzisiaj określa się mianem *fantasy*, bazuje na wątkach baśni i legend, oraz na mitologii, w których ciągle przewijają się wątki duchowe.

Duchowe podteksty bajek

Bruno Bettelheim, znany amerykański psycholog dziecięcy, w książce pt. *Dzieciom potrzebne są bajki* stwierdza: „*Większość bajek powstała w czasach, w których religia była ważnym elementem codziennego życia; dlatego bajki pośrednio lub bezpośrednio poruszają wiele religijnych tematów. „Baśnie z tysiąca i jednej nocy” są pełne duchowych odnośników, głęboko zakorzenionych w islamie. Treści religijne zawiera także wiele zachodnich bajek, jednak dzisiaj zeszły one na dalszy plan i nie są już znane większości czytelników z powodu tego, że u wielu ludzi nie budzą już osobistych skojarzeń*” [13].

Stwierdzenie Bettelheima, że duchowe treści zeszyły na plan dalszy, pochodzi z początku lat siedemdziesiątych. Ale od tego czasu sytuacja diametralnie się zmieniła. W słonecznej Kalifornii - krainie komputerów i przemysłu zbrojeniowego - wyrastają jak grzyby po deszczu psychologiczno-religijne sekty i kultury samozwańczych guru. Stan ówczesnego gubernatora *Ronalda Reagana*, ogarnęło gorączkowe duchowe przebudzenie, które niebawem wyszło poza granice Kalifornii i przerodziło się w ruch Nowej Ery, który zaczął podbijać chrześcijański zachód.

Więc, jeśli większość produktów *fantasy* bazuje na wątkach baśniowych, które są ściśle powiązane z tematyką duchową, to pojawia się pytanie: Czy za pomocą *fantasy* można wychowywać dzieci i młodzież? Oto, jaką opinię na ten temat ma chrześcijański pedagog *Wolfgang Longardt*: „Chciałbym wymienić trzy podstawowe sprawy: (1) uproszczona rzeczywistość w produktach *fantasy* otwiera dzieci i młodzież na rzeczy nadprzyrodzone i wszelkie sprawy wykraczające poza ludzką świadomość. (2) Potrzeba nam zgodności w pojmowaniu symboli, bo symbolika jest podstawowym elementem języka duchowego. (3) Ludzie szukają dzisiaj opowieści, które zawierają poselstwo niosące nadzieję, a historyjki *fantasy* idealnie spełniają te kryteria [14].

*Poselstwo przekazywane w powieściach fantasy, jest zależne od światopoglądu autora i przekazuje konkretne treści duchowe. Przykładem chrześcijańskiego wychowania młodzieży treściami *fantasy* są „Opowieści z Narnii”, C.S. Lewisa. Na tle pełnych napięcia przygód, ta historia przekazuje chrześcijańską naukę o zbawieniu, od stworzenia świata, poprzez ofiarę Chrystusa, aż do sądu ostatecznego. Czytelnicy dysponujący podstawową wiedzą chrześcijańską dostrzegą w książkach Lewisa chrześcijańskie skojarzenia. Natomiast buddysta nie rozumie mowy chrześcijańskich symboli, więc nie jest w stanie w taki sposób tego zinterpretować”. Bruno Bettelheim twierdzi, że świadome i nieświadome skojarzenia, które bajka budzi w słuchaczu, zależą od jego ogólnych ram, odniesień i poglądów. Dlatego religijni ludzie odnajdują w bajkach wiele istotnych przesłań [15].*

Zainteresowanie sferą legend i baśni, które od początku lat siedemdziesiątych przeżywa ogromny rozkwit, ma swoją przyczynę. Coraz więcej ludzi odczuwa potrzebę poznania jakiejś nadnaturalnej rzeczywistości. To najgłębsze duchowe pragnienie, media zaspokajają za pomocą produktów *fantasy*. Dzieci i młodzież już od wielu lat są poddawane duchowym wpływom treści *fantasy*, jednak ten tajemny program wychowawczy nie mógł wystartować ot tak. Stało się to możliwe dopiero z nastaniem ery obrazu. Zalew obrazów emitowanych z telewizorów, magnetowidów, dyskietek i komiksów, wlewa w dusze widzów konkretną duchowość. Jeśli ktoś dostrzeże związek pomiędzy duchowymi treściami a obrazem - jako sposobem ich przekazu, to ma świadomość, że w zachodnich państwach z biegiem czasu ulegnie zniszczeniu wszystko, co jest zakorzenione w chrześcijaństwie. Ten proces zaczyna się od najsłabszych, czyli od dzieci i młodzieży. Aby zrozumieć zasadę działania i cele tego duchowego programu wychowawczego, należy najpierw wyjaśnić na jakie wierzenia zamierza on nawracać ludzi, a zwłaszcza młode pokolenie.

2. CEL - PRZEMIANA ŚWIADOMOŚCI

Proroctwa złotej przyszłości

Jest za pięć dwunasta, wśród mieszkańców naszego globu zaczyna panować katastroficzna atmosfera. Gdy ludzie chwytają się resztek nadziei, to znamienne jest to, że w czasach pełnych obaw, rezygnacji i apokaliptycznych nastrojów, wyłania się całkowicie przeciwny nurt, który odnośnie przyszłości szerzy nieznaną dotychczas pozorny optymizm, głosząc nastanie wielkiego przebudzenia [16].

Rewolucję w ludzkich umysłach zapowiadano już wiosną 1987 roku. Sposób myślenia wielu ludzi zmienił strach przed wojną nuklearną, przerażenie wywoływane nieustającymi skandalami, zanieczyszczenie środowiska i lęk przed AIDS. Oto niespotykana od stuleci przemiana myślenia, która zaczęła kwestionować sens życia, niekontrolowany postęp technologiczny i konsumpcję [17].

Coraz więcej ludzi zaczęło dochodzić do wniosku, że obrano zły kurs, a w obliczu grożącej katastrofy ludzie starają się opuszczać tonący okręt! I właśnie pod koniec lat 60-tych, na horyzoncie pojawia się statek ratunkowy z załogą wesołych, długowłosych i kolorowo ubranych hippisów, którzy mają szalone pomysły i głoszą hasła typu: *Czyń miłość, a nie wojnę!* Niebawem, światowym hitem stała się piosenka pt. „*Aquarius / Let the Sunshine in*”, amerykańskiego zespołu *The 5th Dimension*, z musicalu *Hair*, która mówi o nadejściu Ery Wodnika. *Kiedy księżyc jest w siódmym domu, a Jowisz w koniunkcji z Marsem, wtedy pokój przewodzi planetom i miłość steruje gwiazdami, to jest początek ery Wodnika.* Dalej ten tekst mówi, że Erę Wodnika będzie charakteryzować: *Harmonia, zrozumienie, współczucie i zaufanie.* Zaczęto więc prorokować o „*wizjach, marzeniach, mistycznych doznaniach i uwolnieniu krystalicznie czystej świadomości*” [18]. Jednak idea nadchodzącej Ery Wodnika nie była wtedy czymś nowym, ponieważ o erze pokoju mówiły też prastare proroctwa Indian Hopi, Majów i Azteków, oraz wiele innych przepowiedni.

Dwie kobiety i mistrzowie Ery Wodnika

Dwie damy, to Rosjanka *Helena Petrovna Blavatsky* (1831-1891) zwana *Mme Bławatska*, oraz *Alice Ann Bailey* (1880+1949). Te dwie panie, podczas seansów spirytystycznych komunikowały się z duchami, które przedstawiły im się, jako: *Mistrzowie Wielkiego Białego Bractwa* i otrzymały od tych istot z zaświatów tajemne nauki. *Mme Bławatska* wraz z amerykańskim pułkownikiem *Henry Steel Olcottem*, założyła w 1875 roku *Towarzystwo Teozoficzne*, z którego powstało wiele odłamów, między innymi *Towarzystwo Antropozoficzne*, powołane przez byłego teozofa Rudolfa Steinera.

Głównym punktem ich okultystycznych przekonań jest wiara w istnienie *Duchów mistrzów*, w sankrycie nazywanych *Mahatmami* - czyli *Wielkimi Adeptami Wyższej Wiedzy, Wyniesionymi Na Górę*, którzy reprezentują tzw. *boską hierarchię*, dla której Nowa Era ma być najważniejszą epoką w dziejach ziemi. Do owej hierachii należy sześćdziesiąt "osób" z innego świata, tj. mistrz *Koot Humi*, oraz *Djwhal Khul*, mistrz *Morya*, *Serapis Bey*, hrabia *Saint Germain*, mistrz *Jezus*, oraz sama *madam Bławatska*. (*W ruchu teozoficznym oraz w niektórych starożytnych sektach gnostyckich, kobiety odgrywały centralną rolę z uwagi na zdolność komunikowania się z duchami!*) [19].

Alice Ann Bailey zaczęła otrzymywać informacje od owych niewidzialnych "mistrzów", pragnących panować z zaświatów, które spisała w dwudziestu czterech książkach. Zawierają one szczegółowe wskazówki dla uczniów z drugiej połowy XX wieku - czyli dla osób z naszych czasów! W książkach Alice Bailey po raz pierwszy pojawia się termin *Era Wodnika* oraz *Nowa Era*, która miała nastąpić po 50 latach, od tamtych wydarzeń.

W marcu 1988 roku, czasopismo *Esotera* ogłosiło nastanie *Nowej Ery*. Teraz już nikt w to nie wątpi, nawet dziennikarze, którzy z racji swojego zawodu bywają sceptyczni. Nie ma już ani jednego środka masowego przekazu, żadnej stacji telewizyjnej, gazety, magazynu ani wydawnictwa, które nie poruszałoby tematu *Nowej Ery*. Pojęcie *Nowa Era* pochodzi ze Stanów Zjednoczonych, jednak jest ono o wiele starszym, astrologicznym wyobrażeniem rozpoczynającej się obecnie *Ery Wodnika* [20].

Według ideologii *Nowej Ery*, przez ostatnie 2000 lat ludzkość żyła w *Erze Ryb*, która dobiegła końca i teraz weszła kolejny znak zodiaku, którym jest *Wodnik*. Prorocy *Nowej Ery* zapowiadają, że *Era Wodnika* ma być najwspanialszym okresem w dziejach ludzkości, bo relacje międzyludzkie będą nacechowane tolerancją, zaufaniem i miłością. Dzięki temu ludzkość osiągnie nieznaną dotąd jakość życia, dzięki której dojdzie do transformacji społeczeństw. Nie będzie już eksploatacji środowiska i nastanie pełna harmonia z przyrodą, oraz ogólnoswiatowy pokój. Na świecie będzie istnieć jedno uniwersalne państwo i ogólnoswiatowy socjalizm - nowy system gospodarczy, w którym nie będzie niedostatku ani biedy. To wszystko będzie możliwe, gdy mieszkańcy ziemi wejdą na wyższy stopień ewolucji oraz świadomości.

Oczywistym jest, że ludzie znajdujący się w ciężkim położeniu chętnie słuchają takich obietnic. Ale w jaki sposób taka wizja się może urzeczywistnić? Jak może powstać raj na ziemi? Odpowiedź na to pytanie znają tylko ci, którzy wierzą w New Age-owski raj na ziemi!

Przemiana świadomości

Michael Ende, autor światowych bestsellerów *Momo* i *Niekończąca się opowieść*, widzi nadchodzącą przemianę następująco: „Skończyła się era nauk przyrodniczych, którą rozpoczął Galileusz i Newton. To, że większość cywilizowanej ludzkości jeszcze tego nie zauważa lub nie chce zauważyć, ma przede wszystkim podłoże ekonomiczne. Trudno przyjąć fakt, że sen o postępie materialnym się skończył. To doprowadzi do niesamowitej przemiany świadomości. W najbliższej przyszłości w centrum uwagi będą zupełnie inne zagadnienia, niż w XIX i XX wieku, dlatego próbuję w rozsądnej mierze uczestniczyć w tej nadchodzącej przemianie świadomości” [21].

W słowniku *Duden* znajdziemy dwa objaśnienia słowa „świadomość”: Pierwsze, to: *Stan duchowego oświecenia*, a drugie to: *Wiedza na jakiś temat; osobiste przekonanie, pewność* [22]. W przypadku omawianej przemiany świadomości chodzi o obydwa znaczenia. Każdy człowiek otrzyma nową wiedzę, która stopniowo zmieni jego sposób myślenia i działania.

Nad przemianą świadomości nie pracuje tylko *Michael Ende*. Do tej pracy dołączyły już tysiące ludzi na całym świecie, którzy są aktywni w przemyśle, w polityce, w gospodarce, w mediach, na uniwersytetach i w kościołach, których celem jest przygotowanie ludzkości do *Nowej Ery*.

Wyznawcy *Nowej Ery* nie są zorganizowani w żadnej konkretnej organizacji. Nie mają też spisanych reguł, którymi powinni się kierować. Konstruktorów *Nowej Ery* łączy wspólna sprawa, w której może uczestniczyć każdy człowiek, który wyrazi chęć uczestnictwa w globalnym dziele ratowania matki ziemi. Rodzi się więc pytanie: Jak trzeba wyrazić chęć? Przez nadmysłowość, będącą kluczem do drzwi złotej Ery Wodnika. *Reinhard Eichelbeck*, w artykule pt: *Czas w znaku Wodnika* [23] pisze: „*To, co dzisiaj uważa się za ponadnaturalne i nadmysłowe, w przyszłości będzie całkowicie normalne*”.

Według wyznawców *Nowej Ery*, ludzie muszą zanurzyć się w niewidzialny i pozazmysłowy wymiar, i zacząć praktykować to, co dotychczas robili tylko nieliczni ezoterycy i mistycy, bo w tym tkwią źródła mocy, które mogą uratować ziemię oraz całą ludzkość. Tam znajduje się *Nowa Wiedza*, którą należy włożyć w ludzkie umysły. Dzięki ponadnaturalnym doświadczeniom cała ludzkość może się wspiąć na nowy, wyższy poziom świadomości, będący celem ideologów *Nowej Ery*. Więc nie bez powodu symbolem *Nowej Ery* jest tęcza, którą już w starożytności postrzegano jako most łączący nasz świat z zaświatami.

Ratunek z zaświatów

Według większości wyznawców *Nowej Ery*, dzisiaj stoimy u progu okresu, w którym stopień naszego świata z zaświatami jest określane jako program przetrwania, bo ratunek i pomoc dla ludzi, przyrody oraz całego świata, może nadejść tylko z innego świata. Ten niewidzialny wymiar jest prezentowany jak dom towarowy z atrakcyjną ofertą tego, co ponadnaturalne. Można tu znaleźć *Energię kosmiczną*, *Odwieczną moc stwórczą* i *Wyższą świadomość*. Do tego dochodzą niezliczeni *Duchowi Przewodnicy (istoty duchowe)*, oddający się do dyspozycji, aby ratować ludzi i przyrodę. Najprzeróżniejsze *bóstwa*, *pozytywne energie* i wszelkie *dobre moce* czekają w pogotowiu, aby usłużyć każdemu, kto się im pokłoni. Krótko mówiąc, są to niewyczerpane źródła "cudownych mocy", których "zbawcza energia" ma być wykorzystana do ratowania śmiertelnie chorego świata. Jednak ludzkość musi zostać przygotowana do korzystania z tych okultystycznych mocy. Dlatego potrzebny jest program wychowawczy, który umożliwi zgłębienie tego spirytystycznego sposobu myślenia. Dokładnie taki warunek postawił jeden z owych mistrzów z zaświatów, *Djwhal Khul*, który oświadczył *Mme Blavatsky* i *Alice Bailey*, że: wkroczenie na tę nową drogę stanie się możliwe dla ludzi tylko wtedy, „*gdy w każdym narodzie zmieni się nastawienie do procesu kształcenia i wprowadzi nowy sposób wychowania dzieci i młodzieży*” [24].

Start w Nową Erę - zgodny z planem

Do tego programu "wychowawczego" dzieci i młodzieży przystąpiono z wielkim rozmachem w połowie lat siedemdziesiątych, czyli dokładnie według planu! Owi duchowi mistrzowie przekazali *Alice Bailey* terminarz, według którego do 1975 roku miało to przebiegać w ukryciu, a po przekroczeniu tej magicznej daty, miało to być jawne i powszechne. Od lat siedemdziesiątych te prace postępują bardzo intensywnie. Na całym świecie powstała machina propagandowa, która dzień i noc emituje przekazy zrozumiałe także dla dzieci.

Nie bez powodu początek *Nowej Ery* zbiega się z wkroczeniem w erę wszechobecných obrazów, ponieważ nic lepiej nie przybliży ludziom treści *Nowej Ery*, niż ekran z żywym obrazem, który mówi. Tajemne nauki o *chrystusie Nowej Ery i duchowej hierarchii* mają być szerzone za pomocą wszelkich dostępnych mediów, i dzieje się to od połowy lat siedemdziesiątych, po dzień dzisiejszy. Na przykład, za pomocą filmów wyświetlanych w kinach, młodzież systematycznie jest oswajana i zapoznawana z ponadnaturalnością, a ich zainteresowania nakierowuje się na inne zaświaty. Czy to przypadek, że osiem z dziesięciu filmów, które odniosły największy komercyjny sukces, przekazuje w mniejszym lub większym stopniu ideologię *Nowej Ery*? Te wszystkie filmy nakręcono po 1975 roku i od razu znalazły się na rynku kinematografii i video. Należy tu wymienić ich główne dzieło, trylogię: *Gwiezdne Wojny*, która powstawała od 1976 roku. Ten film wtajemniczył miliony ludzi na całym świecie w arkana ideologii *Nowej Ery*. To zaczęto realizować także na srebrnym ekranie.

Czy istnieją inne światy?

Skoro guru *Nowej Ery* twierdzą, druga szansa uratowania ziemi i stworzenia na niej rajy jest możliwa tylko wtedy, gdy ludzie otworzą swoje umysły i serca na duchowe moce z zaświatów, to trzeźwo myślący człowiek może zadać bardzo proste pytanie: Czy istnieją jakieś znane zaświaty, w których zdomowały się jakieś kosmiczne istoty i duchowe moce? A jeśli tak, to kim one są? Bo na przełomie wieków w zaświaty wierzyły miliony ludzi, ale ta wiara przetrwała tylko w mitycznych opowieściach. To mitologia uzależniała istnienie naszego świata i ludzkości od bóstw oraz mocy z zaświatów, od ich działań w niebie i na ziemi, oraz od kontaktów z podziemnym światem. Analizując różne mitologie zdumiewa fakt, że mimo, iż te wierzenia powstawały w różnych częściach świata, a wyobrażenia bóstw są bardzo zróżnicowane, to posiadają one wiele wspólnych cech.

Założmy, że taki świat istnieje. Gdzie zatem można znaleźć informacje o tej tajemniczej sferze? Każdy, kto chce zgłębić ten temat, natknie się na olbrzymią ilość publikacji o zaświatach, ale wcześniej czy później odkryje, że jedynym spójnym źródłem informacji na ten temat jest Biblia, która podaje ogromną ilość informacji o relacji naszego świata z zaświatami. Najbardziej zaskakujące jest to, że zawarte w niej treści są unikalne. Biblia na przykład informuje, że w późniejszych czasach ludzie odwrócą swoje uszy od prawdy i zaczną wierzyć w baśnie, czyli w mity o bogach i duchach z innych światów. Biblia bardzo precyzyjnie przepowiada to, czego aktualnie doświadczamy, i co głosi ideologia *Nowej Ery*, że ludzie na nowo zaczną wierzyć w świat mitycznych duchów i bóstw. Jednak to nazwano odwróceniem się od prawdy. Jak zatem wygląda prawda? Oto, co mówi Biblia:

Zanim pierwszy człowiek postawił stopę na ziemi, istniał już świat, w którym mieszkała niezliczona liczba duchowych istot. Były to istoty anielskie, które zgodnie z Psalmem 148, zostały stworzone przez Boga, który mówi osobie, że poza Nim nie ma innych bogów. Kiedyś w tym królestwie miało miejsce pewne zdarzenie. Najdoskonalszy i najpiękniejszy z aniołów, Lucyfer, zbuntował się przeciwko Bogu, w efekcie czego Bóg go strącił na ziemię, a wraz z nim wszystkie anioły, które przyłączyły się do tego buntu. Tak według Biblii powstał szatan i demony.

Świat duchowy istnieje w niewidzialnym wymiarze, ale według Biblii demony są realnymi istotami, które posiadają osobowość i różnorakie charaktery.

W ostatniej księdze Biblii (Objawieniu apostoła Jana) napisano, że w ostatnich dniach pojawią się osoby, które dzięki demonom będą czyniły wielkie cuda, aby zwieść wszystkich ludzi. Będą w konkretnym celu czynić niesamowite złudzenia, które szatan i jego zbuntowane anioły czynią od czasu odrzucenia ich przez Boga. Szatan, którego Biblia przedstawia jako "boga tego świata", chce zwieść ludzi przebiegłymi taktykami religijnymi.

Boży plan ratowania ludzi

Według Biblii, człowiek ma tylko jedną drogę ratunku, którą jest droga wiary, która zaczyna się od pokuty przed Bogiem, gdy ludzie zaczynają rozumieć swoje grzechy. Biblia nazywa grzechem ludzką samowolę, czyli każdą decyzję o życiu w niezależności od Boga, bo wtedy przestaje istnieć zbawie-nna więź, łącząca Boga z człowiekiem. W ten sposób człowiek mija się z celem swego przeznaczenia, a swoją samowolą sam sobie wyrządza szkodę.

„Nie ma ani jednego sprawiedliwego. Nie ma nikogo rozumnego, kto by szukał Boga. Wszyscy zboczyli, wszyscy zostali uznani za nieużytecznych, nie ma nikogo, kto czyniłby dobro; ani jednego. Otwartym grobem są ich gardła, a ich języki mówią podstępnie. Na ich wargach jest jad żmij, a ich usta są pełne przekleństwa i goryczy. Ich nogi pędzą, aby rozlewać krew. Zniszczenie i nędza na ich drogach, bo nie poznali drogi pokoju, a przed ich oczami nie ma bojaźni Bożej” (List do Rzymian 3:10-18).

Według informacji zawartych w Biblii, Bóg nigdy nie wyraził zgody na taki stan rzeczy i nigdy nie wyrazi! Dlatego ma prawo każdego człowieka skazać na wieczne potępienie. W międzyczasie, 2000 lat temu Bóg posłał na świat swojego Syna, Jezusa Chrystusa, aby umarł na krzyżu za grzechy całej ludzkości i każdemu dał szansę ponownego pojednania się z Bogiem. Śmierć Jezusa na krzyżu nie jest zmyśloną historią, lecz faktem historycznym, który został bezspornie udokumentowany [25].

Bóg przyszedł do ludzi w osobie swojego Syna, Jezusa Chrystusa, aby dać ludziom możliwość ratunku. Przyszedł do ludzi, bo ich kocha. Każdy człowiek, który zwalczy swoją dumę i otwarcie przyzna przed Jezusem Chrystusem, że jest grzesznikiem i pozwoli Mu kierować swoim życiem, otrzyma od Ducha Bożego potwierdzenie, że nie tylko jest Bożym stworzeniem, ale także dzieckiem Bożym. *„Jeśli wyznajemy nasze grzechy, wtedy wierny i sprawiedliwy Bóg odpuści je nam i oczyści nas z wszelkiej nieprawości” (1 List Jana 1:9).* *„Albowiem każdy, kto wzywa imienia Pańskiego, będzie zbawiony” (Księga Joela 3:5; List do Rzymian 10:13).* Taka jest Boża droga ratunku dla wszystkich ludzi.

Bóg Biblii obiecuje każdemu człowiekowi, że jeśli wkroczy na Jego drogę, to doświadczy takich przemian swojej osobowości, jakie dotąd uważał za niemożliwe, bo przemianie ulegną wszystkie sfery jego życia. Jednak to się zaczyna dziać dopiero po osobistym zwróceniu się do Chrystusa. Nie dlatego, że ktoś został w dzieciństwie ochrzczony i płaci kościelny podatek, albo uczestniczy w nabożeństwach i obchodzi kościelne święta. Żeby doświadczyć takiej przemiany, trzeba się narodzić na nowo z wody i z Ducha Bożego. Do tej nowej, darowanej przez Boga jakości życia, należy też nowy sposób patrzenia na życie. Odrodzony chrześcijanin patrzy na świat nowymi oczami, a nowy sposób patrzenia na świat prowadzi do odkryć, które pozwalają zrozumieć wiele rzeczy dziejących się na naszym globie.

Taka droga pojednania z Bogiem jest unikalna wśród wszystkich istniejących religii, bo nie prowadzi z dołu do góry (od ludzi do Boga), tylko z góry na dół. Dlatego nie bez przyczyny jest pod silnym ostrzałem! Szatan, jako wróg Boga, jest opętany wymyślaniem wszelkich możliwych sposobów, aby ludzie nie odnaleźli drogi do Boga i cały swój wysiłek wkłada w to, aby zwieść każdego szczerego człowieka, który szuka ratunku lub Boga. Bazując na tym obrazie rzeczywistości i obserwując program *Nowej Ery* z biblijnego punktu widzenia, można bardzo łatwo dojść do wniosku, że *Nowa Era* jest wielkim manewrem mającym zwiedzieć ludzkość.

Taktyka zwodzenia

Już pierwsze przykazanie dekalogu pokazuje, gdzie należy umiejscawiać zaświaty *Nowej Ery*. „*Ja jestem twoim Bogiem, ... Nie będziesz miał innych bogów obok mnie*” (Księga Wyjścia 20:2-3).

Gdy człowiek wraca do mitycznego obrazu świata, w centrum którego ponownie pojawiają bogowie i duchy, to nasuwa się pytanie: Czy jest możliwe, aby to było sterowane z jakiegoś jednego miejsca?

Istoty z zaświatów przedstawiają się dzisiaj jako mistrzowie kosmosu, sympatyczne bóstwa i dobre duchy, które chcą uratować nasz świat. Jednak według Biblii istnieje tylko jeden Bóg. Kim zatem są owi bogowie i duchy? W rozumieniu biblijnym, może tu chodzić wyłącznie o upadłe istoty anielskie, które usiłują konkurować ze Stwórcą nieba i ziemi. Sprawą decydującą jest to, że według wyznawców *Nowej Ery* są one gotowe służyć ludziom, gdy czegoś nie wiedzą lub czegoś nie potrafią.

Obok powrotu do pogańskich wierzeń i starożytnego obrazu świata, ma to jeszcze jeden cel, którym jest przemodelowanie biblijnego wizerunku Boga. Nie jest to proste, gdyż według Biblii „*Jego niewidzialne przymioty, wiekuista potęga oraz bóstwo, stają się widzialne dla ludzi w Jego dziełach*” (List do Rzymian 1:20). On sam też przedstawia się w Biblii jako Bóg, który objawia się ludziom jako konkretna osoba. A więc każdy mieszkaniec ziemi ma możliwość nawiązania osobistej relacji z Bogiem, która wyraża się na przykład w tym, że Bóg odpowiada ludziom na modlitwy i pozwala do siebie mówić: Abba (Tatusiu). Jednak jest to niemożliwe, gdy człowiek traktuje Boga jak „coś”, lub jak jakąś uniwersalną albo kosmiczną moc, najczystsze światło, najwyższą formę świadomości lub przenikającą wszystko siłę twórczą. Takie określenia pochodzą ze słownika *Nowe Ery* i pozbawiają Boga cech osoby. Uniwersalna siła lub czyste światło, nie jest mi w stanie niczego zakomunikować. Na przykład tego, że jestem grzesznikiem i zawiniłem wobec Boga, bo nie chcę przyjąć Jego oferty ratunku, dokonanej przez Jego Syna, Jezusa Chrystusa.

Tu dochodzimy do kolejnego kluczowego punktu ideologii *Nowej Ery*, który mówi, że grzeszny człowiek nie istnieje. Grzesznego człowieka, zastępuje się człowiekiem nie oświeconym. To twierdzenie jest zręcznym ruchem na szachownicy, ponieważ nawiązuje do potrzeby zbawienia, którą odczuwają wszyscy ludzie. Według ideologów *Nowej Ery* człowiek nie potrzebuje zbawienia, tylko oświecenia, które jest pojmowane jako stopienie się z najczystszym światłem lub wieczną mocą stwórczą. Zgodnie z ich wyobrażeniami, ten rodzaj oświecenia, każdy musi samodzielnie wypracować przez jogę, rytuały, medytacje, trans lub zagłębianie się w samego siebie, bo te techniki dają możliwość nawiązywania duchowych kontaktów i stopienia się ze sferą duchową. Ta sfera nie znajduje się gdzieś daleko, ale rzekomo jest ukryta we wnętrzu każdego człowieka.

Ta koncepcja ratowania jednostki i całego świata brzmi bardzo jasno: „Zbaw się sam! Zbaw samego siebie przez stopienie się z najczystszy światłem, najwyższą świadomością lub czymkolwiek. Oczywiście następstwem stopienia się z odwieczną siłą stwórczą jest też to, że staniesz się bogiem”.

Stefan Holthaus, absolwent *Wolnej Akademii Teologicznej w Gieren*, w 1987 roku przeprowadził wywiad z ojcem angielskiego ruchu Nowej Ery, sir *George Lowthian Trevelyanem*, i zadał mu pytanie „Czy człowiek jest bogiem?”. W odpowiedzi usłyszał: „*Gdy spoglądam w pana oczy, wtedy bóg, który jest we mnie, widzi w panu samego siebie. Wchodząc w Nową Erę, człowiek nie wchodzi w coś nowego, lecz podejmuje kolejną próbę urzeczywistnienia swojego odwiecznego marzenia, którym jest uczynienia z siebie człowieko-boga, stwórcę własnego raj*”. I w ten sposób człowiek zaczyna wierzyć temu, który już na samym początku wcisnął ludziom iluzję, że mogą być "jak Bóg".

Syn Zatracenia?

To, co jest wychwalane jako fantastyczny program złotej Ery Wodnika, uważnemu czytelnikowi Biblii ukazuje zupełnie inny kontekst. „*Niech was w żaden sposób nikt nie zwodzi, bo dzień powrotu Jezusa Chrystusa nie nadejdzie, zanim nie przyjdzie odstępstwo i nie objawi się człowiek grzechu, syn zatracenia*” (2 List do Tesaloniczan 2:3).

Wierzący chrześcijanie oczekują powtórnego przyjścia Jezusa Chrystusa. A czasy poprzedzające Jego przyjście, są w Biblii opisane w wielu prorocत्वach. Jedno z nich zapowiada największe odstępstwo od prawdy w dziejach świata. Chodzi tu o wyrzeczenie się wiary w jedyne Boga, co umożliwi objawienie się syna zatracenia. Któż to taki? W 1 Liście Jana 2:22 apostoł nazywa go antychrystem, który nie uznaje Ojca ani Syna. Jak się ten antychryst objawi? „*Jego pojawieniu będzie towarzyszyć pełnia mocy szatana, będzie czynił fałszywe znaki i cuda*” (2 List do Tesaloniczan 2:9). Więc będzie prezentował swoją nadnaturalność i wypełni wiele prorocत्व biblijnych, zapowiadających wielkie zwiedzenie, które ma mieć miejsce przed powtórnym przyjściem Jezusa. Zwolennicy *Nowej Ery* widzą w Jezusie duchowego mistrza, podobnego do *Buddy*, *Mahometa* lub *Sai Baby*, żyjącego obecnie w Indiach († 2011). Nie uznają jednak Jezusa Chrystusa jako Syna Bożego.

Na zachodzie obserwujemy aktualnie perfekcyjnie przygotowane masowe odstępstwo. Urzeczywistniają się też zapowiadane przez Biblię uwarunkowania polityczne, takie jak globalizacja świata (Księga Daniela 7:23-24). W 1974 roku, *Zbigniew Brzeziński*, doradca ówczesnego prezydenta USA, *Jimmy Cartera* powiedział: „*Prawdopodobnie świat nie zjednoczy się dobrowolnie pod superrządem ani we wspólnym światopoglądzie. Jedyne szansa na wspólne działanie polega na tym, aby zacząć działać z troski o własne życie*” [26]. W 1987 roku, *Michaił Gorbaczow* w swoim światowym bestsellerze pt. *Pierestrojka* napisał: „*Ludzkość stoi dzisiaj przed niespotykanymi dotąd problemami i przyszłość jest niepewna, dopóki nie znajdziemy wspólnego rozwiązania*” [27].

Jakiegokolwiek będą to wspólne rozwiązania, to już dzisiaj można zaobserwować, że dążenie do globalnych rozwiązań jest zakotwiczone w programie *Nowej Ery*. Można zaobserwować również to, że głównym elementem jednoczącym świat jest stapianie go z zaświatami, dlatego sterowanie z zaświatów staje się głównym ogniwem, które zaczyna łączyć wszystkie religie i światopoglądy.

Centrala innych światów?

Te obserwacje nasuwają następujące myśli. Jeśli ponadnaturalne kanały *Nowej Ery* łączą się w jakimś konkretnym miejscu, to każdy, kto podłączy swój "przewód" do tej ponadnaturalnej mocy - czy to Hindus z Indii, czy czarownik z Brazylii, czy szaman z Afryki, czy okultysta lub wyznawca *Nowej Ery* z Europy, to nawiąże kontakt z tą samą centralą. Jeśli to prawda, to czy ta centrala nie jest owym kosmicznym braterstwem o którym tak wiele mówi ideologia *Nowej Ery*? W każdym razie właśnie z tej centrali otrzymała swoje wskazówki *Mme Blavatska*, oraz *Alice Bailey*, które nie ukrywały faktu, że ludźmi można sterować o wiele skuteczniej, jeśli ich "przewody" są podłączone do owego źródła. W Biblii też jest wskazówka, czym jest owa nadziemska centrala. Apostoł Paweł pisze w Liście do Efezjan: „*Nie walczymy przeciwko ciału i krwi, lecz przeciwko władcom świata ciemności tego wieku, przeciwko niegodziwym duchom niebios*” (*List do Efezjan 6:12*). Apostoł Paweł wskazuje w tym fragmencie także pewną hierarchię istot z zaświatów.

Amerykański apologeta *Dave Hunt*, w książce pt. *Eksplozja kultów (The Cult explosion)*, pisze: „*Kim są ci autokraci, kontrolujący moce ciemności? Do określenia ich, Paweł użył złowieszczonego słowa arche! Arche to hierarchia rządząca za czasów Pawła w Atenach. Wydaje się więc, że chciał przez to powiedzieć: tak jak na szczycie ziemskich królestw stoją możni namiestnicy, tak i wśród złych duchów jest hierarchia władców, którym szatan nakazał zwodzić ludzi. To na pewno nie jest przypadek, że inteligencje pozaziemskie komunikują się z ludźmi na różne okultystyczne sposoby twierdząc, że ponoszą odpowiedzialność za kosmos, przedstawiają się jako nowi magowie i władcy innych światów, a media określają to, jako coś zupełnie niezwykłego*” [28].

Te inteligencje z innego świata poznała również współautorka tej książki, która przed swoim nawróceniem, przez piętnaście lat gorliwie propagowała ideologię *Nowej Ery*.

1. TEORIA - DZIECI NOWEJ ERY

Nowy model wychowywania dzieci

W swojej ponad 800 stronicowej książce pt. *Przekształcenie przez Hierarchię* (The Externalisation of the Hierarchy), *Alice Bailey* przedstawia sposób stopniowego przenikania ideologii Nowej Ery do codziennego życia. Jeden rzut oka na działalność ruchu Nowej Ery pozwala zauważyć, że te poczynania rzeczywiście dokonują się zgodnie z bardzo precyzyjnym rozkładem jazdy. *Alice Bailey* pisze o trzech drogach wdrażania filozofii Nowej Ery [29]: „Trzy najważniejsze środki i sposoby wdrażania świadomości Nowej Ery, to kościoły, masoneria i system edukacyjny”.

Dr. *Robert Muller*, były zastępca sekretarza generalnego ONZ i jeden z najbardziej aktywnych zwolenników Nowej Ery, 11 lipca 1986 roku podczas rozmowy z panem *Sant Darshan Singh* w siedzibie ONZ na temat jedności i pokoju na świecie, powiedział [30]: „Najważniejszym sposobem urzeczywistnienia tego celu jest edukacja dzieci, a największym błędem w dzisiejszym świecie jest brak edukacji dzieci na temat jedności świata. Musimy je uczyć, że zarówno świat, jaki i cały wszechświat jest ich ojczyzną”.

Sant Darshan Singh: „Staliśmy się społeczeństwem międzyplanetarnym; więc nie jesteśmy już ludźmi przywiązanymi do swojej ziemi, dlatego musimy się stać ludźmi kosmosu”.

Robert Muller: „Pan pozwoli, że powiem coś w kontekście pańskich słów. Istnieje pewna szkoła, która wychowuje dzieci na obywateli świata, w której dzieci uczą się identyfikować z wszechświatem (Szkoła Wiecznej Mądrości / później przemianowana na *Robert Muller School* / 6005 Royal Oak Drive, Arlington, Texas). Od samego początku przekazujemy im wiedzę w taki sposób, aby rozumiały swoją relację z wszechświatem i z ziemią, która jest ich ojczyzną, oraz z ludzkością, która jest ich rodziną”.

Sant Darshan Singh: „To jest część tego, co my nazywamy pozytywną mistyką” [31].

Jednak te nowe metody nauczania i wychowania przenikają w planowy sposób nie tylko do szkół, których stosunek do ideologii Nowej Ery jest całkowicie jawny. Według książki *Alice Bailey* pt: *Wychowanie w Nowej Erze*, „wychowawca przyszłości służąc dziecku będzie się zajmował przede wszystkim aspektem zmiany jego myślenia, a nie systematycznym wpajaniem dziecku wiedzy, na temat fenomenu istnienia” [32].

To, co pani *Bailey* otrzymała w latach czterdziestych podczas spirytystycznych przekazów, dzisiaj można znaleźć w codziennej prasie. Aby przekazać dzieciom myślenie zdolnościowe, *Alice Bailey* proponuje metodę, której konsekwentne stosowanie należy rozpocząć „...już w piątym roku życia dziecko powinno być stale zmuszane przez nauczyciela do badania własnego wnętrza (inteligencja badawcza), aby nie musiało otrzymywać odpowiedzi z zewnątrz, opartej na autorytecie starszej osoby i możliwości uczenia się jej na pamięć” [33].

Dzieci do władzy?

Magazyn nowej świadomości *Esotera*, w artykule pt. *Dzieci do władzy (Kinder an die Macht)* przedstawił temat określany mianem antypedagogiki. Widać w nim bardzo wyraźnie, że ta metoda jest już w znacznym stopniu stosowana: „Określenie antypedagogika jest pomyłką, gdyż negatywny wydźwięk tego słowa odstrasza wiele osób od przyjrzenia się temu zagadnieniu. Kontrwychowanie ma na celu wytworzenie klimatu sprzyjającego przemianie, w wyniku której może się rozwinąć nowy duchowy człowiek - świadomy i pokojowo nastawiony indywidualista, żyjący w pełnej harmonii z ziemią i kosmosem. Antypedagogika, która ma kształtować przez relacje a nie przez wychowanie, w Nowej Erze ma się stać właściwym rodzajem komunikowania się z dorosłymi” [34].

Przymus badania wnętrza tkwi także w metodach nauczania, którym się przyjrzymy bliżej.

Poszerzanie świadomości?

Czy pamiętacie zdanie prof. LaGard Smith'a: „Chrześcijaństwo to pakiet, w którym znajduje się wiele elementów, po złożeniu których otrzymujemy wspaniałą całość.”? W tym pakiecie znajduje się zarówno aktywne myślenie, czujność i trzeźwe myślenie, oraz czysta miłość *Pieśni nad Pieśniami*. Korzystanie z zawartości tej paczki nieustannie graniczy z fascynującą przygodą, a podczas wyjmowania każdego jej elementu ważna jest własna, zdecydowana i przemyślana aktywność”. Nowy Testament słusznie zaleca, aby nieustannie czuwać! A jak, to zobaczymy dalej.

Poprzez wizualizację obrazów, pewna nauczycielka z Hamburga oferuje swoim uczniom możliwość wymyślania postaci, które pomogą im w odrabianiu zadań. Czasopismo *Esotera* w artykule pt. *Jakiś pan pomaga maluchom zasnąć*, donosi: „Dzięki wspólnym ćwiczeniom relaksacyjno - wizualizacyjnym nauczycielka przekazuje dzieciom umiejętność ożywiania postaci w ich wewnętrznym oku, a w odpowiednich sytuacjach (np podczas klasówki) zezwala na pomoc tej osoby. Po kilku ćwiczeniach to naprawdę działa i wzbudzony myślami do życia wyimaginowany przyjaciel zaczyna mówić. [!] Brzmi to bardzo magicznie, ale sposób działania da się wyjaśnić w całkowicie prosty i racjonalny sposób” [35].

Jednak okazuje się, że objaśnianie procesów zachodzących w podświadomości dzieci rodzi wiele kontrowersji i nie jest proste ani racjonalne. Sama nauczycielka nie ukrywa, że: „Dzieci stosują takie triki na pełnym luzie i uzyskują doskonałe wyniki. Problemem są tylko rodzice i koledzy. Przed tego typu nienaukowymi metodami jest mnóstwo obaw i niepewności, dlatego dla własnego bezpieczeństwa prawie w ogóle nie rozmawiam o tych rzeczach z dorosłymi. Nie mam ochoty na kręcenie się w kółko i niekończące się dyskusje. Chodzi mi tylko o to, aby ułatwić uczniom naukę, a rodzice i nauczyciele w ogóle nie muszą o tym wiedzieć”.

Właśnie tutaj jest punkt zapalny, że świadomi i odpowiedzialni rodzice podejrzewają, że za tzw. trikami kryje się możliwość manipulowania sposobem myślenia ich dzieci, a oni "wcale nie muszą o tym wiedzieć". Właśnie dlatego rozmowa z dziećmi przy rodzinnym stole jest tak ważna! O tej nowej "metodzie" zdobywania wiedzy mówi też duchowy przewodnik *Alice Bailey* w książce pt: *Edukacja w Nowej Erze (Education In The New Age)*.

„Stare musi być wyparte przez nowe. Wkroczenie na nową drogę będzie możliwe tylko wtedy, gdy w każdym kraju zostanie wprowadzona nowa, podstawowa forma wychowania dzieci i młodzieży, i zostanie wpojone inne nastawienie do procesu wychowawczego. To, co mówiłem tutaj i w innych miejscach o nauce, medytacji i służeniu, oraz na temat antakharany, stanowi metodę i ukazuje środki oraz drogi, i jest obiecujące!” [36].

Igranie ze stanem Alfa

W tym samym artykule (magazynu esoteria) można przeczytać: „Podczas letnich ferii autorka miała okazję przez kilka godzin uczestniczyć w czterodniowym kursie Kontroli Umysłu Metodą Silvy (Silva Mind Control) dla dzieci. W sali konferencyjnej Monachijskiego hotelu, na dywanach, kocach, śpiworach i połączonych krzesłach leżało około 30 dzieci, w wieku od 7 do 13 lat. Prowadząca seminarium czytała jakiś tekst, który wprowadzał maluchów w tak zwany stan Alfa. (W tej fazie język obrazowy prawej półkuli mózgu dominuje nad racjonalnym i analitycznym myśleniem lewej półkuli).

Nauczycielka sugerowała dzieciom, aby wyobrażały sobie zwierzęta i starały się je zaprogramować. „Wyobraźcie sobie, że przekazujecie zwierzętom swoje myśli”, przypomina prowadząca seminarium, „Odczuwaj wtedy waszą energię, która pomoże im odzyskać zdrowie”.

Czym jest Kontrola Umysłu Metodą Silvy (Silva Mind Control)? To odkrycie pana Jose Silva dokładnie przedstawia Johanna Michaelsen w książce pt. *Piękna strona zła (The Beautiful Side of Evil)*. Gdy Johanna Michaelsen stała się chrześcijanką i uwolniła się od jeżących włosy na głowie przeżyć w swoim *Laboratorium (okultystyczna technika wizualizacyjna)*, to zauważyła, że praktykowanie tej psychotechniki doskonale współgrało z jej praktykami energioterapeutycznymi, gdyż miało to samo okultystyczne podłoże! Johanna Michaelsen wie o czym mówi pisząc: „To właśnie dzieci są głównym celem kampanii szatana. Ich młody umysł można łatwo kształtować i programować na przyjęcie pozazmysłowej rzeczywistości” [37].

W dalszej części artykułu z czasopisma *Esoteria* można przeczytać, że: „Kursy Kontroli Umysłu Metodą Silvy dla dzieci zapoczątkowała Laura Silva, córka Jose Silvy, opierając je na czterodniowym programie nauczania dla dorosłych. Jednak warunkiem uczestnictwa dziecka jest to, aby przynajmniej jeden z rodziców miał opanowane techniki Silvy. Jest to także warunek, gdy dzieci chcą się uczyć Medytacji Transcendentalnej (TM). Tę technikę medytacji można dzieciom przekazywać, bez wysiłku w formie zabawy, już od czwartego roku życia. Otwiera ona w nieco inny, ale równie skuteczny sposób, bramę kreatywności, rozluźnienia, intuicji oraz duchowości, i nieustannie pozostawia ją otwartą” [38].

Czy rozum jest już tylko ślepym pasażerem?

Materiały edukacyjne przekazywane tą metodą, tj. słówka, wiedza o ojczyźnie i biologia, na początku mogą się wydawać niewinnym i dobrym sposobem zdobywania wiedzy. Jednak każdy rodzic powinien wiedzieć, że stan *Alfa* omija ludzki mózg i wyłącza krytyczne myślenie, które jest strażnikiem ludzkiej świadomości i powstrzymuje przenikanie niepożądanych treści.

Jeśli dziecko, za zgodą rodziców będzie praktykować tę technikę i przyzwyczai się do bezwysiłkowej supernauki, to otwiera się na niekontrolowaną duchowość i naraża się na oddziaływanie mocy, których nie zdoła ogarnąć rozumem. To, co oni praktykują z maluchami, "kosmiczni mistrzowie" od dawna chcą osiągnąć z dorosłymi. *Benjamin Creme*, znany lider ruchu *Nowej Ery*, w jednym ze swoich tekstów z listopada 1987 roku, z zadowoleniem pisze: „Coraz więcej ludzi osiąga dzisiaj ciągłość świadomości i dzięki temu zachowuje w pamięci doświadczenia ze stanu półsnu (tł. Stan Alfa jest stanem półsnu). To przyspiesza ewolucję, bo nie marnuje się już czasu na czekanie, a informacja zostaje przekazana bezpośrednio do mózgu (...) To powoduje stan boskiego zobojętnienia, w którym ludzkie pragnienia stają się coraz słabsze i wyłania się prawdziwy wewnętrzny człowiek”.

W czasach zalewu informacyjnego, przyswajanie wiedzy z jednoczesnym oszczędzaniem czasu, dzięki omijaniu naszego umysłu, jest bardzo kuszące! Jeśli lekceważenie własnego umysłu prowadzi do obojętności, to w żadnym wypadku nie można tego nazwać boskim stanem, a raczej bijącym na alarm rozpadem osobowości. Profesor *LaGard* twierdzi, że: „oddzielając ludzki rozum, ciało lub ducha od ludzkiej osobowości, człowiek pozbawia się klucza do pojmowania swojej egzystencji”.

Stan Alfa jest stanem częściowej świadomości i sam w sobie nie jest niebezpieczny, bo każdy człowiek wchodzi w stan Alfa przed zaśnięciem, gdy kładzie się spać. W tej fazie można jednak o wiele łatwiej człowiekiem manipulować, dlatego niebezpieczeństwo tkwi raczej w tym, kto lub co w tym czasie wywiera na nas wpływ, zwłaszcza wtedy, jeśli ten stan jest nienaturalny.

Magazyn *Drogistenstern* przyznaje bez ogródek, że trening autogenny wywodzi się bezpośrednio z hipnozy. Szwajcarski lekarz dr *Urban Senn* ostrzega przed treningiem autogennym i wchodzeniem w tego rodzaju stany, mówiąc: „Duch Boży współpracuje z duchem człowieka i jego zdolnościami. Żywy Bóg nie wprowadza człowieka w stan obniżonego krytycyzmu, aby mu się objawić przez Biblię. Wchodzenie w stan sztucznego samozgłębiania otwiera drzwi do świata demonów. Trening autogenny, oraz inne tego rodzaju metody wprowadzają człowieka w stan pasywności i bezspornie obniżają krytycyzm (tł. logiczne myślenie), orientację oraz zdolność samostanowienia” (...) „Bóg wzywa nas do skupiania się na Nim, a nie na samym sobie i swoich wewnętrznych wizjach” [39].

Leżąca klasa

Magazyn kobiecy *Annabelle* opublikował zdjęcie, na którym leżący na podłodze uczniowie uczą się poprzez *sugestopedię* (kontrowersyjna metoda nauki, dzięki której można przyswajać wiedzę bez jakiegokolwiek wysiłku). Tą "cudowną" metodę przyswajania wiedzy wymyślił profesor *Georgij Łozanow*. Zdumiewające wyniki tej metody nauki (zwłaszcza języków obcych), przeniknęły na zachód. W USA sugestopedia została przemianowana na superredukcję o nazwie *SALT* (*Society of Accelerative Learning Techniques*) i od początku lat siedemdziesiątych zaczęła przeżywać istny rozkwit, stając się hitem we wszystkich szkołach, od podstawówek po uniwersytety [40].

Tutaj też mówi się otwarcie, że umysł dziecka jest wprowadzany w pewien stan. Nie jest przypadkiem, że muzyka i sugestopedia są ze sobą ściśle powiązane.

Proces uczenia się, jest niemal niezauważalnie wspierany przez muzykę relaksacyjną, która odpręża i pomaga wejść we wstępną fazę snu, czyli w stan Alfa (...) Stan Alfa nie jest wymysłem sugestopedy, bo można go mierzyć, gdyż w stanie czuwania ludzki mózg działa w paśmie do 15 - 35 herców, a w stanie snu od 8 - 12 herców. Jak to możliwe, że człowiek uczy się wyjątkowo dobrze właśnie w stanie snu? Człowiek po prostu nie jest wtedy do końca sobą, ponieważ zostają ominięte wszystkie hamulce jego świadomości [41].

Stacja pośrednia – praca z energiami

Stan pasywności, obojętnie jak go nazwiemy, stwarza podłoże dla aktywności tak zwanych energii. W rozdziale o tęczy zobaczymy, że działanie energii nie jest ostatecznym celem ideologii Nowej Ery. Należy ją raczej postrzegać jako coś pośredniego lub drogę. Jak to działa u dzieci pokazuje następujący przykład. Trzech sześciolatków ostrożnie i czule masuje sobie wzajemnie twarze. Bawią się w zabawę o nazwie: „Jestem silnym, dzikim zwierzęciem”, aż w końcu oddają cześć jakiemuś drzewu w ogrodzie. To są sceny z 18 minutowego filmu video pt. *Praca z energią z dziećmi (Energiearbeit mit Kindern)*, nakręconego w maju 1985 roku w Koloni, w sklepie z zabawkami *Superlalla*. Film powstał z zamiarem zaznajomienia opinii publicznej z niezwykłymi metodami i celami pracy z energią.

Edyta, 31-letnia autorka tego filmu i trenerka pracy z energią, praktykuje też relaksację i ćwiczenia z wyobraźnią. Na filmie pokazuje metody wizualizacji, znane z treningu autogennego i technik medytacyjnych [42]. „*Chcę pokazać rodzicom i wychowawcom przykłady, jak mogą uświadomić swoim dzieciom istnienie wewnętrznych sił, oraz zachęcić ich, aby je rozwijali, bo wtedy dzieci szybko docierają do źródła duchowej miłości i kreatywności*” [43].

Zwróć teraz uwagę na następujący krok. Edyta i jej koleżanki polecają *promieniowanie miłością*. „*Każdego poranka jedno z dzieci może wskazać jakąś osobę, która źle się czuje. Następnie wszyscy zamykają oczy i wyobrażają sobie, że do serca tej osoby wysyłają promień słońca, będący mocą ich miłości. Dzięki temu wszyscy powinni zobaczyć pozytywne oddziaływanie swojej energii na innych*” [44]. Ta technika *promieniowania miłością* bazuje na przechwytywaniu i przekazywaniu tzw. energii kosmicznej, i jest po prostu końcowym efektem praktykowania białej magii. Tego rodzaju *promieniowanie miłością* zaleca swoim uczniom także *Alice Bailey*. W dalszej części zobaczymy, jak w praktyce przybliżyć się dzieciom wiedzę związaną z praktyką *promieniowania miłością*, mówiącą o wielkich duszach, które chcą uratować ziemię!

Alice Bailey pisze: „*Po pierwsze musimy uczyć ewolucji i wskazywać na nieuchronny efekt rozwoju człowieka doskonałego. Opinię publiczną trzeba informować i wyjaśniać, że wielkie dusze istnieją wyłącznie po to, aby służyć bliźnim. Należy zaznajomić opinię publiczną z ich imionami, cechami, zadaniami i zamiarami; bo ludzie muszą się dowiedzieć, że wielcy mają zamiar się ujawnić, aby uratować świat. (...) Po drugie uczniowie powinni promieniować miłością i żyć w harmonii ze wszystkimi ludźmi. Gwałtowne wibracje naszego środowiska należy osłabiać i uspokajać silnym okazywaniem miłości. Powinniśmy ciągle pamiętać, że jeśli działamy na rzecz ewolucji, to moc i boskości jest do naszej dyspozycji, bo jest po naszej stronie*” [45].

Natomiast Biblia mówi, że Bóg nie jest dyspozycyjny dla ludzi, ale ukaże się w mocy i chwale, jako Pan panów i Król królów. To nie ewolucja, ale moc Stwórcy przemieni ziemię w raj.

Tęczowy most

Podczas wszystkich lat, gdy aktywnie w ukryciu przygotowywałam świat do Nowej Ery, moje silne reakcje na widok tęczy traktowałam jako osobisty dar od boga. Faktem jest, że zjawiska, które w szczególny sposób związały mnie z *duchową hierarchią*, były podobne do tęczy i uważałam je za okazywanie mi indywidualnych względów, przez mojego niewidzialnego mistrza. Otrzeźwiałam dopiero w 1986 roku, gdy już od kilku lat byłam zdecydowaną chrześcijanką. Książka *Constance Cumbey*, która wtedy ukazała się w języku niemieckim uświadomiła mi, że tęcza jest na całym świecie powszechnie używanym symbolem Nowej Ery. Zagrożenia kryjące się za tęczą omówione są w książce pt. „*Ukryte zagrożenia tęczy*” (*Hidden Dangers of the Rainbow*) [46]. To był taki duchowy pstryczek! Dopiero teraz, stojąc na silnym fundamencie Ewangelii jestem w stanie zrozumieć wiele zależności. To tak, jakbym przez wiele lat piekła ciasto z mąki, masła, jajek i rodzynek, ale dopiero teraz dostrzegłam, po co są te wszystkie składniki. Przyjrzyjmy się więc dokładnie jak to tęczowe ciasto powstaje, dlaczego tak ważne jest zrozumieniu machinacji antychrześcijańskich i dlaczego dla dzieci piecze się je w wyjątkowo smacznej odmianie.

Tęcza pojawia się między niebem a ziemią po potopie, jako znak przymierza między Bogiem, a ludźmi. Prorok Izajasz mówi, że później złamano to przymierze, bo „*Ziemia została splugawiona przez swoich mieszkańców, gdyż pogwałcili prawa, przestąpili przykazania i złamali odwieczne przymierze*” (*Księga Izajasz 24:5*). Ale ruch Nowej Ery zrobił z tęczy most prowadzący do swojego kosmicznego boga. Ten tęczowy most, w pismach ezoterycznych jest określany sanskryckim słowem *Antakarana*, i jest uważany za połączenie energetyczne, które przesyła Boże informacje, wskazówki, siłę, miłość i impulsy woli do ludzkiego wnętrza. W odwrotnym kierunku człowiek zwraca się do *duchowych hierarchów*.

Wniebowstąpienie ze znakami zapytania

Jeśli chcemy uchronić siebie, a przede wszystkim nasze dzieci od nawiązania kontaktu z bogami Nowej Ery, to niezwykle ważne jest dokładne zrozumienie, o co chodzi z tęczowym mostem. Pomocne jest zapoznanie się z nieco skomplikowanym schematem przedstawionym przez *Alice Bailey*, bo w większości nauk ezoterycznych, niebo składa się z następujących centrów kierowania:

Więc według *Alice Bailey*:

1. „*Antakarana jest symboliczną ścieżką, którą budujemy krok po kroku i stopień po stopniu, tak jak pająk przedzie nić. Nie jest to droga powrotu, którą rozwijamy sami z siebie; tylko droga, którą trzeba znaleźć i którą trzeba nieustannie kroczyć*” [47].

2. „Wychowanie jest wiedzą antakarany, a antakarana jest mostem, który człowiek buduje pomiędzy trzema aspektami myślenia - przez medytację, zrozumienie i działanie magiczno-twórcze” (czyli poprzez omówioną w poprzednim rozdziale pracę z energią!) [48].

3. „Wiedza antakarany zajmuje się całym systemem napływających energii, procesami stosowania energii, przekształcania i stapiania. Zajmuje się też energiami wypływającymi, i ich wpływem na środowisko, oraz tworzy podłoże dla wielu innych ośrodków mocy. Energie napływające i wypływające tworzą finalnie dwa wielkie systemy energetyczne, z których jeden objawia się jako siła, a drugi jako miłość. Wszystkie energie nakierowane są na oświecenie poszczególnych ludzi i całej ludzkości, dzięki kontaktem z hierarchią, składającą się z indywidualów” [49].

Reflektor miłości wysła swój promień

Powyżej zacytowałam książkę Alice Bailey, pt: *Edukacja w Nowej Erze (Education In The New Age)*. Więc staje się jasne, dlaczego w aktualnej literaturze dziecięcej tak wiele mówi się o przekazywaniu miłości i mocy. Filozofia *tęczowego mostu* nazywa mocą wszelkie energie, które dowolne jednostki lub grupy wysyłają w jakimkolwiek kierunku [50].

Według założeń Nowe Ery, każdy człowiek powinien budować własną *antakarane*, poprzez medytację, psychotechniki i zmianę myślenia. Mówiąc skrótowo, przez wszelkie techniki, które przedstawiam w rozdziale pt: *Wiem, o czym mówię*. Rzekomo dzięki tym praktykom, z centrum ludzkiego mózgu (z czakry na czubku głowy) powstaje połączenie energetyczne w formie tęczy, które łączy człowieka z kosmosem i powoduje *przekształcenie tej energii*, która następnie dociera do jego brzucha, skąd jest wysyłana innym. Uważasz, że to szaleństwo? Właśnie tego mają się dzisiaj dzieci uczyć z komiksów, bajek i filmów!

A oto ostatni cytat Alice Bailey, potwierdzający tę tezę: „Dążąc (na swój sposób) do dopasowywania się do hierarchii, dzięki nieustannemu budowaniu antakarany, pomagasz tworzeniu w konstrukcji antakarany, łączącej ludzkość z kosmiczną hierarchią. Przy powstawaniu tej hierarchii na ziemi, pierwsze nici tej drogi przędli niektórzy synowie boży, ponosząc przy tym ofiary. Hierarchia wykonuje teraz dalece zaawansowane prace, nad budową drogi do Szamballi* (w tradycjach hinduistycznych, mistyczne królestwo rządzone przez Króla Świata). Można by powiedzieć, że ten łańcuch hierarchii jest już od siedmiuset lat zakończony; mam na myśli to, że od tego czasu istnieje międzyplanetarny tęczowy most, który łączy trzy wielkie centra. Następne wielkie zadanie to wzmocnienie, upiększenie i zelektryfikowanie tego mostu, aby powstała nieograniczona komunikacja między tymi centrami” [51].

Te wypowiedzi pokazują bardzo wyraźnie, dlaczego zabawne postacie z wszelkiego rodzaju dziecięcych bajek nieustannie są zajęte polerowaniem, upiększaniem i wychwalaniem tęczy.

Punkt zaczepienia - skandynawskie mity i hinduistyczne kultury

W tym kontekście ciekawy jest cytat z artykułu prof.dr *Petera Beyerhausa*, pt: *Tęcza nad Frankfurtem - wrażenia z synodu kościoła w roku 1987*; Według *Alice Bailey* jednym z trzech głównych kanałów przygotowujących ludzi do Nowej Ery, obok systemu edukacji ma być kościół.

W filmie pt: *Bogowie Nowej Ery (Gods of the New Age)*, *Caryl Matrisciana* mówi, że uczestniczyła kiedyś w Londyńskim *Festiwalu Umysłu Ciała i Ducha (MindBodySpirit Festival)*, który wiele grup hinduistycznych spod znaku Nowej Ery nazywa *Wielkimi Targami Wodnika*. Wyjątkowo szokujące są następujące obserwacje autorki tego filmu: „Rozglądając się po festiwalu, wszędzie widziałam tęcze. Więc pomyślałam, że widocznie nie mają one nic wspólnego z Biblią. Jednak, gdy później zaczęłam zbierać informacje od ludzi, z czasopism i z plakatów, to odkryłam, że w niektórych mitologiach tęcza symbolizuje żywego ducha; boskiego lub demonicznego. W mitach skandynawskich występuje tęczowy most, który łączy niebo z ziemią. Jechali po nim na koniach bogowie, gdy odwiedzali świat ludzi, nazywany Midgard. Ta mitologia jest najbardziej zbliżona znaczeniowo do tęczy w ruchu Nowej Ery.

W świętych pismach Nowej Ery, kolory tęczy określa się jako promienie, gdzie każdy promień ma swoje znaczenie. Zgodnie z tym założeniem każdy kolor: czerwony, pomarańczowy, żółty, zielony, zielono-niebieski, niebieski i fioletowy itd. posiada konkretne znaczenie, np. wola, miłość, idealizm itd. Wierzy się, że ostatni promień spowoduje ostateczne ujawnienie się niewidzialnej hierarchii, czyli okultystycznych mistrzów władających ludzkością. Wtedy nastąpi powtórne przyjsście Chrystusa” [52]. Dalej *Caryl Matrisciana* wymienia aspekty kultu tęczy, czyli znaczenie kolorów.

Kolory - nośniki poselstwa duszy

Uczniowie Nowej Ery przywiązują do kolorów wielką wagę, bo kolory mają wpływ na przemianę duszy, poprzez otwartą podczas medytacji świadomość lub poprzez sugestie podczas półsnu w stanie Alfa. Właśnie przez takie ćwiczenia opisane w poprzednim rozdziale, uwrażliwia się dzieci i dorosłych na *Telepatię Intuicyjną*, której celem jest przekazywanie wskazówek od *duchowej hierarchii* za pomocą napływającej energii, a także przez dźwięki i kolory. Oto wypowiedź *Alice Bailey* na ten temat: „Dzięki wzrostowi telepatii intuicyjnej, wpływ dźwięku i koloru jest coraz lepiej rozumiany, ludzie poznają i rozumieją także działanie Chrystusa i jego uczniów, gdy zostaną zbawieni z niewoli przeszłości (z dotychczasowych wierzeń) i jako wolni zdołają wkroczyć do Królestwa Bożego” [53].

W ciągu 15 lat życia, jako wyznawczyni Nowej Ery, często brałam hausty z tej kosmicznej butelki, ale smak zawsze był bardzo gorzki! Dzięki Bogu, Biblia obiecuje zupełnie inne Królestwo Boże i gwarantuje wolność bez telepatii intuicyjnej i bez chrystusa Nowej Ery! Nie mam nic przeciwko świadomości oddychaniu, odprężaniu, błogości, tęczom i harmonijnym ruchom! Zimą z przyjemnością przyglądam się, jak z harmonią i artyzmem pary tańczą na lodzie, a kolorowo ubrane dziewczynki są rozkoszą dla mojego serca! Z przyjemnością dla relaksu biegam po lesie i świadomie głęboko oddycham. Tęcze uważam za fascynujące zjawisko, a ich widok na niebie mnie bardzo cieszy, bo dzisiaj nie powodują już w moim umyśle żadnych zmian, tylko mnie cieszą.

To nie rzeczy same w sobie powodują, że są takie a nie inne, lecz duchowość przez którą na nie patrzysz. Tam, gdzie tęczę, masaże i "miłość" jest sugestywnie używana jako środek transportu do pseudoraju, tam Bóg wzywa ludzi, którzy poważnie traktują prawdy biblijne, aby na rozwidleniu wąskiej i szerokiej drogi stawiali tablice ostrzegawcze i pomagali ludziom w podejmowaniu decyzji.

A teraz przyjrzyjmy się nieco bliżej, w jaki sposób sklepy oferują naszym dzieciom wyżej wymienione rzeczy.

2. PRAKTYKA - ZWIEDZENIE NA SKLEPOWEJ PÓŁCE

Te same elementy, które w ezoteryce przekazuje się dorosłym, w nieco innej formie przekazywane są dzieciom. Przytulne, kolorowe, szmaciane zwierzątka i lalki, zdobywają coraz więcej miejsca w dziecięcych sercach. Każda mała właścicielka takiego zwierzątka lub lalki, chce się dowiedzieć czegoś więcej o swoim ulubieńcu, i tym sposobem poprzez odpowiednie komiksy i seriale, życie zabawki zaczyna dominować w dziecięcej świadomości. Jak to jest w rzeczywistości przekazywane małym dzieciom i czym to skutkuje w ich życiu i sposobie myślenia?

Przedstawię to na przykładzie ogólnodostępnych powieści i omówię komiksy pt. *Tęczowa kraina* (*Rainbow Brite*), *Mój mały kucyk* (*My Little Pony*), *Troskliwe Misie* (*The Care Bears*), itp.

Autorzy tego rodzaju dziecięcych treści, świadomie nie umieszczają tych filmów, komiksów, gier, kaset video i zabawek w katalogach rozpowszechniających produkty Nowej Ery. Nie tylko dlatego, że wciąż powstają nowe propozycje, ale przede wszystkim po to, żeby rodzice nie mieli możliwości samodzielnej oceny i klasyfikacji tych produktów. Zalecam rodzicom, aby jak najczęściej sprawdzali produkty przeznaczone dla dzieci, a tym samym nabierali wprawy w rozpoznawaniu mechanizmów zwodzenia, z którymi dzieci stykają się w szkole lub miejscu zabaw. Umiejętność rozróżniania jest dzisiaj bardzo ważna. Nie po to, aby rodzice się zamartwiali, ale po to, żeby w rzeczowy sposób potrafili o tym rozmawiać ze swoimi dziećmi i w atmosferze zaufania, w jasny sposób mogli im przedstawić biblijną naukę o stworzeniu i zbawieniu, jako jedyną, która jest dobra i prawdziwa.

Po przeczytaniu w tej części przykładowych opisów doświadczeń i zaszczepianych dzieciom teorii, czytelnik będzie mógł znacznie lepiej zrozumieć oraz poznać ich charakter, bo nie tylko komiksy, ale także kasety mówią o zwycięstwie krainy marzeń. Na przykład ten: „*Na końcu tęczy, tam gdzie powstają wszystkie kolory, istnieje zaczarowane królestwo, o nazwie: Kraina Tęczy*”. Ten sympatyczny głos, dochodzący z dziecięcego pokoju, to słuchowisko pt: *Kraina Tęczy*, które w pięciu odcinkach przedstawia niesamowite przygody dzieci tęczy, i opowiada o tym, jak zagrożone kolory w czarodziejski sposób zostają ocalone przed złym Mroczkim. „*Do zamku Tęczulki dociera głośny, skrzeczący, złośliwy śmiech Mroczka, który dobiega z otchłani zła, gdzie zgromadził wszystkie radosne dzieci tęczy. Jednak o zgrozo! Temu złoczyńcy i jego pomocnikowi Toczkiowi znów udało się ukraść wszystkie kolory z przepięknego ogrodu Krainy Tęczy, a teraz swoją armatą szarości, zamierza zamienić całą krainę w pustkowie*”. Tym sposobem, w bardzo sprytny i w typowo dziecięcy sposób, zaczyna się walka dobrem a złem.

I to jest dobre. Ale istotne tutaj jest to, jak ona jest prowadzona i w jaki sposób odnosi się w niej zwycięstwo. W tej historii dobro pokonuje zło za pomocą kolorowych kryształów. Dzieci tęczy, gwiazdne elfy i pozostałe postacie tej bajki noszą nazwy szlachetnych kamieni (Smaragda, Rubinella – wersja Niemiecka) i rzucają w górę magiczne kryształy, które dzięki swojej czarodziejskiej mocy ponownie zamieniają szarość w kolory! Mroczek ratuje się ucieczką i zło znów zostaje pokonane. Wtedy pojawia się biały koń o imieniu *Zorza*, który radośnie rży, bo to najcudowniejszy i najszybszy koń w całym kosmosie. Lśniąc biały, z tęczą grzywą i ogonem, galopuje lub leci przez kosmos z prędkością huraganu. Na jego grzbiecie pędzi do zwycięstwa Królowa Tęczy (PL - Tęczulka).

W amerykańskich kręgach spirytystycznych, kryształy i szlachetne kamienie odgrywają obecnie ważną rolę, a na targach, warsztatach i treningach Nowej Ery w Europie, zajmują pierwsze miejsce. Boli cię głowa? Przyłóż kryształ i medytuj, a ból zniknie!!! Kryształowy zabobon ogarnia dorosłych i rwącym strumieniem wciska się do dziecięcych pokoiów, pełnych królowej tęczy i jej i dzieci.

Co Biblia mówi na temat kamieni? Czy chrześcijanie mają świadomość, że najlepiej na kryształach i szlachetnych kamieniach zna się szatan? To o nim pisał prorok Ezechiel: *„Byłeś odbiciem doskonałości, pełni mądrości i niezrównanego piękna. W ogrodzie Bożym twoim okryciem były wszelkie drogie kamienie: karneol, topaz i jaspis, chryzolit, beryl i onyks, szafir, rubin i szmaragd; ze złota zrobione były twoje bębenki (...) przechadzałeś się wśród ognistych kamieni. (...) Przy rozległym swoim handlu napełniłeś swoje wnętrze pychą i zgrzeszyłeś. Wtedy wypędziłem cię z Bożej góry, a cherub, który bronił wstępu, wygubił cię spośród kamieni ognistych”* (Ks. Ezechiela 28:12-14-16).

Strącony dawny władca nadal kusi środkami, które były mu bliskie za czasów jego doskonałości. Szlachetne kamienie są cały czas popularne. Podczas medytacji ludzie próbują swoich kosmicznych mocy, dlatego nadal ma miejsce chodzenie po rozpalonych węglach, jak po ognistych kamieniach. Jednak ich jedność z zaświatami nagle się skończy, albo mówiąc bardziej brutalnie, nie skończy się nigdy. To jest zdumiewające, że łakocie *Nowej Ery* dla dziecięcych serc piecze się nieustannie z tych samych składników. Kto ma oczy do patrzenia i uszy do słuchania, ten zauważy, że dzieci są nieustannie poddawane "oczyszczającej" indoktrynacji, której rzeczywiste przesłanie mówi o zbawieniu z kosmosu. Fachowo wykonane i dostosowane do dziecięcej wyobraźni są nie tylko kasety z *Królową Tęczą*. Pod względem jakości *Małe kucyki* też zasługują na taką ocenę.

Czarodziejska tęcza

Małe Kucyki, to opowieść nagrana na kasetach, kończąca się cennym z pedagogicznego punktu widzenia wnioskiem. Ale czy dobry wniosek, to dobra całość? Niekoniecznie! Bo to, co może przedstawiać wartość na poziomie wychowawczym, może być zwodnicze w sferze duchowej. To, co w odniesieniu do doczesności może brzmieć jak dobra rada, w odniesieniu do wieczności może mieć niszczące następstwa. Otóż wartościowe z punktu widzenia wychowawczego zakończenie bajki o *Czarodziejskiej tęczy* jest następujące: *„Wyrażając jakieś życzenie, nie wolno myśleć tylko o sobie, ale należy sobie życzyć czegoś, co sprawi radość wszystkim”*. Temu nie można nic zarzucić. Ale w jaki sposób *Kucyki*, *Tancerze marzeń*, *Pierwiosnki* i *Iskierki* dochodzą do takiego wniosku?

Wokół *Zamku marzeń* rozpoczyna się piękny dzień, i nagle w czystym porannym powietrzu zaczyna coś migotać. Mimo bezchmurnego nieba ukazuje się piękna tęcza o cudownych barwach, która rozpięła się od jednego krańca horyzontu po drugi i jak most z kolorowych świateł, zawisła nad zielonym wzgórzem krainy *Kucyków*. Pierwiosnek zastanawia się: „*Może ta tęcza jest czarodziejska i będziemy więc mogli wypowiedzieć jakieś życzenie?*”. Jednak dzieci wypowiadają samolubne życzenia, które zaczynają ich zasmucać, bo szkodzą innym. Ale tęcza posiada moc unieważniania życzeń i wszystko dobrze się kończy. Mimo, że dzięki temu zakończeniu dzieci uczą się myśleć o innych, to równocześnie zaczynają wierzyć w fatalne kłamstwo, że tęcza spełnia życzenia i anuluje błędne decyzje, skutkiem czego zaczynają postrzegać wszechmoc przez pryzmat tęczy, która spełnia życzenia i anuluje to, co było chybione! Dzieci dorastające w zaufaniu do Jezusa Chrystusa, który jest prawdziwą Światłością świata, nie potrzebują magicznej tęczy ani kryształów, aby przewycięzać zło. Jeśli będziemy im przedstawiać naukę Biblijną, wtedy będą potrafiły odrzucać czary z kosmosu.

Wejść z nami na drabinę tęczy

Oto co napisano na początku małej kieszonkowej książeczki, wydanej przez wydawnictwo *Bastei*, pt: *Misie nr. 7 - Pewna gwiazdka cię lubi (Bärchis nr. 7 -Ein Stern hat Dich gern)*.

Jest to historia Krystiana, który daremnie szuka swojej ulubionej gwiazdki na niebie. Wszystkie gwiazdy znikły! Oczywiście zauważyły to *Misie*, które udają się na jej poszukiwanie i odnajdują gwiazdy uwięzione w gęstej chmurze, w słoikach i w butelkach, a obok jakiś człowiek gra na skrzypcach. *Misie* go znają, bo on mieszka po drugiej stronie nocnego nieba! *Misie* spieszą z pomocą i szybko docierają na miejsce dzięki czarodziejskiemu zaklęciu: „*Czarodziejska parasolko otwórz się i zanieś mnie do krainy Troskliwych Misiów, nieś mnie prędko przez przestworza, leć szybciej niż wiatr*”. Na miejscu stwierdzają, że tu może pomóc tylko nasza sztuczka. *Kocham cię!* - zawołał *Miś-gaduła*, po czym wchodzi po miękkich schodach do chmury i odlicza: *Raz-dwa-trzy-start!*, patrząc z miłością na straszną, czarną chmurę. Nagle rozlega się potężny huk i ciemne więzienie rozlatuje się na drobne kawałki. Skrzypek *Alfredo* jest bezradny, bo jak ma teraz, w ciemnym niebie czytać swoje nuty? *Nie ma sprawy, pomogę ci!* - woła z zapałem *Miś-Promyk-Słońca*. *Prześlę do twojego ciemnego nieba jasny promień słońca, bo cię kocham*. *Miś-Promyk-Słońca* kładzie się na plecach i ze swojego brzucha wysyła w nocne niebo bardzo jasne promienie, które nie omijają żadnej chmurki.

Powyższy obraz jest doskonałą ilustracją ćwiczeń *rozwijania mocy brzucha* i wysyłania energii ze splotu słonecznego, praktykowanych na lekcjach jogi.

Sukces z brzucha

Sukces jest błyskawiczny. Skrzypek *Alfredo* woła z radością: *Nareszcie mogę pozostać w swojej części nieba i grać na skrzypcach. Już nigdy, naprawdę nigdy nie ukradnę żadnej gwiazdki*. I wieczorem znów wszystkie gwiazdy świecą się na niebie, wraz z ulubioną gwiazdką Krystiana.

Mamusia całuje Krystiana na dobranoc, po czym nagle za drzwiami, ktoś szeptem mówi: „*Sza! To ja, Miś-drzemka! Znam pewną tajemnicę! Wskakuj prędko do łóżka, to ci ją opowiem. To tajemnica wyłącznie dla dzieci, posiadających własną gwiazdkę!*” Mama wychodzi z pokoju, nie słysząc już szeptów, chichotu i okrzyków radości, które dochodzą z pokoju, gdy Miś opowiada Krystianowi fascynującą historię.

W tym opowiadaniu, zajmującym 16 małych stron, dzieci stykają się nie tylko z elementami czarów, z pomocą kosmicznych *Misiów* i wysyłaniem mocy miłości z brzucha, ale także z pewnym ukierunkowaniem na astrologię. Krystian posiada osobistą gwiazdkę. Jest w niej też tajemnica przeznaczona tylko dla tych dzieci, które posiadają własną gwiazdę, co sugeruje, że gwiazdy mają indywidualne oddziaływanie! Ta historia kończy się tym, że mama niczego nie zauważa. Wychodzi z pokoju nie zauważając *Misia* rozmawiającego z jej synem. To oczywiste, że dzieciom podoba się przyjaciel, który przychodzi do nich w nocy, i gdy po cichu opowiada im różne historie, to chichoczą i krzyczą z radości. Dzisiaj jest wiele samotnych dzieci, dla których mogą to być cudowne drzwi do niewidzialnych przyjaciół z kosmosu! Takie postacie zapełniają swoim życiem i pseudo paplaniną o miłości wielką lukę na rynku, ponieważ miłość rodzicielska jest dzisiaj towarem deficytowym!

Czy pamiętasz cytat z książki *Alice Bailey*, który przytoczyłam w jednym z poprzednich rozdziałów? Zgodnie z nim, uczniowie Nowej Ery powinni promieniowaniem miłością uspokajać wibracje otoczenia. Zwróć teraz uwagę na sposób, w jaki w komiksach wysyłana jest miłość. Przyjazne myśli, magiczne gwiazdki lub czarodziejskie moce, aby zrównoważyć lub zmienić złe okoliczności. Oto kolejne przykłady.

Smutny chłopiec i przyjazne myśli

Zeszyt: *Misie nr 3*. Mały, samotny chłopiec zdobył trochę pieniędzy i zaprasza swoich kolegów do restauracji. Chłopiec jest coraz smutniejszy, bo koledzy tak dużo jedzą i piją, że nie będzie w stanie zapłacić rachunku. Z pomocą biednemu chłopcu przychodzi Miś, który przyleciał na ziemię na tęczowej hulajnodze i zaczął wysyłać ze swojego brzucha pozytywne myśli do właściciela restauracji. Przedstawia to obrazek, na którym Miś emituje silny promień światła w stronę właściciela restauracji, wokół głowy którego krążą serduszka i pięcioramiennie gwiazdki, a on zmienia myślenie i obniża chłopcu rachunek, a *Misie* obdarzają go przyjaźnią tęczowej krainy, i mamy happy end!

Królowa Tęczy (*PL - Tęczulka*), też wysyła promienie z brzucha, aby niwelować zło. Ta fascynująca młoda dama w krótkim czasie stała się idolką i gwiazdą dziecięcych pokoi. I nic dziwnego, gdyż wszystkie komiksy wykonano w pięknych kolorach, a dzieci z Tęczowej Krainy są wyjątkowo pięknie namalowane. We wstępie do pierwszego komiksu napisano: „*Czy znacie już cudowną i tajemniczą krainę na końcu tęczy? To świat pełen kolorów*”.

To, że przemieniająca moc miłości zawsze wychodzi z brzucha, jest szczególnym elementem w ideologii Nowej Ery. W *jodze i medytacji przemieniającej*, ułożony na poziomie brzucha splot słoneczny, jest bardzo ważnym centrum energetycznym.

Dlatego dzieciom sugeruje się jak najwcześniej, że za pomocą splotu słonecznego (solar plexis) mogą rozwijać moc, którą można pokonać wszelkie zło. W zeszycie *Misie nr 3* napisano: „Poznacie ich po ich brzuchach”. Cóż za pomyłka? Jak można dzieciom wpajać wiarę, że zło można pokonać za pomocą energii wychodzącej z brzucha!?

Kontakt z niewidzialnymi przyjaciółmi

Miś-drzemka przyszedł do łóżeczka Krystiana. W tym prostym zdaniu tkwi podwójna informacja. Mówiliśmy już, że kosmokranci przychodzą często do dzieci w stanie Alfa - będącym stanem pośrednim pomiędzy jawą a snem. Żeby dorosła osoba mogła wejść w kontakt z *duchową hierarchią*, to też musi wejść w stan podświadomości. *Alice Bailey* zaznacza, że u uczniów Nowej Ery transformacja duszy powinna dojrzeć do tego stopnia, aby można im było przekazać wolę *duchowej hierarchii* tak, aby przeniknęła do ich mózgu [54]. Dzisiaj istnieją już nawet szkoły, w których dzieci przenosi się w stan podświadomości, w którym mogą nimi kierować duchowe istoty. Na razie odbywa się to pod pretekstem ułatwiania nauki, jednak w rzeczywistości jest to stan Alfa (stan półsnu), w którym można dzieci przygotować do bezwolnego przyjmowania poleceń *duchowej hierarchii*. Udawanie się do krainy tęczy latającym dywanem w stanie takiego półsnu lub pod wpływem czarów, i nawiązywanie kontaktu z jej mieszkańcami, jest całkowicie czymś normalnym.

W lipcu 1986 roku, Myszka Miki przekazała szokującą informację. Miki i Minni szybują na tęczy. Takie stany przeżywa tylko ktoś intensywnie medytujący. Ten przekaz dla dzieci mówi, że medytacja = transformacja! Do tego rodzaju historyjek po to dodaje się historyjki o czarach, magii i jasnowidzeniu, aby zawarty w nich przekaz o technikach medytacyjnych nie budził niepokoju. Dlatego zawsze jest to robione w formie zabawy, w pozornie całkowicie niewinny sposób.

Oto jeszcze jedna historyjka z zeszytu *Misie nr 3*; wskazująca na wielką niewidzialną *duchową* hierarchię, również. Mała dziewczynka cały czas wyobraża sobie, że bawi się ze swoją przyjaciółką o imieniu Ingrid, która tak naprawdę nie istnieje. Jej brat się z niej śmieje, ale matka ją rozumie i nawet specjalnie dla Ingrid nakrywa stół, aby pobawić ze swoim dzieckiem. Ale dzieciom trzeba bardzo wyraźnie uświadamiać, że to jest tylko zabawa i że fantazji nie wolno traktować jak rzeczywistości! A jednak w tym dniu, w niewidzialny sposób przychodzi do dziewczynki jeden z Misiów, który chce jej pomóc i przy okazji dać nauczkę jej bratu, który chce zjeść kawałek tortu przygotowanego dla Ingrid. Niewidzialny Miś wyrwał mu tort, który poszybował w powietrze i gdy w niewidzialny sposób go zjadł, to brat zaczął krzyczeć: „*Ja chyba zwariowałem! To przecież niemożliwe*”. Wieczorem brat żałuje, że nie wierzył siostrze w istnienie Ingrid, a mama pociesza go, głaszcząc po główce.

Przedmioty się pojawiają, zmieniają, znikają

Dlaczego mama tych dzieci nie traktuje tego wszystkiego jak wytworu fantazji? Dożyliśmy czasów, w których materializowanie i dematerializowanie przedmiotów nie jest zastrzeżone wyłącznie dla guru Sai Baby i joginów w Indiach. Dzisiaj dzieci zaczynają postrzegać niewidzialne rzeczy, jako istniejące. To nadchodzi w zawrotnym tempie. Tam gdzie ludzie odrzucają Boże prawdy, objawione w Biblii, i nie prowadzą trzeźwego i czystego życia, tam zawsze będą się wkładać praktyki okultystyczne, które na razie są jeszcze zakryte przed wieloma ludźmi, ale "kosmiczni mistrzowie" bardzo chętnie przygotowują tam grunt do nawiązywania ze sobą kontaktów. Na pewno nie jest przypadkiem, że badaczka procesów agonii, *Elisabeth Kübler-Ross*, opisując swoje kontakty z duchowymi przewodnikami z niewidzialnego wymiaru, napisała książkę dla dzieci, pt. *Niewidzialni przyjaciele (Die unsichtbaren Freunde)*. Starania ezoteryków i spirytystów, aby połączyć nasz świat z zaświatami mają zawsze ten sam cel, którym jest zburzenie muru, który oddziela nasz świat od zaświatów. Dlatego wszyscy powinniśmy czuwać, aby to ukierunkowywanie na nadnaturalność, nie wkładało się do naszych domów!

Wybawiciel z kryzysu ekologicznego?

Zdaniem *Alice Bailey*, uczniowie Nowej Ery chcą pomóc mistrzom duchowej hierarchii i starają się ich wspierać w realizacji planu podźwignięcia i uszlachetnienia naszego świata [55]. Zeszyt *Misie nr 3* pokazuje też, że ratunek przed kryzysem ekologicznym nadchodzi z Krainy Tęczy! [56]

Oto ta historyjka. „Wysoko w chmurach, w *lesie uczuć*, Misie poczuły jakiś przykry zapach, który pochodził z zakładów chemicznych. Więc zjeżdżają po tęczy na ziemię, aby jak najszybciej powstrzymać zatrucie środowiska. Pomaga im w tym córka właściciela zakładów chemicznych. W tym przekazie "niewidzialni przyjaciele z kosmosu" pomagają "dobrym działaczom na rzecz ochrony środowiska". Ta historyjka jest jednocześnie typowym naprowadzaczem, który między wierszami sugeruje, że dobre jest wszystko, co jest "zielone". Oczywiście Misie sprawiają, że fabryka montuje filtry i przykry zapach znika. Następnie Misie zbierają nasiona jakiegoś ziemskiego drzewa i napromieniowują je słoneczną miłością z brzucha. Tutaj ponownie o wszystkim decyduje współpraca z kosmicznymi istotami.

Niewidzialni stają się realni

Kto lubi baśnie, ten je znajdzie także w komiksie pt. *Pumuckl nr 3*, z marca 1985 roku, w którym dzieci spotykają małą rozmarzoną *Zuzię Marzycielkę*, która bardzo chce być księżniczką! Zuzia jest sama w domu i czyta jakąś starą księgę z baśniami, aż tu nagle, coś zaczyna szumieć i szeleścić między kartkami, jakby wicher i z książki wyskakuje mała księżniczka! (Wichry, sztormy, omdlenia to są wrażenia towarzyszące ludziom przy zetknięciu z czymś pozaziemskim lub z zaświatami), która zaczyna wyjaśniać zdumionej dziewczynce, że znalazła się tutaj, bo wypła łyk zaczarowanego baśnio-

wego mleka. Dziewczynki zaczynają rozmawiać i księżniczka zaprasza Zuzię do swojego zamku. „Czy to możliwe?” - pyta Zuzia „Zostaw to naszemu dworskiemu czarownikowi Kukulajowi. Do zobaczenia Zuziu Marzycielko!”. Teraz pytanie: Jeśli nasze dzieci są w zaplanowany sposób, sukcesywnie przygotowywane do wejścia w tę sferę, to czy jako rodzice mamy pewność, że będą w stanie odróżnić rzeczywistość od fantazji.

Podróż w lśniącym kabrioletcie

Niewykluczone, że zaraz po *Zuzi Marzycielce z Pumuckla*, wpadnie wam w ręce *Mainzelmannchen-Magazin* nr 8 z *Piękną baśnią z tęczą ulicy* (*Das schöne Märchen von der Regenbogenstraße*), w której Bobbiemu i Betty objawia się przepiękna wróżka z końca tęczy. „Halo dzieci! Zabiorę was baśniową podróż” - szepcze przyjaźnie tęczą wróżka o imieniu *Promyk Słońca*, wyczarowując srebrną różdżką samochód. Tu znowu pojawiają się kolory tęczy. *Królowa Tęczy* czeka na swoje dzieci w otoczeniu różnokolorowych sług i dam dworu; zielonych, pomarańczowych, żółtych fioletowych i niebieskich. Otoczona czymś w rodzaju szybujących dam dworu obiecuje, że będzie się troszczyć o pogodę na ziemi. Ciekawe jest zakończenie tej historii, które mówi samo za siebie. Bobby szepcze do swojej siostry: „Czy opowiemy rodzicom o naszej wycieczce? Może lepiej nie, bo dorośli nie wierzą we wróżki”. Od 1987 roku, wśród dzieci bardzo popularne stały się przezroczyste skrzydła istot pozaziemskich, które zaczęły się pojawiać nie tylko w zabawkach *Toy Story*, koncernu *Mattel*. W najnowszych wydaniach *Kucyków* (*My Little Pony*), pojawiły się też fruujące księżniczki, które mają ponadnaturalną moc. Tego rodzaju historyjki mogą wprowadzać dzieci w praktyki magiczne, sugerując im jednocześnie aby nie mówiły o tym rodzicom. Dlaczego? Bo rodzice mogą ich zniechęcać do kontaktów z zaświatami lub wytłumaczyć, że tego rodzaju postacie muszą pozostać w sferze fantazji i nie wolno ich łączyć z rzeczywistością. Dlatego nie zabraniajmy dzieciom czytać komiksów, ale tłumaczmy im, jak należy podchodzić do takich historii!

Magia w dziecięcym pokoju

Wciąganie dzieci w magię, ezoterykę, wiedzę tajemną i działania kryptookultystyczne jest niechlubnym znakiem naszych czasów, ale Jezus nie powiedział, że czasy Jego powrotu będą piękne! Ewangelie Mateusza 24, Marka 13 i Łukasza 21, mówią co nastąpi. Są to fragmenty mówiące o powrocie Syna Człowieczego, który napawa nadzieją i daje niezbędną odwagę. „Wówczas ujrzą Syna Człowieczego, nadchodzącego w obłoku z wielką mocą i chwałą. A gdy zacznie się to dziać, wyprostujcie się i podnieście swoje głowy, bo zbliża się wasze odkupienie” (Ewangelia Łukasza 21:27-28).

Tymczasem w *Tęczowej Krainie* wszystko przebiega kolorowo: W trzeciej części *Tęczowej Krainy* pojawił się problem, ponieważ zmieniły się kolory, lecz tym razem już nie z winy Mrocza. Stwierdzono jednoznacznie, że jest to wina chmury gazów z aerozoli, którą trzeba zneutralizować! Jak zwykle piękna królowa, wraz z gwiazdym stworem *Białym Wirem*, jedzie na *Białej Gwieździe* (najwspanialszym koniu wszechświata), rozsypując mnóstwo kolorowych kryształków, których magiczna moc sprawią, że wszystko wraca do pierwotnego stanu! „Hura, udało się, zawsze możemy

polegać na naszych kolorowych kryształkach i wszystkie kolory znowu są na właściwym miejscu”. Nawet drzewa się cieszą, że przyroda znów jest tak piękna jak kiedyś. I tu znowu można zauważyć, że wartościom wychowawczym i puencie tej historii nie można nic zarzucić, bo aerozole są szkodliwe dla środowiska. Tyle, że sposób rozwiązywania problemów jest tutaj całkowicie sprzeczny z tym, co mówi Biblia. To, że dzieci przyswajają fałszywe metody zbawienia, można zauważyć także po tym, co przedstawiają dziecięce rysunki, na konkursach rysunkowych organizowanych przez wydawców komiksów.

W 6 numerze komiksu *Tęczowa Kraina*, w którym główną postacią jest *Tęczulka*, ogłoszono wyniki konkursu rysunkowego, w którym ponad połowa dziecięcych rysunków przedstawiała białego konia *Tęczulki*, o imieniu *Zorza*. To, że w disneyowskich konkursach dzieci rysują *Myszkę Miki*, a w konkursach *Tęczowej Krainy*, *Tęczulkę* i jej konia, nie jest dziwne. Jednak, gdy *Schweizer Familie Magazin* ogłasza konkurs pod hasłem: *Moje ulubione zwierzę*, na którym większość nadesłanych prac przedstawiała białe jednorożce i latające smoki w kolorach tęczy, to warto się już nad tym zastanowić. Interesujące, z tego samego punktu widzenia, dziecięce rysunki opublikowało też pismo *Mój mały kucyk* (*My Little Pony* / 12/198756), gdzie biały jednorożec też był na każdym rysunku. Nadesłane rysunki i dołączone do nich listy pokazują, że utrzymują relacje ze swoimi kosmicznymi przyjaciółmi. Jeśli chodzi o *Małe Kuczki*, to zwłaszcza te relacje są ożywiane przez fankluby i korespondencyjnie podtrzymywane przez media, aby związać dzieci ze swoimi ulubieńcami. W Niemczech istnieje już nawet *Klub kucykowych mam*, z legitymacją członkowską w formie karty kredytowej, z których małe dziewczynki są zapewne bardzo dumne.

Klub kucykowych mam - karty członkowskie i paszporty rodzinne.

Gdyby za *Małymi Kucykami* nie kryło się metodyczne zwodzenie, to rodzicielskie wycucie dziecięcych gustów byłoby godne pochwały, bo ktoś tutaj miał genialny pomysł na ujmowanie dzieci, bo w krainie kucyków dzieci czują się jak w wielkiej rodzinie!

Powoduje to nie tylko ładna karta klubowa, ale także cała paleta produktów, od czasopism, zabawek, odzieży, butów, pościeli, plecaków i albumów do zbierania obrazków, aż po baloniki i plastikowe serwisy na dziecięce przyjęcia. Na pewno nie była przesadą wiadomość (z lutego 1988) [57], która mówiła, że: „*To, co przed laty było normalnym pomysłem na zabawkę, teraz przerodziło się w niezwykle efektywny system, który objął cały rynek dziecięcy. Z biegiem czasu do milionów zabawkowych kucyków dołączyło piętnastu licencjonowanych producentów, oferujących ponad 50 nowych produktów związanych z kucykami. Kucykowy szal obejmuje coraz więcej produktów (...), które można nabyć w domach towarowych, księgarniach i kioskach*”.

No cóż, kuczki nie są zwykłymi zabawkami, bo podczas gry w piłkę, dzieciom nie przytrafiają się takie sytuacje, że *Szczęśliwy mały grzybek* niecelnie podaje piłkę do małego smoka *Puffi* i piłka leci wprost do czyjś okna, ale *Księżniczka* w mgnieniu oka zamienia ją w bańkę mydlaną, która pęka zanim uderzy w szybę.

Na pewno niejedna mama marzy o opiekunce dla dziecka, która potrafiłaby zamienić w bańkę mydlaną każdą rzecz lecącą przez pokój. Jednak to, co robi *Biały Kucyk* za pomocą wirującego rogu i wirującej gwiazdki, nie jest czymś normalnym ani niewinnym, lecz zwykłymi czarami. To do tego przyzwyczajane są dzisiaj dzieci, aby zaczęło to być dla nich normalne i oczywiste, gdy dorosną!

Odnosi się to również do małych dzieci, do których bardzo przemawia przytulna maskotka *Popple* (*Chlupotka*), wyprodukowana przez koncern *Mattel*. Jest nią najmłodsze dziecko komiksowej serii *Bajkowy Kogel Mogel* (*The Popples*), której postaci wyglądają wyjątkowo radośnie. *Popplesi* nie pochodzą z kosmosu, tylko są rodzajem skaczących zwierząt, coś pomiędzy zajęcem a kangurem, które wyczarowują niewiarygodne rzeczy z torby na brzuchu. Te "cuda" też pochodzą z brzucha! Pierwsza cześć, to historia pewnej czarownicy. Jeden *Popples*, podobny do wesołej futrzanej piłeczki, zwrócił na siebie pewnej starej czarownicy, która go błyskawicznie zaczarowała. Odtąd spadają na niego same nieszczęścia! Inni *Popplesi* przyłapują czarownicę na tworzeniu nowych zaklęć, więc rzucają się na nią, lecz ona podnosi ręce, aby rzucić na nich magiczne promienie - aż tu nagle czary przestają działać, bo ich sprytni przyjaciele skierowali na nią lustro. Następny obraz jest bardzo dobitny. W zrozpaczoną czarownicę uderzają magiczne promienie z pięciu luster. „*Ojej, zabierzcie te lustro, bo teraz zaczaruje mnie moja własna magia!*”. *Popplesi* się cieszą, że czarownica na własnej skórze odczuje swoje czary.

To, co tutaj pokazano maluchom, to klasyczna tzw., biała magia, będąca przeciwieństwem czarnej magii, która pokazuje, jak za pomocą tajemnych zaklęć odwracać moc innych zaklęć i czarów. To co w tej bajce jest śmieszne, w życiu może mieć niszczące skutki. To początkowo może sprawiać dzieciom radość, ale je będzie też pobudzać do eksperymentowania z okultystycznymi technikami obronnymi.

Z własnego doświadczenia wiem, że takie walki są działaniami dezorientującymi, gdyż duchowe ataki mają miejsce najczęściej wtedy, gdy dziecko ma się uczyć. W efekcie czego dziecko nie koncentruje się na tym, na czym powinno, gdyż zaczyna się skupiać na odpieraniu zaklęć i złych mocy pozytywnym myśleniem. Szkoda, że nawet tak weseli i pozornie niewinni *Popplesi* realizują jeden z punktów zwodzenia. Wszelkie przemiany i przekształcenia zaczynają być czymś normalnym.

W rzeczywistości jest tylko jedna moc, która może człowieka uchronić i zachować od wpływu mocy ciemności. Ta moc, to Duch Święty. W życiu wszystkich biblijnie wierzących chrześcijan, wszelkich przemian dokonuje ich Pan, przez Ducha Świętego.

„*My wszyscy, których oblicze jest odkryte i którzy widzimy chwałę Pana, za sprawą Jego Ducha jesteśmy przemieniani z chwały w chwałę na Jego obraz*” (2 List do Koryntian 3:18).

Widać to też w historyjce Piotrusiu, który był wyjątkowo uparty i nazajutrz jego noga była już w gipsie. Gdy rodzice Piotrusia wychodzili z domu, to nakazali mu, aby był spokojny, gdy będzie sam. Jednak Piotruś poszedł z przyjaciółmi na wycieczkę; ale z powodu chorej nogi wciąż pozostawał w tyle i ciągle się przewracał. I co teraz? Nagle zjawiają się dwa *Misie*, które zaczynają mu pomagać! Miłe, no nie? Jednak po powrocie do domu, jeden z misiów pyta Piotrusia, czy interesują go podróże kosmiczne? Piotruś jest przekonany, że na księżycu nie miałby problemów z chodzeniem, nawet z nogą w gipsie. Następny rysunek jest już pełen pięcioramiennych pentagramów, fruujących wokół

łóżka Piotrusia i promieni z brzuchów *Misiów*. „*Wystartowaliśmy! Wszystko jest możliwe, jeśli tylko w to mocno wierzysz*” - informują Misie. Po czym Piotruś mówi: „*Ja chyba śnię?! To przecież wygląda jak księżyc!*”, skacząc po księżycowych kamieniach, a *Miś* odpowiada w typowy sposób: „*Co za różnica! Po prostu z tego korzystaj!*”.

Więc widzimy, że zacieranie różnic między snem a jawą pojawia się wszędzie, gdzie to tylko możliwe. W zeszycie *Misie nr 8 (Die Glücks bärchis nr 8)* jest kolejna historia, która zaciera naturalne granice pomiędzy rzeczywistością a ponadnaturalnością. Pojawia się w niej zielony kosmita ze świńskimi uszami i jeden z *Misiów* zaczyna z nim rozmawiać, dowiadując się, że jego rakieta uległa rozbiciu, a pomoc nadejdzie dopiero za kilka tygodni. Po powrocie na ziemię jeden z *Misiów* tłumaczy drugiemu, że jest coś, czego nie chciał mu mówić w obecności Piotrusia. „*W świecie, z którego przybył ten obcy, dzień trwa tylko pół godziny, więc nie będzie musiał długo czekać na pomoc!*”

Skracanie i naciąganie czasoprzestrzeni

Od czasu, kiedy spopularyzowano książki *Shirley MacLaine*, ponad cztery miliony amerykańców dało się przekonać, że człowiek może pokonać swoje problemy dzięki *regresingowi*. (*PL - SOZO - okultystyczna metoda terapeutyczna, która polega na wprowadzeniu człowieka w stan hipnozy i cofaniu go jego pamięci wstecz do czasu, gdy zaistniało jakieś traumatyczne wydarzenie, aby wymazać z niej jakiś ślad pamięciowy*) ten szczególny rodzaj nowego myślenia umożliwia przebywanie i zdobywanie doświadczeń we wszelkich czasoprzestrzeniach - przeszłych i przyszłych.

Zanim stałam się świadomą chrześcijanką, któregoś dnia leżałam na podłodze i medytowałam. W tamtym czasie często przenosiłam się podczas medytacji na obce planety, gdyż upatrzyłam sobie Syriusza, jako idealne miejsce na kosmiczne schadzki. Lecz tego dnia było inaczej. Podłoga zaczęła pode mną wirować, a mi się wydawało, że leżę na okrągłej tarczy, która podnosiła się i opadała. Wszystko kręciło się coraz szybciej, aż w mózgu zaczęłam czuć pulsowanie. Nagle ten wir mnie porwał i wystrzelił w przestrzeń kosmiczną z taką siłą, że musiałam się mocno koncentrować, aby nie stracić świadomości. Pomyślałam wtedy (co z dzisiejszego punktu widzenia uznaję za naiwność), jakże wielką wiarę musiałam w siebie wytworzyć, aby uchronić się przed lękiem, że już nigdy nie wrócę do swojego mieszkania! Jednak zawsze wracałam, bo moje ciało wciąż było w moim pokoju.

Dziwne zawirowania

Zauważyłam, że wszyscy ludzie, w których życie zostały wplecione "kosmiczne" wątki, znają tego rodzaju zawirowania. *Johanna Michaelsen*, która była w przeszłości asystentką szamanki wspomina: „*Próbowałam się koncentrować na słowach tej kobiety, ale nagle zaczęło mi się wydawać, że dochodzą z bardzo daleka. Zakręciło mi się w głowie. Gdy otworzyłam oczy, wydawało mi się, że całe pomieszczenie ogarnia potężny spowolniony huragan i że wszystko dookoła się kręci. Głosy zaczęły powracać... Na zewnątrz mogłam zobaczyć upiorne twarze niezliczonych demonów, złośliwie wykrzywione w niewyraźalny wręcz sposób*” [58].

Elissa, Amerykanka, która się urodziła w ruchu New Age, opowiada o pewnej z lekcji w szkole jedności: „Mieliśmy naszkicować rysunek, na środku którego miało się znajdować nasze wyobrażenie Boga. Większość dzieci namalowała kolorowy wir, a tylko niektórzy napisali Duch Boży lub Chrystus”. Pod jakim wpływem znajdują się dzieci, dla których wyobrażeniem Boga jest kolorowy wir! Dalej *Elissa* opisuje odczucie podobne do tego, które opisałam na poprzedniej stronie. Zdumiewające. Mimo, iż dzielił nas ocean i nigdy się nie widziałyśmy, to nasze doświadczenia w pewnych sprawach są bardzo podobne.

Dalej *Elissa* mówi: „Pewnego razu pilnowałam małego dziecka. Gdy mały spokojnie spał w swoim pokoju, moje powieki zrobiły się ciężkie i pozwoliłam sobie na drzemkę. Nagle zadzwieczało mi w uszach i uświadomiłam sobie, że wychodzę z ciała i unoszę się w górę. Przez chwilę myślałam, że coś mnie wysysa i przenosi na pokład jakiegoś szybującego obiektu. Serce biło mi coraz mocniej i gdy to odczucie narastało, to przypominałam sobie, że jestem odpowiedzialna za dziecko śpiące w pokoju i po nagłym szarpnięciu wróciłam do fizycznego ciała” [59].

Elissie nie przytrafiło się to bez powodu. Z jednej strony aktywnie praktykowała różne techniki Nowej Ery, a z drugiej, tuż przed tym zdarzeniem czytała w jakimś czasopiśmie artykuł o ludziach z zachodnich stanów, którzy sprzedali cały swój dobytek i na jakimś wzgórzu czekali na UFO, które miało ich zabrać. Gdy dzisiaj patrzę na tego typu działania, przed którymi wszystkich ostrzegam, to widzę w nich coś znajomego, co normalnemu czytelnikowi wydaje się możliwe tylko w komiksach, dlatego pozostanmy jeszcze na moment przy UFO i latających talerzach.

Kaczor Donald 64 miliony lat temu

W 37 numerze komiksu *Kaczor Donald*, z września 1986 roku, zaproszono Donalda wraz z trójką dzieci *Diodaka* do wehikułu czasu, który miał się cofnąć 64 miliony lat wstecz. Na kolejnym obrazku widać, jak wehikuł czasu zanurza się w spiralny wir, który w kilku punktach ma pięcioramienne gwiazdy. Gdy maszyna ląduje w zamierzchłych czasach, to znowu widzimy wir i krajobraz składający się kilka dymiących kraterów. *Kaczor Donald* rusza na wycieczkę i spotyka dinozaura, który za pomocą wehikułu czasu, zostaje przez nich przeniesiony do współczesności. Jednak to prehistoryczne zwierzę o imieniu *Dirk*, zaczyna im sprawiać mnóstwo kłopotów. Gdy ponownie pojawia się wir, aby z powrotem przenieść *Dirka* 64 miliony lat wstecz (czyli dokonać regresingu), to w chmurce widzimy napis: „Chłopie! Nikt w to nie uwierzy!”. No tak - nikt poza małymi czytelnikami przygód *Kaczora Donalda*, którzy traktują poważnie przygody swoich ulubieńców.

Ten sam numer *Kaczora Donalda* zawierał super lekki styropianowy model latającego spodka, do samodzielnego sklejenia, będący niczym innym, jak zaproszeniem do kosmicznych zaświatów.

Szpieg z kosmosu

Powyższy tytuł 47 zeszytu *Kaczora Donalda*, z listopada 1987 roku, jeszcze bardziej przybliżyła dzieciom latające talerze. Pewnego dnia, znany w całym mieście kaczor słyszy dziwny dźwięk i zauważa UFO, po czym nagle zostaje uprowadzony. Dokonali tego *Boraksi* z planety Borax - jednookie istoty z nosem podobnym do świńskiego ryja.

Boraksi byli niegdyś bardzo szczęśliwi na swojej planecie, lecz od pewnego czasu ich słońce zaczęło się ochładzać i musieli opuścić swoją planetę, aby szukać innej. Bardzo im się spodobała ziemia, więc aby dowiedzieć się czegoś więcej o jej mieszkańcach, zamierzają wysłać szpiega, który ma wyglądać jak *Kaczor Donald*. Donald szpiegiem? Przenigdy! Jednoocy *Boraksi* chcą stworzyć czyjąś kopię: „Do takich celów posiadamy kopiarkę, która kopiuje wszystkie komórki za pomocą wiązki biopromieni. Ale ty (Donaldzie) tego nie rozumiesz”. Na hasło: „Uwolnić promienie!”, jeden z Boraksów zaczyna zamieniać się w *Donalda*. Historia trzyma dzieci w napięciu i kończy się dla Donalda dobrze: „Nareszcie koniec tego paskudnego dnia! A wszystko przez tego kosmicznego szpiega. Ale nikt w to nie uwierzy, więc będę milczał!”. Tu na zakończenie znowu pojawia się deklaracja milczenia. Rodzice powinni o tym rozmawiać ze swoimi dziećmi. Powinni też umieć odpowiedzieć dzieciom na pytanie:

Czy istnieje UFO?

John A. Keel, w książce pt: *Ufo i okultyzm (Ufo und Okkultismus)* pisze: „Zbytne zagłębianie się w tajemnice UFO może się przerodzić w niszczącą manię. Dlatego chcę wyraźnie i z całą powagą ostrzec wszystkich rodziców, aby zabraniali swoim dzieciom zajmowania się tym zagadnieniem. Nauczyciele, ani żadni inni wychowawcy nie powinni wzbudzać u młodzieży zainteresowania tym tematem” [60].

Otwarta i inteligentna młoda *Cindy*, rozmawia kiedyś z Amerykanką o imieniu *Pat* o tym, czy obce cywilizacje naprawdę istnieją, czy nie. Ich rozmowę przytoczyłam w książce pt. *Studentenfutter*.

- „*Pat*, powiedz mi otwarcie i wprost, czy wierzysz w istnienie UFO? Skąd pochodzą, czego chcą i jak sobie ma radzić z tym tematem biblijnie wierzący chrześcijanin?”.

- „Gdy to się wydarzyło, obchodziłam właśnie dziesiąte urodziny. *Ken Arnold*, biznesmen z Idaho latał samolotem w okolicy *Mount Rainer* (Waszyngton), gdy nagle wyraźnie zobaczył dziewięć błyszczących metalowych tarcz, lecących w formacji z niewiarygodną szybkością. Ta spektakularna obserwacja UFO na dużej wysokości wywołała w czerwcu 1947 roku istną falę zachwyty, badań i kontrowersji, która od tego czasu stale narasta. Wiesz, jako amerykanka nie byłam w młodości konfrontowana z tym tematem, ponieważ wówczas nie miałam żadnej znajomości Biblii, dlatego przez 20 lat wierzyłam w istnienie UFO, bo badacze UFO starają się pokazywać ślady lądowań UFO, co znacznie utrudnia obalenie mitu o ich istnieniu. Co do moich poglądów, to odeszłam od ślepej wiary w UFO, gdyż doszłam do zupełnie innych przekonań”.

- „Więc jak tę sprawę widzisz dzisiaj, jako chrześcijanka?”.

- „Zupełnie inaczej! Jestem całkowicie pewna, że większość opowiadań o uprowadzeniach przez UFO i przeżyciach na innych planetach, to iluzje. Te doświadczane mogą wprawdzie wyglądać na rzeczywiste, jednak bardziej przypominają sny, których nie można odróżnić od rzeczywistych przeżyć. Charakterystyczne jest to, że w życiu praktycznie wszystkich osób mówiących o takich epizodach można znaleźć wątki okultystyczne. Innymi słowy, ludzie, którzy za pomocą praktyk okultystycznych zezwalają na kształtowanie swojej świadomości (w terminologii New Age jest to transformacja), wchodzi w kontakt z duchowymi mocami, dzięki którym doświadczają wizji, które wydają im się rzeczywistością” [61].

W trakcie rozmowy został też przytoczony cytat Jacques'a Vallée'a: „Zakładam, że światopogląd ludzi powinien być kontrolowany i ćwiczony. UFO jest środkiem do wprowadzenia koncepcji nowego człowieka”.

Mówiliśmy już nieco o koncepcji, która ma "uporządkować" sposób myślenia ludzi, zgodnie z nowym paradygmatem, czyli według nowego wzorca. Jego celem jest przekonanie ludzi do założenia, że tworzą jedność z kosmosem - czyli do tego, że ten i tamten świat tworzy jedność. To się całkowicie pokrywa z objawieniami Alice Bailey, która pisała: „W ten sposób (przez praktyki duchowe) masy zostaną przekształcone i uduchowione. Te dwa wielkie boskie centra lub grupy energetyczne (kosmiczna hierarchia i ludzkość) podejmą współpracę w całkowitej jedności i zespoleniu. Potem urzeczywistni się królestwo boże, które będzie skutecznie działać na ziemi” [62].

To będzie królestwo pozornego pokoju Lucyfera - pana kosmokratów - który będzie się podawał za Chrystusa i spowoduje, że jeszcze raz rozbłyszną jego zwodnicze fajerwerki. W królestwie Jezusa Chrystusa, o którym mówi Biblia, nie będzie tęczowego mostu, UFO, magów ani kosmokratów.

1 - JAK NOWA ERA WNIKA DO DZIECIĘCYCH SERC ?

Nowa era - era obrazu

Nie ma wątpliwości, że *Królestwo Tęczy*, *Małe Kucyki* i *Troskliwe Misie* przekazują dzieciom duchowe poselstwa. Te podstępne "duchowe ładunki" nie docierają jednak do dusz naszych dzieci w sposób przypadkowy, lecz przenoszą je bardzo precyzyjne "rakiety nośne". Więc, aby zrozumieć mechanizm zespalania naszego świata z zaświatami, trzeba poznać nie tylko treści przekazywane milionom ludzi, ale także sposoby ich przekazywania. Historyjki o Królowej Tęczy lub o Troskliwych Misiach, nie bez powodu są przedstawiane w taki, a nie inny sposób. Nie jest też przypadkiem, że początek Nowej Ery zbiegł się z początkiem ery ekranu. Jeśli więc nie będziesz wiedzieć, jak wielkie znaczenie ma obraz przy wdrażaniu ideologii Nowej Ery, to drzwi do zrozumienia działań ideologów Nowej Ery pozostaną dla Ciebie zamknięte.

Czym jest obraz?

Obraz prawie we wszystkich przypadkach jest imitacją rzeczywistości. Robiąc nad morzem zdjęcie zachodu słońca, jesteś zafascynowany ognistą kulą, tonącą w morzu. Więc robisz zbliżenie, aby ująć jeszcze lepiej to wspaniałe zjawisko i na zdjęciu widzisz potężną tarczę słońca, która jakby wyłania się z kałuży. Ale gdybyś zastosował obiektyw szerokokątny, to na zdjęciu widziałbyś morze pochłaniające małą, czerwono-złotą plamkę. Zdjęcie zawsze oddaje tylko dwa wymiary, pomimo, że rzeczywistość jest trójwymiarowa. Więc Twoje zdjęcie zachodu słońca nad morzem, będzie przedstawiać tylko pewną część tego pięknego zjawiska, bo Ty i Twój aparat zmieniliście obraz rzeczywistości. Fotografia, jako pozornie dokładne odzwierciedlenie oryginału, daje nieprawdopodobne możliwości wywierania wpływu myślenie na ludzi. Taka manipulacja staje się jeszcze doskonalsza, gdy zarejestrowany obraz ożywa na ekranie.

Dlaczego Biblia nie jest książką z obrazkami?

Niemal na samym początku Biblii (Księga Wyjścia 20:4-5), w dekalogu znajduje się następujące Boże przykazanie: „*Nie będziesz czynił żadnej rzeźby ani żadnego wizerunku tego, co jest wysoko na niebie, ani tego, co jest nisko na ziemi, ani tego, co jest w wodzie i pod ziemią! Nie będziesz się im kłaniał, ani im służył!*”.

Bóg zabronił ludziom tworzyć wizerunki, aby uchronić ludzi przed imitowaniem rzeczywistości i tworzeniem kopii zastępujących oryginał, i aby w ten sposób nie dopuścić do tworzenia złudzeń i do imanipulacji.

Bóg stworzył człowieka, aby mieć z nim bezpośrednią relację. Człowiek został stworzony jako samodzielna istota duchowa, która ma utrzymywać z Nim relację. Człowiek różni się od zwierząt tym, że otrzymał od Boga rozum, rozsądek i mowę, podczas gdy zwierzęta kierują się wyłącznie zmysłami i instynktem. Mowa to głośne przedstawienie swoich myśli. Mowa i myśli mają ze sobą ścisły związek, co więcej, są od siebie ściśle zależne. Myśli kierują mową, a mowa jednych ma wpływ na myślenie drugich. Umiejętność myślenia i mówienia czyni z nas ludzi.

„Przekazanie jakiejś myśli wymaga od jej autora, jej wypowiedzenia, a słuchacz musi zrozumieć, co autor miał na myśli (Jeśli ktoś zaprzecza sensowności i znaczeniu mowy, to podważa sens myślenia). Gdy człowiek coś czyta, to obcuje z konkretnym sposobem myślenia, który zmusza go do pewnego wysiłku, czyli do logicznego myślenia, do oceny danej treści i wyciągania wniosków” [63].

Więc słowo wypowiedzane, pisane, słyszane lub czytane posiada pewien szczególny potencjał, gdyż zmusza człowieka do myślenia, krytycyzmu, posługiwania się pamięcią i analizy posiadanych danych, co skutkuje zmianami myślenia danej istoty duchowej. Dlatego jeśli w Biblii napisano: *„Na początku było Słowo, a Słowo było u Boga, i Bogiem było Słowo” (Ew. Jana 1:1)*, to wiemy, że ta informacja mówi nam o istocie Boga, ale także o tym, że człowiek jest Jego stworzeniem.

Bóg nie stworzył ludzi jako marionetek, tylko jako istoty samodzielne, kreatywne i zdolne do podejmowania decyzji. Ten sam Bóg objawia się ludziom nie jakoś tam, lecz poprzez wypowiedziane przez siebie słowa, które potem zostały spisane, jako Pismo Święte, ale część z nich, Bóg napisał osobiście. Mówię teraz o dekalogu, który Mojżesz otrzymał od Boga. *„Gdy (Bóg) skończył rozmawiać z Mojżeszem na górze Synaj, to na świadectwo dał mu dwie kamienne tablice, napisane Bożym palcem” (Księga Wyjścia 31:18).*

O znaczeniu Pisma Świętego i jego przemieniającym wpływie pisał apostoł Paweł do młodego Tymoteusza: *„Trwaj w tym, czego się nauczyłeś i czego jesteś pewien, bo wiesz od kogo się tego nauczyłeś, bo od dzieciństwa znasz Święte Pismo, które w Jezusie Chrystusie mogą cię obdarzyć mądrością wiodącą do zbawienia przez wiarę. Całe Pismo przez Boga jest natchnione i pożyteczne do nauki, do wykrywania błędów, do poprawiania i wychowywania w sprawiedliwości, aby człowiek Boży był doskonały i przygotowany do wszelkich dobrych dzieł” (2 List do Tymoteusza 3:14-17).*

W tym fragmencie widać bardzo wyraźnie, że Biblia jest czymś więcej, niż tylko szeregiem myśli, rozdziałów i ksiąg. Gdy czytamy lub słuchamy tekstów biblijnych, to Bóg osobiście do nas mówi.

Dzięki wynalezieniu druku, Biblia zaczęła być dostępna dla milionów ludzi i dotarła do wielu rodzin, i to w językach, które każdy rozumiał. Stała się "instrumentem", nad którym każdy mógł rozmyślać i za pomocą którego uczył się myśleć - bo Biblia zmusza też do myślenia. Wiele przekładów Biblii, tłumaczonych na wiele języków, pozmiało treść tego Słowa Bożego, które przetłumaczono w średniowieczu [64].

Neil Postman, amerykański ekspert od mediów, w książce pt. *Zanik dzieciństwa (The Disappearance of Childhood)* przedstawił teorię jednego ze swoich kolegów - Harolda Innisa, który uważa, że *„zmiany w dziedzinie technik komunikacji zawsze generują trzy różne skutki: (1) zmieniają sferę zainteresowań (rzeczy, o których się myśli), (2) zmieniają charakter symboli (za pomocą których się myśli) oraz (3) zmieniają istotę społeczeństwa (kierunek rozwoju myślenia)” [65].*

Gdyby za podstawę teorii *Harolda Innisa* przyjąć przejście z ery słowa (którą mieliśmy dotychczas) do ery obrazu (która nadeszła), to wynikną z tego następstwa o bardzo szerokim zasięgu, we wszystkich sferach ludzkiego życia. Wyjątku nie stanowi tutaj nawet religia, bo oglądane obrazy zmuszają ludzi, w mniejszym lub większym stopniu, do skupiania się nad ściśle określonymi rzeczami. Oglądanie obrazów utwierdza człowieka w przekonaniu, że wierzyć można tylko w to, co można zobaczyć i utrwała człowieka w "pewności", że prawdą jest tylko to, co jest widzialne.

Frankfurter Allgemeine Zeitung z 29.01.1986 r. podaje jak zareagował prezydent USA, Ronald Reagan na wiadomość o eksplozji promu kosmicznego *Challenger*: „Gdy dotarła do niego wiadomość o eksplozji *Challengera*, to prowadził rozmowę ze swoimi doradcami. Prezydent natychmiast przerwał rozmowy i kazał wyświetlić zapis wideo, przedstawiający start promu i moment eksplozji”.

Prawdą zaczyna być to, co można pokazać, a to, co nie będzie pasować telewizji lub politykom, straci prawo bytu. Więc jakie prawo istnienia w erze obrazu ma biblijny Bóg, który zamieszkuje światłość niedostępną, którego nie widział, ani nie może zobaczyć żaden człowiek? (1 List do Tymot. 6:16). Najważniejszych elementów wiary chrześcijańskiej nie da się wyrazić w obrazach, co w czasach dominacji obrazu ma poważne następstwa. Słowa Jezusa: „*Błogosławieni, którzy nie widzieli, a uwierzyli*” (*Ewangelia Jana 20:29*) wskazują, że to będzie miało fatalne skutki.

Religie niechrześcijańskie mają ułatwione zadanie, bo obraz umożliwia im lepszą prezentację istotnych treści ich wiary. *Hermann Hesse* bardzo dobitnie opisał ten proces w swojej książce pt. *Dzieciństwo czarów (Die Kindheit des Zauberes)*: „Wychowywali mnie nie tylko rodzice i nauczyciele, ale także wyższe ukryte i tajemnicze moce, między którymi był także bóg Pat, mała hinduska figurka tańczącego bożka, która stała w szklanej gablocie mojego dziadka. To i inne bóstwa, zajęły się moim dzieciństwem i zanim nauczyłem się czytać i pisać, napełniły mnie wschodnimi obrazami i myślami do tego stopnia, że każde zetknięcie z chińskimi mądrościami hinduistycznymi odczuwałem jak powrót do domu” [66].

Więc, czy jest to przypadek, że wejście w erę obrazu łączy się z wejściem w Nową Erę, w której diabelski świat zamierza się połączyć z naszym światem? Już pierwsze obserwacje pokazują, jakie trendy zaczynają się rozwijać dzięki zmianie ery słowa na erę obrazu.

Do 15 roku życia dziecko przez 16 000 godzin ogląda telewizję

Magazyn *Der Spiegel*, w kwietniu 1988 roku, na pierwszej stronie opublikował raport o sytuacji w Niemieckich szkołach, który ukazywał niezmiernie ponury obraz. Pedagodzy i psychologowie, są coraz bardziej zmuszani do zajmowania się uczniami, którym brakuje podstaw wychowania, którzy nie mają ukształtowanej pamięci i którym brakuje wytrwałości, empatii i logiki. *Karin Nowack*, dyrektorka szkoły w Hanowerze opisuje ten stan tak: „Coraz częściej mam do czynienia z dziećmi z zaburzeniami psychicznymi, które w ogóle nie zastanawiają się nad tym, co robią. Nie potrafią nad sobą panować, są apatyczne i mają zniszczoną osobowość” [67].

Równocześnie badania przeprowadzone wśród dzieci i młodzieży, wykazują stały wzrost "konsumpcji" obrazów. Młody Niemiec, do 15 roku życia ogląda telewizję przez 16 000 godzin.

Ta liczba wciąż szybko wzrasta, gdyż jeszcze więcej czasu spędza przed ekranem komputera, oglądając filmy na video. Do tego czasu dochodzi czas spędzony w kinie i czytanie komiksów. Nigdy wcześniej dzieci nie były narażone na takie bombardowanie obrazem, jak dzisiaj! Skutki widoczne są także w szkole. Dla niemieckich nauczycieli, poniedziałek jest najgorszym dniem tygodnia. Przez oglądanie telewizji i video w trakcie weekendu, wielu uczniów jest na pierwszych lekcjach jakby zamroczone. Ten stan nie bierze się znikąd, ponieważ konsumpcja obrazów skazuje widza na pasywność i wywołuje stany podobne do transu.

Analizy niemieckiej badaczki mediów, *Herthy Sturm* wykazały, że informacje podawane w telewizji szybko idą w zapomnienie, ale znacznie dłużej są zachowywane wrażenia wywołane obrazem, które mają większy lub mniejszy wpływ na myślenie widza. Wiąże się to z faktem, że obrazy przemawiają przede wszystkim do uczuć, omijając sferę rozumową ludzkiego mózgu. Zmiana ery słowa w erę obrazu może w znacznie większym stopniu niszczyć słabe osobowości, niż jest to widoczne na pierwszy rzut oka. Nauczyciele zauważają, że zarówno uczniowie podstawówek jak i gimnazjaliści są zazwyczaj bezkrytyczni i bez oporu przyjmują wszystko, co im się podaje. *„U takich uczniów powołanie mają autorytatywni nauczyciele, podsuwający im gotowe sposoby myślenia”* [68].

Dlatego w związku z coraz większą konsumpcją filmów przez dzisiejsze dzieci i młodzież, pojawiają się pytania: Czy brak krytycyzmu nie wynika z niewłaściwego stosunku do mediów, bo telewizja i kino działa wyłącznie dzięki pasywnym konsumentom obrazów, którzy ochoczo śledzą serwowane im treści? Czy media narzucają takim widzom określone postawy? Jak zobaczymy później, istota mediów bardzo mocno współgra z rodzajem przekazywanych przez nie treści.

Ostrzeżenia pionierów filmu

Gdy 2 listopada 1936 roku BBC zaczęło wyświetlać w Anglii pierwsze programy telewizyjne, to każdą transmisję zaczynała piosenką: *„We wszechświecie jesteście okrążeni wieńcem promieni o magicznej sile. Jest to siła, tworząca obrazy i przynosząca cuda”* [69].

Pierwszy prezes BBC ostrzegał od samego początku, że telewizja może się stać najpoważniejszym zagrożeniem dla społeczeństw. Wcześniej doszedł do tego wniosku jeden z prekursorów ery obrazu, który z okazji jakiegoś bankietu napisał następujące słowa: *„Wierzę, że macie państwo w ręku najpotężniejszy z istniejących instrumentów do wywierania wpływu na ludzi, w sensie dobrym i złym. Wszystko, co byłem w stanie zrobić dla tego instrumentu, to wyłącznie praca techniczna”* [70].

Ten Amerykanin nazywał się Thomas Edison i był jednym z najwybitniejszych wynalazców w historii ludzkości. Obok mikrofonu i żarówki, w 1896 roku wynalazł vitaskop (przyrząd do projekcji ruchomych obrazów), a w 1899 roku stworzył kinematograf do nagrywania filmów. Instrumentem o którym mówił Edison, był film. Publicysta filmowy *Bela Balazs*, w 1949 roku pisał tak: *„Nie znam bardziej znanej tezy niż ta, że sztuka filmowa ma większy wpływ na ducha mas, niż jakakolwiek inna dziedzina sztuki. Zatem powinniśmy znać jej zasady i możliwości, aby móc kontrolować i kierować tą dziedziną, która ma większy wpływ na ducha mas, niż jakakolwiek inna w dziejach całej ludzkości. To, jakiej kultury będzie uczył film, jest sprawą zdrowia psychicznego całego narodu”* [71].

Historyk filmowy *Friedrich von Zglinicki*, w swoim dziele znanym w całym medialnym świecie, pt: *Droga Filmu (Der Weg des Films)* pisze: „Wobec ważnej roli, jaką odgrywa dzisiaj w naszym życiu film i gdy miliony ludzi poddają się codziennie jego sile, sugestii i wpływowi. Oczywistym wymogiem jest zajęcie się nie tylko istotą filmu, ale także jego historią oraz wszelkimi formami sztuki przekazu, które siłą rozpędu dotarły na szczyt kinematografii. Dla osób świadomych tej odpowiedzialności jest sprawą oczywistą, że klucz do zrozumienia dzisiejszego filmu można zrozumieć wyłącznie przez analizowanie przeszłych dokonań” [72].

Ten klucz kieruje nas do przeszłości - do okresu, w którym nieustannie dokładano to, do czego dzisiaj dąży Nowa Era. Historia filmu jest niemal równie długa, specyficzna i pełna napięć jak historia ludzkości, a w niektórych kwestiach nawet bardzo tajemnicza.

Friedrich von Zglinicki, w swojej książce, mającej 450 stron, umożliwia drobiazgowy wgląd w media, które w wyjątkowy sposób określają i wpływają na nas i na naszą codzienność. Fakt, że początek Nowej Ery zbiega się ze startem ery obrazu, ma ściśle określone powody. Niektóre etapy historii filmu wyjaśniają, dlaczego właśnie film stał się głównym prekursorem Nowej Ery.

Od rysunków jaskiniowych do Thomasa Edisona

W 1879 roku, pewna pięcioletnia dziewczynka odkryła najstarszy "fragment filmu". W jednej z hiszpańskich jaskiń, w świetle lampy karbidowej, mała Maria zobaczyła coś wyjątkowego. Na suficie znajdowały się bardzo wyraźnie namalowane, czerwone, czarne, brązowe i żółte konie, jelenie, byki, dziki i żubry, ujęte w różnych pozach. Dobry stan tych obrazów, ich właściwości oraz wyrazistość kolorów stanowiły przez dłuższy czas wielką zagadkę dla naukowców. Takie obrazy można spotykać nie tylko w Hiszpanii, w Ameryce Południowej, w Australii i na Syberii. Nawet w Chinach są tajemnicze malowidła i rysunki w jaskiniach i na ścianach skalnych, rysowane za pomocą gorących narzędzi lub malowane naturalnymi barwnikami, np. żółto-brązową ochrą. Niezwykłe i tajemnicze w tych obrazach jest przede wszystkim ich umiejscowienie. Nie znajdują się one, jak można by przypuszczać, przy wejściach do jaskiń, gdzie wpada światło dzienne, gdzie żył człowiek i nieustannie płonął ogień. Umieszczano je w ukrytych miejscach - niewidocznych dla nie wtajemniczonych. Na przykład w grocie *Font de Gaume (Dordogne)* obrazy są oddalone od wejścia o 65 metrów, w Hiszpańskiej jaskini *Altamira* nawet o 270 metrów, a w innych jaskiniach na są nawet na głębokościach sięgających 700 metrów pod ziemią, z dala od światła dziennego. Dlaczego te malowidła umieszczono w takich miejscach? Co ówczesni artyści zamierzali przekazać światu swoim pismem obrazkowym?

Odpowiedź jest prosta i ujmująca. Nic! Ludzie z tamtych epok nie zamierzali nikomu niczego przekazywać! Nie byli tym zainteresowani, ale byli „*uwikłani w magię. Myśliwi i zbieracze osiedlali się tylko na jedną porę roku, a ich zainteresowania obracały się wyłącznie wokół spraw związanych z przetrwaniem, więc poza tworzeniem symbolicznych rysunków i ozdobnych ornamentów, nie mieli potrzeby tworzenia jakichś pisanych lub obrazowych przekazów*” [73].

Dzisiaj jest dla badaczy oczywiste, że w tych ukrytych miejscach podejmowano także działania magiczne, gdzie plemienny szaman próbował znaleźć wejście do świata duchów, a wizerunki odgrywały w tym pewną rolę, bo „*istnieją bezpośrednio dowody na to, że ludzie z tamtych epok używali sztuki w swoich kultach i działaniach magicznych*” [74]. Etnolodzy przypuszczają, że najstarsze obrazy powstawały podczas obrzędów religijnych, a różnorodne nacięcia, rysunki i malowidła były wyobrażeniami religijnymi, które były używane podczas magicznych rytuałów, poprzedzającymi obfite łowy. Analizując historię filmu napotykamy na podobne rzeczy - kontakty z duchami, magię, wzywanie zmarłych, widzenie duchowych istot i czarnoksiężstwo. Te wszystkie czynności mają związek z wymiarem, co do którego Biblia zajmuje jednoznaczne stanowisko. Bóg nie chce, aby ludzie mieli z tymi praktykami jakikolwiek kontakt, bo one stanowią zagrożenie dla ich ciała i duszy.

Friedrich von Zglinicki, w swoim dziele na temat filmu wykazuje, że istnieje bezpośredni związek pomiędzy rozwojem kinematografii, a magicznym myśleniem i magicznymi działaniami [75]. Ten związek opisują też dwaj myśliciele francuscy, *Louis Pauwels* i *Jaques Bergier* w książce pt. *Wkroczenie w trzecie tysiąclecie (Aufbruch ins dritte Jahrtausend)*. „*W wielu przypadkach da się wyraźnie udowodnić, kiedy następuje przejście z magicznego naśladownictwa do nauki*” [76].

Dlaczego takiego odkrycia nie da się zbadać drogą obserwacji, ani poprzez analizowanie ówczesnych stosunków? Ponieważ zostaje zrozumiane dopiero po wielu latach, a czasami nawet po wielu stuleciach. Duchowe zwierchności mogły zaplanować, że znaczenie obrazów, których ówczesny mag nie był w stanie rozszyfrować, będzie zrozumiane dopiero na wyższym etapie poznania.

Z kwatery głównej zaświatów wskazówki otrzymywały też prekursorki teozofii: *Alice Bailey* i *Mme Blavatsky*. Informacje zawarte w pismach teozoficznych studiował też człowiek, który jako siedmioletek został zwolniony ze szkoły, z powodu braku zdolności. Tym wyjątkowym beztalenciem, które miało zmienić świat był Thomas Edison - niezwykły geniusz, który już w wieku 18 lat opatentował swój pierwszy wynalazek z dziedziny elektrofizyki, którym był elektryczny licznik głosów do parlamentu. Ten techniczny cudotwórca, w latach 1868 – 1909, zgłosił do urzędu patentowego 1300 wynalazków, z czego około 900 otrzymało prawa patentowe. Szczyt sławy osiągnął w wieku 31 lat, gdy wynalazł prototyp gramofonu (fonograf), który stał się podstawą przemysłu fonograficznego.

4 sierpnia 1888 roku, Edison powiedział do swoich współpracowników: „*Fotografia nie jest żywa, lecz martwa. Tylko ruch jest żywy! Skonstruujmy więc aparat, który ożywi fotografię*” [77]. To miał być żywy, mówiący obraz. Edison pragnął uchwycić nie tylko dźwięk, bo tego już dokonał przez wynalezienie mikrofonu, ale teraz chciał uchwycić także głos i ruch, aby obrazy były ruchome i słyszalne. Gdy Edison usłyszał o wynalezieniu celuloidowej taśmy filmowej, to ją zdobył i zaczął z nią eksperymentować. Z inicjatywy Edisona wykonano ją w sposób bardziej światłoczuły, uzyskała też inny format, który do dzisiaj jest stosowany w kinematografii.

Wkrótce Edison skonstruował kamerę filmową, a 20 lutego 1892 roku wykonano kinetoskop, w rodzaju fotoplastykonu, który jednak umożliwiał oglądanie filmu tylko jednej osobie. W roku 1893 Edison połączył swój fonograf z kinetoskopem i tak powstał żywy obraz z dźwiękiem! Jego mówiący kinetoskop rozpoczął wędrówkę dookoła świata. Widzowie zaglądali z zachwytem do tego urządzenia, w którym wyświetlano krótkie filmy o takich tytułach, jak: „*Taniec duchów Siuksów*” lub „*Rzucanie lassem przez teksańskich kowbojów*”.

Jak udało się temu genialnemu człowiekowi, który od 18 roku życia był niemal głuchy, dokonać tak wielu odkryć zmieniających świat? Nikt nie jest w stanie wytłumaczyć jego niemal nadludzkiej kreatywności. Czyżby swoją fenomenalną wiedzę też czerpał z obcych źródeł? Autorzy książki *Wkroczenie w trzecie tysiąclecie (Aufbruch ins dritte Jahrtausend)* twierdzą, że Edisonem i kilkoma innymi znanymi wynalazcami, kierowały istoty z innego świata. Czyżby stał za tym ten sam przedstawiciel teozoficznej *duchowej hierarchii*, który przekazywał informacje madame *Blavatskiej* i *Alice Bailey*? To jest pewne, bo w roku 1878, trzy lata po założeniu przez *Blavatską* Towarzystwa Teozoficznego, Edison wstąpił do tej organizacji i podpisał zobowiązanie o zachowania ścisłej tajemnicy [78].

Edison interesował się nie tylko fenomenami elektrofizycznymi, ale fascynowały go też zjawiska paranormalne. Eksperymentował razem z jasnowidzem *Bertem Reese*, którego prawdziwe nazwisko brzmiało *Berthold Rieb*, który pochodził z Pudewic, koło Poznania. Mimo iż od czasu do czasu udowodniano Reese'owi różne triki, to wielu badaczy przypisuje mu zdolności paranormalne.

Amerykański super wynalazca wraz z niemieckim jasnowidzem eksperymentowali nad konstrukcją aparatu, który miał umożliwić nawiązywanie kontaktu ze zmarłymi. Jednak ten magiczny aparat nie został ukończony do śmierci Edisona. Niewątpliwie Edison położył fundament pod rozwój filmu, będącego perfekcyjnym narzędziem manipulacji. Bez żywych, mówiących obrazów nie sposób sobie wyobrazić masowego zaakceptowania ideologii Nowej Ery. Film jest instrumentem doskonałej ułud, bowiem stwarza świat do złudzenia przypominający rzeczywistość, który coraz więcej ludzi traktuje jak rzeczywistość z drugiej ręki i dobrze się w niej czuje, co ma głębokie następstwa.

Potęga obrazu

Wcześniej wyobrażano sobie, że między obrazem a odzwierciedlonym na nim obiektem jest jakaś niewidzialna jedność. Takie myślenie jest widoczne zwłaszcza u dzieci. Małe dziecko, widząc na obrazku kota, cieszy się niemal tak samo, jakby dostało z prawdziwego kota. „Ta jedność jest widoczna jeszcze bardziej, gdy zamiast obrazka otrzyma pluszowego kotka. Dziecko zaczyna go pieścić i z nim spać, bo pluszowy kot wywołuje u dziecka te same reakcje, co żywy kot. Badania wykazały, bez cienia wątpliwości, że żywe istoty bardzo przewidywalnie reagują na określone sygnały wizualne w sposób przydatny dla zachowania gatunku, a to, czy widzą żywy obiekt czy atrapę, nie ma wpływu na sposób reagowania. To, że wrażenia wizualne wywołują konkretne emocje, zaobserwowano już w czasach antycznych. Kaznodzieje i nauczyciele wiedzieli o wiele wcześniej od współczesnych fachowców do reklamy, jaki wpływ wywiera obraz, bez względu na to, czy się z nim zgadzamy, czy nie” [79].

Ta osobliwa zależność od doznań wizualnych, nie zanika podczas starzenia. Kiedy taki obraz zostanie „natchniony” życiem, którego naturalnie nie posiada, wtedy te doznania zyskują zupełnie nowy wymiar. W rzeczywistości nasza wiara zaczyna bazować na przekonaniu o „prawdziwości” obrazu, który oglądamy lub który przeżyliśmy i kieruje naszą podświadomością ku rzeczywistości zmagazynowanej w naszej podświadomości, w formie obrazów lub przeżyć.

Zdjęcia z uroczystości rodzinnych przywołują obrazy przeżyć, w których osobiście uczestniczyliśmy. Osobiste przeżycie jest więc dowodem prawdziwości danej fotografii, bo zdjęcie przywołuje w naszej psychice pewne nastroje i uczucia. Jeśli obraz jest powiązany z ruchem, wtedy dostęp do naszej psychiki jest o wiele większy i bardziej bezpośredni, dlatego może wyzwalać napływ silnych emocji. Więc któż zdoła się od niego zdystansować? Człowiek po prostu nie jest w stanie się uwolnić od uroku ruchomego obrazu, gdyż ruchomy obraz przyciągają jego wzrok mimowolnie, z powodu jego wcześniejszych zachowań i wspomnień, lub z czysto dziecięcej radości, kiedy udaje się do kina [80].

Kino – miejsce magiczne

W kinie nasza uwaga jest skierowana wyłącznie na obraz. Widz jest niemal zmuszony do patrzenia w ekran. Jest ciemno i wszystkie głowy patrzą w tym samym kierunku i w całkowitej izolacji od sąsiedniego widza, będąc ostatecznie osamotnionym i oddzielnym od świata zewnętrznego.

W tej ciemności - podobnej do łona matki - widz jest stapiany z tym, co ogląda. Bezwolnie oddaje się w ręce czarownika (producenta filmu), w ogóle go nie znając, nie wiedząc kim jest i jakie ma zamiary. Gdy gasną światła, to ekran, który wcześniej nie wzbudzał żadnego zainteresowania, teraz staje się wszechświatem widza. To, co tutaj zaczyna widzieć (naprzemiennie w jasnym i ciemnym kontraście), zaczyna być jego życiem i zaczyna go ujmować, dlatego widz zaczyna się na to otwierać. W tym czasie pojawiają się też liczne osobliwości filmu - płaską powierzchnię zaczynasz widzieć jako trójwymiarową, a ciągłe zmiany scen, proporcji i akcji zaczynają być czymś normalnym, zanika też świadomość fragmentaryczności filmu. Człowiek zaczyna akceptować czarno-białą rzeczywistość.

To jednak dopiero początek tych osobliwości. Ciemność otaczająca widza jest gęściejsza niż widz sądzi; bo istotą kina nie jest światło, lecz coś tajemniczego, oscylującego pomiędzy światłością a ciemnością. Przez połowę czasu, który ofiara zafascynowana tą technologią spędza w kinowym fotelu, panuje zupełna ciemność i na ekranie nic nie widać. W ciągu każdej sekundy, po 48 okresach ciemności następuje 48 okresów jasności. W tych mikroodstępach czasu, każdy obraz pokazywany jest widowni jako odrębne ujęcie, ponieważ w trakcie jednej sekundy jest wyświetlanych 48 klatek. A ponieważ siatkówka oka nie jest w stanie tak szybko dopasować się do zmian natężenia światła, to za pomocą szybko następujących klatek, nieznacznie różniących się od siebie, widz zaczyna widzieć ruch. A więc przez połowę czasu nie widzi nic, tym bardziej żadnego ruchu, dlatego kino nie byłoby możliwe, bez fizycznej i psychologicznej współpracy widza [81].

A więc technika odtwarzania filmu i ludzka zdolność postrzegania ściśle ze sobą wtedy współpracują, a nawet są od siebie zależne. W tych 48 momentach ciemności, człowiek dodaje do tego coś, bez czego film nie mógłby funkcjonować. Człowiek daje tym martwym obrazkom życie! Te urokliwe obrazy mają bezpośredni dostęp do niewidzialnego wymiaru naszej podświadomości i do wszystkiego, co w niej drzemie - naszych wyobrażeń, uczuć, tęsknot, marzeń, życzeń, lęków itp. - bo nasza podświadomość jest prawdopodobnie bramą do duchowego świata.

Tego odkrycia dokonał jeden z najbardziej znanych przedstawicieli psychologii, syn szwajcarskiego pastora, psychiatra i twórcy "psychologii analitycznej", Carl Gustaw Jung (1875-1961), który w trakcie zagłębiania się w swoją psychikę spotkał ducha, który przedstawił mu się, jako *Filemon* i w długich pouczających monologach przekazywał mu wiedzę ezoteryczną, na temat ciemnych stron ludzkiej psychiki. Ich coraz głębszy kontakt spowodował, że ów *Filemon* zaczął się objawiać Jungowi niemalże w fizycznej postaci i towarzyszył mu nawet podczas przechadzek po ogrodzie [82].

Dzięki napływowi obrazów, ludzka podświadomość może zmienić swoje nawykowe skojarzenia. To znaczy, że nie tylko może dostarczać wyobrażeń, ale może też przyjmować nowe wyobrażenia. A ponieważ kino wyłącza wszystkie zmysły poza wzrokiem i słuchem, dlatego oglądany tam materiał wywiera znacznie intensywniejszy i bardziej długotrwały wpływ na naszą wyobraźnię, niż normalne okoliczności. Kino wprowadza umysł w stan bierności i aktywizuje podświadomość w której umysł nie jest w stanie kontrolować wszystkich informacji ani przekazów, które wdzierają się do niego w formie obrazów. Wtedy bardzo głęboko i bez przeszkód mogą do niego wnikać nawet te przekazy, które normalnie byśmy odrzucili.

W wyniku bierności umysłu, występującej podczas oglądania filmów w kinie, człowiek jest w stanie bezkrytycznie ulegać sugestii i wszelkiego rodzaju manipulacji. Tradycjonalistyczne władze i cenzorzy reżimów totalitarnych obrali sobie kino za cel [83], ponieważ wiedzieli, że wyświetlanie jasnych obrazów w ciemnych pomieszczeniach z zaburzonym poczuciem czasu, i generowany przez nie trans, mają wyjątkowo silny wpływ na ludzką podświadomość, dzięki czemu można w ten sposób wpływać na masy i przesuwac granice ich myślenia. Współczesna scena filmowa jest po prostu kopią ciemnych miejsc rytualnych kultów człowieka jaskiniowego. Zarówno wtedy jak i dziś, te miejsca są przepełnione atmosferą transu i tak samo jak dawniej, zachodzą tam głębokie procesy magiczne.

Globalny proces wizualizacji

Wierzenia w egipskiego bożka *Tho'ta*, nazywanego w Grecji: *Hermes Trismegistos* (reprezentujący *triadę religii, nauki i sztuki*) mówiły, że świat widzialny może ulec przekształceniu dzięki duchowym obrazom. Innymi słowy, myśli przedstawiane w formie obrazów mogą się rzekomo materializować i urzeczywistniać. Rzekomo skutecznie używał tej metody podczas leczenia nowotworów dr *O. Carl Simonton* wraz ze swoją żoną *Stephanie*, którzy śmiertelnie chorym ludziom kazali wyobrażać sobie małych żołnierzy, toczących bitwę z rakiem w ich ciałach. Te wyobrażenia, zwane wizualizacją, miały mobilizować ich układ immunologiczny do niszczenia komórek nowotworowych.

Sunny Marks, dyrektor amerykańskiego koncernu *Amway*, wyjaśnia moc wizualizacji w następujący sposób: „Jeśli pragniemy do czegoś w życiu dojść i chcemy wieść szczęśliwe życie, pełne sukcesów, to pierwszą rzeczą jaką powinniśmy zrobić, jest wyobrażenie sobie tego w taki sam sposób, jak wyobrażamy sobie rzeczywistość, gdy oglądamy coś w wizji. Obraz jest tutaj tajemnym kluczem; bo to, co oglądamy, jest tym, czym kiedyś będziemy!” [84].

Obrazy posiadają magiczną moc przemiany rzeczywistości. Takie założenie wydaje się właściwe, jednak w nieco inny sposób, niż przedstawiają to przedstawiciele koncernu *Amway*.

Jak już stwierdziliśmy, obrazy z ekranu mogą głęboko wnikać w ludzką podświadomość. Więc poprzez oddziaływanie na nasze odczucia i myśli, mogą też kierować naszym postępowaniem i współdecydować o tym, jakie cele będziemy realizować.

Można powiedzieć, że wejście w erę obrazu spowodowało gigantyczny proces wizualizacji, której ulegają ludzie zakłęci zalewem obrazów. *Friedrich von Zglinicki* pisze: „*Zastanawiając się, jakie moce pomogły filmowi uzyskać tak ogromną władzę nad ludzkością, natrafiamy na wniosek słynnego francuskiego psychologa, Gustave'a Le Bona: "Masy potrafią myśleć wyłącznie w obrazach i można na nie wpływać tylko za pomocą obrazów". Z tej wypowiedzi wynika, że najważniejszy w duchowym kierowaniu masami stał się obraz, który w ogromnej mierze spełnia pragnienia, przeżycia oraz nawyki wygodnych ludzi. Tłumów nie da się przekonać za pomocą logicznego myślenia, tylko poprzez wizualizację znajdujących się w zasięgu ręki faktów*” [85].

Duchowe prowadzenie mas za pomocą obrazów osiąga niewiarygodny wręcz zasięg, gdy iluzja zaczyna być postrzegana jako rzeczywistość.

Świat pozorów - "rzeczywistość" tworzona dla dzieci.

Dziennikarka Sabine Jorg, w swojej książce, pt: *Przez dzieciństwo poprzez naciskanie guzika (Per Knopfdruck durch die Kindheit)* pokazuje, dlaczego dzieci i młodzież przyjmuje medialne produkcje, jako rzeczywistość: „*Dzisiaj dzieciom nie zależy na poznawaniu prawdy, bo media serwują im mieszankę rzeczywistości i fikcji, dlatego znacznie łatwiej przychodzi im obcowanie z wymyślonymi światami. Dzieciom jest obce wartościowanie, które dorośli ludzie łączą z odróżnianiem rzeczywistości od fikcji. Czy dorosły człowiek będzie twierdził, że fikcyjny świat jest bardziej znaczący i ważniejszy od rzeczywistego? Dzieci oglądają świat tylko "jedną parą oczu", dlatego w pewnym sensie jest dla nich realne wszystko, co przeżywają. Na ich obraz świata ma wpływ każda rzeczywistość. Wypływa to nie tylko z ich sposobu myślenia, ale także ze sposobu odczuwania i postępowania innych*” [86].

Jak więc wygląda dzisiaj świat mediów dla dzieci i młodzieży? Jakie wzorce przekazuje się masowej widowni w globalnym procesie wizualizacji? Bliższa obserwacja obrazów, które w ostatnich latach wylano na miliardy ludzi rodzi podejrzenie, że liczne filmy dosłownie wtłaczają do podświadomości ludzi określony świat. Mam tu na myśli demoniczny świat, który poznał także Carl Gustaw Jung i który zamierza teraz wyjść z ciemności, aby w Nowej Erze zapanować nad świadomością ludzi.

Era obrazu i powrót mitów

Dzisiaj widać bardzo wyraźnie, iż wejście w erę obrazów jest równocześnie ezoterycznym powrotem do początków ludzkości, gdy na porządku dziennym było niepoohamowane zaspokajanie ludzkich popędów w najokrutniejszych formach (Tą rolę odgrywają dzisiaj horrory, które omówimy później). W czasach pogan codziennością było komunikowanie się z zaświatami. To była era mitów, w której człowiek żył w bezpośredniej relacji z demonami. Wtedy ludzie nie patrzyli na świat tak cieleśnie, przedmiotowo, namacalnie i zmysłowo jak dzisiaj, ale zwracali też uwagę na świat duchowy.

Gdy nawiązywano kontakt z innymi istotami, to ludzie natychmiast kształtowali sobie ich obraz i zaczęli z nimi rozmawiać, jak człowiek z człowiekiem. Ten rodzaj jasnovidzenia traktowali jako naturalną moc [87].

Wilhelm Grimm, jeden z braci *Grimm* zwrócił uwagę na pewien element, który obok obrazów zajmuje dzisiaj ważne miejsce w ideologii Nowej Ery: „Częścią wszystkich bajek, są elementy zamierzonych wierzeń, które wyrażają się w obrazowym ujęciu rzeczy nadzmysłowych. Te mity przypominają okruchy szlachetnych kamieni rozrzuconych na klombie pokrytym trawą i kwiatami, które zauważą tylko ci, którzy patrzą wnikliwiej od innych. Pomimo, że uległ on już zatarciu, to jednak jest jeszcze odczuwany i nadaje baśniom treść, zaspokajając naturalne pragnienie rzeczy nadzmysłowych” [88].

Mity to obrazowe historie, które mają objaśnić rzeczy niewytłumaczalne. Za pomocą obrazowych opisów mają objaśnić jakąś tajemnicę lub inną rzeczywistość. W mitach, historia świata i egzystencja człowieka sprowadzana jest do działalności bóstw. Do ich działań w niebie, na ziemi i do spotkań z ludźmi. Świat mitów jest światem bóstw, duchów, gnomów, wróżek, elfów, skrzatów, wodników i innych postaci z zaświatów. Jeśli jakieś mity mają w obrazowy sposób przybliżyć ludziom prawdziwe niebo, wtedy zaczyna to być sprzeczne z biblijnym zakazem czynienia sobie obrazów, gdzie napisano: „Nie będziesz czynił żadnej rzeźby ani żadnego obrazu tego, co jest na niebie wysoko, ani tego, co jest na niebie nisko, ani tego, co jest w wodach pod ziemią” (*Księga Wyjścia 20:4*). Jednak dokładnie to czynią liczne obrazy mityczne, które odnajdujemy w każdej epoce na całym świecie.

Stwierdziliśmy już, że każdy obraz powoduje jakieś złudzenia i nosi na sobie piętno manipulacji. Jak się zatem przedstawia sprawa obrazowych historii oraz mitów, które są podstawowym budulcem wszystkich legend i bajek? W ostatnich latach uległy one potężnemu ożywieniu. Prof. dr *Lutz von Padberg*, w książce pt. *Nowa Era i feminizm (New Age und Feminismus)* pisze: „Od kilku lat są oferowane i sprzedawane zdumiewające ilości książek fantasy, baśni, legend i mitów na temat zamierzonych kultur, które osiągają nadzwyczajne obroty. Mitologiczny obraz przeszłości, wzmocniony przez media, staje się wiodącym, uduchowionym wyobrażeniem przyszłości” [89].

Ta fala mitów zalewa młodocianych odbiorców, bowiem te mityczne treści są przekazywane za pomocą mediów, które najlepiej się do tego nadają. Biblia zapowiada czasy, w których ludzie na nowo zwrócą się ku mitycznym treściom. Zwrot „zwrócą się na nowo” oznacza, że kiedyś się z tym pożegnali. Właśnie to ma miejsce od kilkudziesięciu lat w chrześcijańskich krajach. W 2 Liście do Tymoteusza 4:3-4 napisano: „Albowiem przyjdzie czas, że zdrowej nauki nie ścierpią, ale według swoich upodobań nzebierają sobie nauczycieli, żądni tego, co ucho łechce i odwrócą ucho od prawdy, a zwrócą się ku baśniom”. Więc, czy w tym kontekście, będzie nas dziwić, jeśli zwrot „zwrócą się”, ktoś przetłumaczy jako „zostaną zawróceni”?

Marilyn Ferguson, jedna z głównych liderek ruchu Nowej Ery, w książce, pt: *Konspiracja Wodnika* pisze: „Konspiracja Wodnika objawiła się pod koniec XX wieku i jest zakorzeniona w mitach, w metaforach, w prorocत्वach i dawnych pismach” [90]. Natomiast Biblia mówi: „Odwrócą się od prawdy i wrócą do mitów” - czyli odwrócą się od światopoglądu biblijnego i chrześcijańskich twierdzeń, do wiary w legendy, baśnie i pogańskie treści religijne, przekazywane za pomocą obrazu. Należy tu zwrócić uwagę na fakt że za pomocą obrazu można wyjątkowo dobrze przenosić elementy wiary.

Mowa obrazów wydaje się być jakby stworzona do informowania o zaświatach, które pragną z całą mocą zapanować w Nowej Erze. Więc nie powinno nikogo dziwić, że istoty z zaświatów "ożywiły" pierwszy film w historii kina.

Czarnoksiężnik, który wynalazł kino

W 1871 roku, pewien mały chłopiec dowiedział się, że w pobliżu jego domu wystąpi wielki mag *Harry Houdin* (węgierski żyd Ehrich Weiss). *Harry Houdin* był mistrzem sztuk tajemnych, który co wieczór wprowadzał widzów w stan przerażenia, wyczarowując fruujące nad sceną widma i szkielety trupów. Jednak zanim zaczął wprawiać w zachwyt swoimi spektaklami całą Europę, to wsławił się jako wynalazca i konstruktor kilku niecodziennych urządzeń. *Harry Houdin* prezentował swoje XIX wieczne wynalazki jako czary i był pierwszym iluzjonistą, który posługiwał się na scenie magnesami, hydrauliką i elektrycznością. Ten ówczesny technomagik, za duże pieniądze urządzał doskonałe na ówczesne czasy pokazy horrorów. Pewnego wieczoru, w 1871 roku, na jego występie był też dziesięcioletni chłopiec, dla którego ta czarodziejska impreza była ogromnym przeżyciem. To on, po śmierci *Harrego Houdina* przejął i kontynuował działalność jego czarodziejskiego teatru.

28 grudnia 1895 roku, nowy właściciel teatru *Houdina* uczestniczył w sensacyjnym przedstawieniu. W hinduskim salonie *Grand Cafe*, niedaleko opery Paryskiej, bracia *Lumiere* wyświetlili swój pierwszy film. Następca wielkiego maga, był zachwycony i natychmiast dostrzegł siły drzemiące w tym nowym medium. Podczas gdy bracia *Lumiere* za pomocą kamery próbowali uchwycić rzeczywistość, zachwycony filmem czarnoksiężnik dostrzegł w kamerze ukrytą moc, która umożliwia fantastyczne deformowanie rzeczywistości. To on, jako pierwszy świadomie pokazał, że to medium może ukazywać subiektywny punkt widzenia twórcy, i kiedy bracia *Lumiere* sfilmowali przejazd pociągu, to on tak przerobił taśmę, że film zaczął ukazywać podróż na księżyc. Tą sztuczkę filmową wymyślił *Georges Méliès*, barwny i osobliwy człowiek nazywany magiem kina, który stał się pionierem techniki filmowej. To on wymyślił większość stosowanych do dzisiaj trików filmowych, ponadto wynalazł też wiele innych sztuczek, których już nikt po nim nie stosował. On pierwszy użył dekoracji w studiu filmowym i kręcił sceny z aktorami i scenografią, według własnego scenariusza [91].

Pierwszy film, pt. „Dworek diabła”

Wkrótce z niewiarygodną wprost energią poświęcił się produkcji filmów. W samym roku 1896 wyprodukował aż 78 filmów, o łącznej długości taśmy 1600 metrów - co na ówczesne możliwości było niewiarygodną ilością! W większości były to filmy dokumentalne, które powielały wzorzec braci *Lumiere*, jednak film pt: *Dworek Diabła* (*Le Manoir du Diable*) już do takowych nie należał. „*Dworek Diabła*” został uznany za pierwszy film fabularny w historii kina. Rekwizyty, których używał *Méliès* w teatrze *Houdina*, np. mumie, diabły, duchy i demony, teraz znalazły się w jego filmach.

W 1981 roku miałem okazję obejrzyć niektóre filmy *Mélièsa*. Były to nieme filmy, które często trwały tylko dwie lub trzy minuty. Ale każdy z nich przedstawiał coś dziwnego - na przykład pieczenie człowieka nadzianego na dzidę. Inny pokazywał ścinanie głów kobietom, a w kolejnym wstrętne monstrum atakowało śpiącego mężczyznę i okrutnie go kaleczyło. *Méliès* już około 1900 roku tworzył przerażające horrory! Analizując dzieła *Mélièsa* można stwierdzić, że głównym tematem jego twórczości była czarna magia, która służy do nawiązywania kontaktów z mocami demonicznymi. Dzięki tym siłom można wywoływać niewytłumaczalne zjawiska. W tej dziedzinie, bez osłonek i bez makijażu ukazuje się rzeczywiste tło wszelkich działań magicznych i okultystycznego myślenia.

Jeśli Bóg zabronił kontaktowania się ze światem nadmysłowym, to na pewno miał ważny powód i chciał uchronić ludzi przed zgubnym wpływem świata ciemności. Stamtąd bowiem przychodzi wszelki lęk - nawet jeżeli nie pojawia natychmiast, to na pewno przyjdzie z czasem. Według Biblii, szatan podaje się za "anioła światłości", czyli za dobrą osobę, która chętnie udziela pomocy, aby w późniejszym czasie ukazać swój prawdziwy, atrycyjny charakter i wtrącić człowieka w kłopoty.

Méliès był człowiekiem, który znał się na magii. Udowodnił to nie tylko filmem pt: *Diabelska Magia*, który wywoływał silne wrażenia. Jego ulubioną rolą, była rola szatana, gdzie przebrany za diabła, w ciasnym kostiumie z szpiczastymi butami i w pelerynie z długimi pawimi piórami, straszył w filmach pt. *Czerwony diabeł*, *Wysłannik szatana*, *Laboratorium diabła*, *Diaboliczna magia*, *Pomocnicy szatana*, *Pochód duchów lub Boskość piekła*. Ten zachwycony filmem czarnoksiężnik, uchodzący za duchowego człowieka, pokazywał w swoim teatrze czarów nie tylko horrory, ale także komedie i spektakle fantastycznonaukowe. Wkrótce teatr *Harry Houdina* zamienił się w pierwsze kino na świecie, a jego właściciel jest dzisiaj uważany za ojca fantastyki, horrorów i fantasy! W ten sposób *George Méliès* wykreował kierunek, który i dzisiaj w istotny sposób ożywia ekrany całego świata.

Nie bez powodu udaliśmy się w tak długą wycieczkę w świat filmu. Kto chce zrozumieć, co rozgrywa się dzisiaj na ekranach kin i telewizorów, a po części także w komiksach i na monitorach komputerów, ten musi zrozumieć, jaką moc i możliwości manipulacji daje obraz. Powinien też wiedzieć, że dzieci i młodzież dorastają z tym mechanizmem zwodzenia, który w trwały sposób kształtuje ich myślenie. Bez wiedzy na temat znaczenia tego głównego klucza, którym jest obraz, najważniejsze drzwi do zrozumienia ideologii Nowej Ery pozostaną zamknięte.

Obraz domostw

W 1964 roku, 55 na 100 rodzin posiadało w RFN przynajmniej jeden telewizor. W roku 1970 było to już 85/100 rodzin, a w 1980 roku 97/100 rodzin. Gdy ten poziom sięgnął 100%, to nastąpił przewrót w branży mediów i zaczął się prawdziwy zalew obrazami. O ile dawniej w jednym kinie, w ciągu jednego wieczoru, przedstawiano tylko jeden film, to od końca lat siedemdziesiątych pojawiły się multikina, które zgodnie z mottem: „dla każdego coś miłego”, wyświetlają filmy w wielu salach równocześnie. Taki sam rozwój nastąpił w tzw. kinie pantoflowym. Jeśli komuś programy telewizyjne wydawały się nudne, to od początku lat osiemdziesiątych mógł oglądać co chciał, jeśli posiadał magnetowid. W 1980 roku magnetowid posiadało 5/100 domostw, a w roku 1990 - 50/100 domostw.

W samym roku 1987 niemieccy właściciele videotek wypożyczyli kasety aż 125 milionów razy. Do kaset z wypożyczalni, dodatkowo doszło 4,5 miliona sprzedanych kaset z filmami fabularnymi, czyli o 800.000 więcej niż w roku 1986.

To jednak nie wszystko. Od października 1982 roku, gdy władzę objęła koalicja CDU i CSU/FDP, zaczęto promować dalszy projekt emisji obrazu, którym było stworzenie szerokopasmowej sieci kablowej, umożliwiającej korzystanie z dowolnych programów telewizyjnych. W tym czasie inne kraje były już znacznie bardziej okablowane, niż RFN. W 1984 roku, w Belgii i w Luksemburgu osiągnięto 81% pokrycia rynku, w Holandii 54%, a w USA do kabla podłączono 42% domostw. Jednak okablowanie nie jest punktem docelowym. Okablowanie globu dopiero wtedy zacznie być użyteczne, gdy do tej sieci dojdzie satelitarny przekaz obrazu, który najbardziej fascynuje producentów filmowych. W 1987 roku na festiwalu filmowym w Cannes, jeden z bossów towarzystwa filmowego *Cannon International*, pan *Menahem Golan*, tak sformułował swoją wizję: „Chciałbym zobaczyć swoje filmy wszędzie, gdzie to tylko możliwe: w teatrze, w telewizji i na video. Moim marzeniem jest zorganizowanie takiej premiery video, która przez satelitę z Hollywood dotarłaby bezpośrednio do 800 milionów ludzi. Mówimy więc o nowym wymiarze” [92]. Ten centralnie sterowany zalew obrazem, jest już od dawna i nie był tylko wizją, bo niedługo po tym wydarzeniu, amerykańskie media przystąpiły do realizacji tego marzenia.

Złodzieje czasu

A jak wyglądają pierwsze skutki zalewu obrazem? Wynik jest jednoznaczny: żywemu i mówiącemu obrazowi poświęca się coraz więcej czasu. Aż dwie trzecie dorosłych obywateli RFN siedzi przed telewizorem co najmniej cztery godziny dziennie, a co trzecie małe dziecko, w wieku od 3-5 lat, najchętniej spędza popołudnia przed telewizorem. Poszerzenie liczby kanałów telewizyjnych przez łącza satelitarne powoduje, że dorośli oglądają telewizję z mniej więcej taką samą częstotliwością, ale drastycznie wzrasta oglądalność telewizji przez dzieci.

Oto dalsze liczby. Pierwsze szacunki niemieckiego *Towarzystwo Badania Konsumpcji, Rynku i Zbytu* (GFK - *Gesellschaft für Konsum, Markt und Absatzforschung*) wykazały wzrost oglądalności telewizji kablowej wśród dzieci w wieku od 6-13 lat, o 65% - z 93 do 153 minut dziennie (Październik 1985). Podobne wyniki dały badania trzech dzienników, przeprowadzane od marca do października 1985 roku przez grupę badawczą *Wahlen*. Na Wyspach Brytyjskich, korzystanie z telewizji kablowych przez dzieci wzrosło do 100%. Tymczasem w 1988 roku, 15 do 20% niemieckich gospodarstw domowych posiadało już magnetowid. Pierwszy na świecie przyrząd pomiarowy towarzystwa GFK (z dokładnością do jednej sekundy) zaczął rejestrować dane dotyczące oglądalności video w domach. Obecnie GFK monitoruje ponad 300 rodzin posiadających magnetowidy. Okazuje się, że w domach z magnetowidami, dorośli i dzieci oglądają zdecydowanie więcej telewizji. Dzieci rodziców posiadających magnetowidy, spędzają przed ekranem 30% czasu więcej, niż przeciętne dziecko. Ich dzienna oglądalność wzrosła średnio z 93 do 117 minut (o 24 minuty). U dorosłych ten wzrost jest nieco mniejszy niż u dzieci i wynosi 20 minut (z 150 do 170 min.). Jednak zupełnie inaczej zaczyna to wyglądać, gdy telewizja kablowa i magnetowid wkracza do wielu miejscowości.

Przeciętna rodzina nagrywa tygodniowo cztery godziny programów telewizyjnych. Nie wszystko, co ludzie nagrywają są potem w stanie obejrzeć, bo brak im czasu na odtwarzanie, ponieważ kasety kupione lub wypożyczone też trzeba obejrzeć. Na liście hitów znajdują się filmy fabularne i odcinki seriali przegapione z różnych powodów.

Znamienne jest też to, że niemal nikt nie nagrywa audycji informacyjnych, kulturalnych ani sportowych. A kupowanych i wypożyczanych taśm z reguły też nie można zaliczyć do pozycji wartościowych, ani do dóbr kultury [93]. Badania wykazują jednoznacznie, że oglądalność obrazów telewizyjnych najbardziej wzrasta wśród dzieci i że oferowane im programy, to najczęściej rozrywka. Im więcej programów zdoła zamigotać w kinie domowym, tym szybciej kręci się karuzela rozrywki. Nie jest to jednak rozrywka w ścisłym tego słowa znaczeniu, ponieważ często zawiera ukryte treści i poselstwa zapisujące się w podświadomości konsumenta obrazów. Jedno z takich poselstw od lat brzmi tak samo: „Przygotujcie się na spotkanie z obcym światem, z obcymi istotami!”.

2 - ULUBIENICY NIE Z TEJ ZIEMI

Poszukiwanie nieznanego świata

W 1960 roku, amerykański astronom *Frank Drake* skierował swój radioteleskop na dwie gwiazdy, leżące stosunkowo blisko siebie i zaczął badać ciała niebieskie pod kątem fal radiowych. Rozpoczęto wtedy program poszukiwań inteligencji pozaziemskich o nazwie *SETI (Search for Extra Terrestrial Intelligence)*, w którym zaczęło brać udział też wielu jego kolegów. Naukowcy z całego świata zaczęli wtedy bezskutecznie szukać życia poza ziemią. Specjalnie do tego celu skonstruowane radioteleskopy, do dzisiaj nie wyłapały najmniejszego nawet mikrośladu obcych inteligencji. A na księżycu i na innych planetach, nie znaleziono dotychczas ani jednej bakterii.

Sondy *Pioneer 10* i *Voyager 1 i 2* też nie odniosły w tej materii żadnych sukcesów. W sondach kosmicznych, które wystrzelono w 1972 roku, umieszczono nawet poselstwa do obcych cywilizacji, ale jak na razie nie nadeszła żadna odpowiedź z otchłani wszechświata. Niemal w tym samym czasie (gdy wystrzelono sondy kosmiczne), ruszył też inny program, mający ten sam cel. 8 września 1961 roku ukazała się pierwsza seria zeszytów z przygodami: *Perry Rhodana*, a w 1968 roku został na ich podstawie nakręcony film, pt. *Mission Stardust*, który stał się światowym bestsellerem, a seria zeszytów, która dotychczas osiągnęła nakład ponad miliarda egzemplarzy (1995), jest uważana za jedną z najlepiej sprzedających się serii na świecie. Od tego czasu, dzięki *Perry Rhodanowi* i innym bohaterom fantastyki naukowej, każde pokolenie poszukuje innych światów i krok po kroku niwelowany jest lęk przed istotami z tych światów. Nawet wielu złych obcych ze świata *Perry Rodhana* przeobraziło się w "dobre" istoty pozaziemskie. Np. kosmokraci, troszczący się o utrzymanie harmonii i porządku w kosmicznym wszechświecie, którzy posiadają swoich pełnomocników (*siedmiu potężnych mocarzy*), których zadaniem jest wywieranie wpływu na ziemskie narody.

Samuel Arkof, hollywoodzki producent filmów, wyjaśnia eksplozję fantastyki naukowej z przełomu lat 1960 - 1970, tak: „Wielu młodych ludzi szuka w tym namiastki religii, którą utracili w latach sześćdziesiątych i nowych perspektyw. Siła przyciągania filmów fantastycznonaukowych tkwi w poszukiwaniu nowej duchowości” [94]. To właśnie z tej przyczyny Hollywood wypuszcza coraz więcej mega produkcji o ekspedycjach kosmicznych, a kalifornijskie fabryki iluzji opuszczają kolejne statki kosmiczne, które w otchłani wszechświata mają znaleźć rozwiązania najważniejszych problemów ludzkości.

Widzowie na pokładzie statku kosmicznego *Enterprise*

Jednym z takich statków kosmicznych był gwiazdny superkrążownik *Enterprise*. 8 września 1966 roku, telewizja NBC zaczęła emitować serial telewizyjny, pt. *Star Trek (Gwiezdna wędrówka)*. Tego dnia o godzinie 20:30 zaczął się nowy rozdział w historii fantastyki, który został zainaugurowany słowami: „Wszechświat - ostatnia granica. Oto przygody statku kosmicznego *Enterprise*.”

Jego pięcioletnia misja, to znalezienie innych światów, obcych cywilizacji i nowych form życia, oraz dotarcie tam, gdzie nigdy nie stanęła ludzka stopa” [95].

Przygody kapitana *Kirka* i jego załogi okazały się niewypałem, jednak, gdy po trzech latach NBC przerwało emisję tego serialu, to stało coś niezwykłego. Serial *Star Trek* zaczęły w późnych porach nadawać małe stacje telewizyjne i nagle wybuchła "gorączka *Star Trek*", której nie dało się zatrzymać. W połowie lat siedemdziesiątych, *Star Trek* był jednym z najpopularniejszych seriali telewizyjnych świata, który wyświetlono w ponad 130 krajach i przetłumaczonym na 50 języków. Światowe statystyki wykazały (1995), że *Star Trek* był wtedy najpopularniejszym serialem na świecie.

Kasowym bestsellerem stała się też czteroczęściowa wersja kinowa *Star Trek* (do której w roku 1989 doszła część piąta). Na pokładzie statku *Enterprise* był nie tylko: kapitan *Kirk* (dowódca załogi zjednoczonych narodów) i szpiczastouchy naukowiec *MrSpock*, oraz naczelny inżynier *Scotty*, ale za pośrednictwem telewizyjnych ekranów, przebywały tam też miliony młodych widzów. W poszukiwaniu obcych cywilizacji i nowych światów, młodzi ludzie przeżyli przede wszystkim spotkanie z wymiarem nadzmysłowym i wyższą inteligencją. Filmy *Star Trek* wprowadziły widzów na całym świecie w kluczowe tematy fantastyki naukowej i przekazały im poselstwo, że: *"wszelkie istoty z zaświatów mają dobrą wolę i są przyjaźnie usposobione wobec ludzi, dlatego każdą obcą inteligencję traktujemy jako dobrze usposobioną i gotową do udzielenia nam pomocy"* [96].

Teraz, po 20 latach, gwiazdny superkrążownik *Enterprise* powraca na kasetach video w nowej obsadzie. Zaledwie w dwa miesiące po jego pierwszej emisji w Niemczech, w styczniu 1988 roku, *Star Trek - The Next Generation* (*Gwiezdna podróż - następna generacja*) znalazł się na 27 miejscu listy hitów, w niemieckich wypożyczalniach kaset video. Tym razem *Klingoni* (*zaciekli wrogowie z statku Enterprise*), ukazują inne oblicze. W tej serii, te złe i brzydkie istoty są ich przyjaciółmi.

Większość filmów fantastycznonaukowych pokazuje to, co porusza widzów całej kuli ziemskiej, czyli poszukiwanie innej rzeczywistości. Na jednym z festiwali filmowych, jakiś pasjonat fantastyki naukowej, na zadane mu pytanie: dlaczego ogląda filmy science fiction? odpowiedział: *„Fantastyka naukowa to dążenie do kontaktu z zaświatami. Byłbym bardzo zainteresowany, gdybyśmy już teraz posiadali taką możliwość i uważam, że za jakiś czas na pewno zaistnieje możliwość nawiązania kontaktów z jakimiś istotami pozaziemskimi”* [97].

Programowanie z zaświatów?

Dave Hunt, w książce pt. *Eksplozja kultów* (*The Cult Explosion*) wskazuje na to, iż liczni astrologowie i okultyści twierdzą, że istoty z wyższych wymiarów programują mieszkańców ziemi przez implantację myśli [98]. Rzekomo są to istoty pozaziemskie, "które starają się bombardować mieszkańców ziemi duchowymi poselstwami, aby przygotować ich na swoje przybycie na ziemię" [99]. Dzisiaj wszędzie można dostrzec dowody tej celowej i uporczywej inwazji demonów na świat ludzkich myśli i uczuć. A czym demony lepiej mogłyby bombardować ludzkie umysły i uczucia, niż żywym, mówiącym obrazem, który przenika do głębi ludzkiego wnętrza, pozostawiając w nim niezatarte ślady.

Pozaziemscy zwodziciele

Taki niezatarty ślad pozostawił też film *E.T. (The Extra-Terrestrial / Nadziemski)*; który w 1982 roku dotarł do niemieckich kin i stał się filmem wszechczasów! Historia tego małego pomarszczonego stworka zawojowała miliony domów na całym globie. Była tak prosta, jak myśl wyjściowa jej twórcy, *Stevena Spielberga*. "Chłopiec spotyka stworka, którego później traci, następnie stworek ratuje chłopca, a chłopiec stworka w nadziei, że zawsze będą razem, bez względu na dzielącą ich odległość" [100]. Mówiąc skrótowo - człowiek spotyka obcą istotę i uczy się ją kochać.

Do połowy lat siedemdziesiątych takie spotkania przedstawiano w kinach zazwyczaj w konwencji wojennej, gdzie zagrożeni ziemianie walczyli ze złymi istotami pozaziemskimi. Jednak mniej więcej od końca lat siedemdziesiątych zaczął się ogólnoswiatowy przełom i zaczęły się pojawiać takie filmy, jak *E.T.*, w których dotychczas złe istoty pozaziemskie, zaczęły się przeobrażać w słodkie stworki, które chcą być kochane. Dlatego film *E.T.* jest historią przyjaźni człowieka z obcą istotą.

10-letni chłopiec (*Elliott*) znajduje w starej szopie *E.T.* i powoli zaczyna się zaprzyjaźniać z tą pozaziemską istotą. Od *E.T.* dowiaduje się, że jego ziomkowie zapomnieli go zabrać z wypadu na ziemię. Trapiiony nostalgią *E.T.* pragnie wrócić do domu, a *Elliott* bardzo chce mu w tym pomóc. Jednak podczas czynności związanych z powrotem, ktoś im podstawia nogę. Okazuje się, że tą inteligentną istotą interesuje się NASA, która nie chce, aby ktoś im sprzątnął sprzed nosa ten naukowy cukierek. Oczywiście w rękach bezdusznych naukowców *E.T.* umiera, aby po kilku minutach filmu przeżyć coś w rodzaju zmartwychwstania i dzięki pomocy kilku dzieci ucieka na polanę, na której czeka na niego statek kosmiczny oraz jego towarze, z którymi *E.T.* unosi się w niebo. Po scenie wniebowstąpienia, każdy chrześcijanin powinien się już zorientować, że jest to coś więcej, niż tylko wzruszająca historia o miłości, pomiędzy ziemskim chłopcem a stworkiem z kosmosu. W filmie *E.T.* sparafrazowano historię życia i śmierci Jezusa Chrystusa! Główny bohater (*E.T.*) tak jak Jezus, swój pierwszy kontakt z człowiekiem nawiązuje w szopie, w której mieszkały osły, które w tym filmie zastąpiono psem. Następnie *E.T.* dokonuje cudownych uzdrowień, umiera i zmartwychwstaje, po czym wstępuje do nieba, wypowiadając przy tym słowa wyjęte z Biblii.

Pewien amerykański profesor literatury odkrył, że ten paskudny pomarszczony stworek przedstawiał 33 lata życia Jezusa. Pojawia się więc pytanie: Dlaczego do tak nedorzecznej fabuły, wybrano aż tak poważne tło? Na to pytanie (zadane reżyserowi przez dziennikarza filmowego, Michaela Scharpera), *Steven Spielberg* odpowiedział tak: „*Gdy brałem się za ten film, to nie zamierzałem robić filmu ukazującego podobieństwo do życia Jezusa Chrystusa, bo jestem miłym żydowskim chłopcem z Fenix w Arizonie. Oczywiście były sceny, nad którymi się zastanawiałem dwa razy. Na przykład rozżarzone serce E.T., które przypomina niektóre obrazy Chrystusa. Ale o to mi chodziło*”.

M. Scharper: *Czy często zdarza się, że europejscy krytycy odbierają pańskie filmy inaczej, niż Pan zakładał?*

S. Spielberg: *Owszem, ale bardzo sobie cenię takie analityczne krytyki, bo one czasami mi uświadamiają, że pewne rzeczy inscenizują nieświadomie. A potem, gdy siedzę i nad tym myślę, to uświadamiam sobie, że chyba rzeczywiście miałem taki zamiar.*

M. Scharper: *A co ze sprawą podobieństwa pomiędzy Chrystusem a E.T.?*

S. Spielberg: *Rzeczywiście są, ale to jest nadinterpretacja* [101].

Jednak ten amerykański reżyser przyznał też, że pewne rzeczy inscenizuje podświadomie, mówiąc: „*Stwierdziłem, że kiedy robię te filmy, to jestem prowadzony przez jakąś, powiedzmy nieznaną moc. Nie ma w tym nic tajemniczego. Tę moc zna każdy, kto tworzy sercem. Należy jej po prostu zaufać i nie zadawać pytań*” [102].

Cóż to za obca moc inspiruje takie historie i dlaczego ten film odniósł jeden z największych sukcesów w historii kina? Może ten film jest czymś więcej, niż tylko baśniową opowieścią? W uzyskaniu odpowiedzi na te pytania pomoże nam sam *E.T.*; czyli główna postać tego filmu. Kim więc jest ta pozaziemska istota, którą amerykańska prasa wybrała na osobowość roku (1982), i za którą *Steven Spielberg* otrzymał pokojową nagrodę ONZ?

Na tropie E.T.

Zacznijmy od tego, kim właściwie jest karzeł? Zaglądając do słownika mitologii, czyli do leksykonu baśni i legend, można się dowiedzieć następujących rzeczy: „*Karły to istoty podobne do ludzi, które nie zawsze są małe, lecz zawsze nieproporcjonalnie zbudowane. Są one przeważnie w karykaturalny sposób zniekształcone; mają nieproporcjonalne nosy, brzuchy, tyse głowy, czasami rogi, kacze łapy lub koźle racice. Przeważnie są bardzo stare i mądre, i posiadają nadzwyczajne moce czarnoksiężskie. Karły są istotami ciemności, dlatego unikają światła dziennego i żyją głęboko pod ziemią*”.

Natomiast *Edda Stara*, najstarszy tekst religii nordyckich mówi, że karły należą do gatunku elb, które w mitologii nordyckiej są duchami czarnoksiężskimi o niskim wzroście. Rozróżniano elby świetliste, elby ciemne i elby czarne. Pierwsze są mieszkańcami sfery światła, drugie koczują w rozpadlinach skalnych i jaskiniach, a czarne elby żyją pod ziemią. Później elby ciemne i czarne połączono, i były już tylko dobre elby świetliste i złe elby ciemne. Ciemne elby, to istoty ciemności, które w mitologii występują jako karły, spotkane w wielu legendach i baśniach, a nawet we współczesnych bajkach. Czego najlepszym przykładem jest *E.T.*

E.T. jest osobliwym karłem, bo będąc istotą ciemności wkracza nocą w ziemską rzeczywistość. Jest bardzo stary, ma jakieś 600 do 800 lat i jak każdy karzeł, jest nieproporcjonalny i brzydki. Tak samo jak jego poprzednicy *Gnomi*, *E.T.* posiada wysoką inteligencję i nadzwyczajne moce czarnoksiężskie. Więc ja nie mam wątpliwości, że *E.T.* ze swoimi cechami, należy do gatunku ciemnych elb, a więc do istot ze świata ciemności.

Rozważając ogólny podział duchów na elby świetliste i elby ciemne, nasuwają się biblijne skojarzenia. Mam na myśli świat aniołów. Tam też znajdujemy dobre istoty, czyli aniołów Bożych i moce ciemności, czyli demony, które wykonują polecenia szatana. Powstają więc następujące pytania: Kim jest *E.T.* i jakie miał wykonać zadanie na ziemi? Rozważając to nawet z punktu widzenia czysto mitologicznego, *E.T.* można określić jako ducha ciemności, pod postacią demonicznego karła.

Z biblijnego punktu widzenia, *E.T.* ucieleśnia typowego ducha kłamstwa, głoszącego kłamliwe przesłanie. Po pierwsze, *E.T.* ukazuje swój zwodniczy charakter już chociażby w tym, że naśladuje Boga, ukazując 33 epizody z życia i męki Jezusa. Po drugie, *E.T.* jest istotą bezpłciową, jakimi według Biblii są aniołowie i demony. Po trzecie, osobowość *E.T.* silnie oddziałuje na chłopca.

Tak samo próbują zwieść i zniewolić człowieka demony. Jakiego rodzaju ducha reprezentuje *E.T.* zauważono także w pewnej wzmiance w *Zuricher Tagesanzeiger*, z grudnia 1982 roku: „*W ostatnich tygodniach rodzice skarżą się, że ich dzieci po obejrzeniu w kinie filmu E.T. były przez wiele tygodni bardzo pobudzone, cierpiały na bezsenność i miały senne koszmary. Te i inne rzeczy ukazują naturę prezentowaną przez E.T. Zagrożenie ze strony tego filmu, który w Szwecji dozwolony jest od lat 11, a w RFN od 6, polega na tym, że E.T., pomimo budzącej grozę brzydoty, zdobywa serca dzieci i występuje jako zbawiciel, który głosi dzieciom pewien rodzaj religijnego poselstwa, którym jest wiara w pozaziemskie inteligencje i uczy, że istoty budzące lęk, w rzeczywistości są godne miłości i za pomocą cudów śpieszą ludziom z pomocą*”.

Ankieta, którą przeprowadzono wśród uczniów angielskich szkół na początku lat siedemdziesiątych pokazała, jaki wpływ na kształtowanie duchowych przekonań młodzieży może mieć rozrywkowe przedstawianie istot pozaziemskich. Wykazała ona, że nastolatki bardziej wierzą w istnienie istot pozaziemskich, niż w istnienie Jezusa Chrystusa. Jakie jest główne poselstwo *E.T.* oraz innych tego rodzaju filmów? Niemiecki dziennik *Die Welt* ujął to tak: „*E.T. przekazuje optymistyczne poselstwo, które mówi, że nasze dzieci mogą żyć w pokoju i w przyjaźni z żywymi istotami z zaświatów*” [103].

Istoty pozaziemskie - sympatyczni obcy

E.T., jako film wszechczasów, był próbą przekazania milionom dzieci głównego poselstwa Nowej Ery. Tęcza pokazana na końcu filmu mówi coś więcej, niż przeciętny widz przypuszcza, bo program poznawania i kochania istot pozaziemskich, jako sympatycznych przybyszów z innego wymiaru, jest treścią znacznie większej ilości filmów odnoszących dzisiaj sukcesy.

Np. film niemieckiego reżysera, *Wolfganga Petersena*, pt. *Mój Wróg - mój ukochany przyjaciel* (*Enemy Mine - Mein geliebter Feind*) [104], zaczyna się całkiem normalnie. Zjednoczona i żyjąca w pokoju ludzkość znajduje się w stanie wojny z pozaziemską rasą, nazwaną w tym filmie *Dracs*. *Dracs* to obrzydliwe istoty, które mają łuski podobne do jaszczurek i wydają charakterystyczne gardłowe dźwięki. Taką istotę spotyka na planecie *Fyrine IV*, człowiek będący pilotem bojowym, o imieniu *Davidge*, który najpierw ją zwalcza, jednak potem uczy się respektować tę istotę o twarzy ropuchy, a następnie zaczyna ją szanować i kochać. *Petersen*, który wierzy w istoty pozaziemskie, mówi o tym filmie tak: „*Wspólnie z Davidge, widz odkrywa tajemniczą istotę, która jest oczywiście zupełnie inna niż przypuszczał. Jednak właściwą przygodą w filmie „Mój Wróg - mój ukochany przyjaciel” jest odkrywcza podróż do wnętrza tej nieludzkiej kreatury*”. W filmie *Spielberga* znajomość z istotą pozaziemską zawiera dziecko, a u *Petersena* dwaj dorośli. Ten film, to uniwersalna i kunsztownie opakowana idea pojednania, pokrywająca się z wyobrażeniami ideologów Nowej Ery. Ideę bratania się z istotami z innego wymiaru, przekazywał też pewien serial dla dzieci, który był emitowany przez *ZDF* (drugi program niemieckiej telewizji) w 1988 roku.

Istoty pozaziemskie zdobywają dziecięcy pokój

Przykładem jest serial *Alf*. *Alf* to *Obca forma życia (Alien Life Form)*, czyli czerwono-brunatny ryjowaty, kudłaty stwór, który nie tylko wygląda jak krzyżówka małpy ze świnia, ale też się tak zachowuje. Ten pozaziemski stwór wpadł kiedyś przez dach do garażu rodziny *Tannerów*, bo jego statek kosmiczny nie poradził sobie z ziemskimi falami radiowymi i wkrótce staje się koszmarem rodziny *Tannerów*, bo zachowuje się jak słoń w składzie porcelany. Ta nerwowa międzygalaktyczna piła z wściekłością przedziera się przez codzienność amerykańskiej rodziny, za pomocą cynicznych uwag, gładkich zwrotów i złych manier. Jednak właśnie to niekonwencjonalne zachowanie fascynuje dzieci i młodzież na całej kuli ziemskiej. W 1988 roku, wyświetlono ten amerykański serial w 50 krajach. W RFN pojawił się w styczniu 1988 roku i od samego początku miał ogromną rzeszę fanów. Jego oglądalność tak gwałtownie rosła, że po kilku odcinkach telewizja ZDF zaczęła go nadawać dwa razy dziennie. Hasło: „*Raz Alf, na zawsze Alf*” było używane nawet przez firmy marketingowe.

Wiosną 1988 roku można było kupić 250 różnych artykułów z *Alfem*, które przyniosły obrót w wysokości 200 milionów dolarów. Poduszki z *Alfem*, prześcieradła z *Alfem*, filizanki z *Alfem*, parasolki z *Alfem* dbały o to, żeby wizerunek pozaziemskiej istoty trwale zakorzenił się w dziecięcych umysłach. Ogromny sukces tej stosunkowo brzydkiej formy pozaziemskiego życia stanowi zagadkę, nawet dla jej amerykańskich producentów. Nie wiadomo, czy było to zależne od manier tego pozaziemskiego osobnika, czy od jego przewrotnych wypowiedzi. Jednak bez względu na to, co jest tego przyczyną, zawiera on pewne poselstwo, którego podłożem jest pozaziemska istota, z którą da się wytrzymać, a nawet można spędzić całkiem zabawne chwile.

Coraz więcej obrzydliwych potworów, zamienia się w sympatyczne postacie, typu E.T. Przykładem tego jest też *Mój przyjaciel Monster (My Pet Monsters)*, który w 1988 roku zaczął pojawiać się w pokojach niemieckich dzieci. Producent tych rozczochranych postaci (ok. metrowej wielkości), - *Universal Matchbox Group* (z siedzibą w Hongkongu), opisuje swoje zabawkowe potwory tak: „*To prawda, że wygląd tych złośliwych skrzatów nie wzbudza zaufania. Patrząc na ich wystające kły, bulwiaste nosy, rozczochrane rogate głowy i spętane łańcuchami łapy z pazurami, nie wydaje się, aby można je nawet z zewnątrz porównać z dobrymi duchami ze szpiczastymi czapkami, które niegdyś świadczyły naszym przodkom wiele dobra. Nie należy się jednak obawiać nienaturalnych zachowań pluszowych potworów firmy Matchbox, ale warto zaryzykować i wejrzeć do ich wnętrza. Starszy brat jest dla małych dzieci ważną pomocą psychologiczną w konfrontacji z codziennością, (...) dlatego przekazujemy do rąk naszych latorośli miękką pluszową namiastkę brata, która wygląda co prawda przerażająco, aby przede wszystkim odstraszała wrogów swojego aktualnego właściciela, a dla niego była dobrym i kochanym przyjacielem. Dla dzieci te postacie są przyjaznymi skrzatami, wzmacniającymi ich samoświadomość i uwalniającymi je od lęków oraz koszmarnych snów. Łącznie do dyspozycji dzieci jest dziewięć różnych pluszowych skrzatów, w tym pięć marionetek. Oczywiście, każdy taki potworek do przytulania ma swoje imię i własny charakter*” [105]. Te wzbudzające grozę "pomocne duchy" nazwano tutaj namiastką brata. Te "sympatyczne", koszarne potworki mają pomagać w usuwaniu lęku przed ciemnością lub podczas napadów paniki spowodowanej samotnością. Warto tutaj zwrócić uwagę na fakt, że owe "duchy z dalekiego wschodu" mają własne życie wewnętrzne.

Na przykład: "Wogster bardzo tęskni za bratem bliźniakiem, a chętnemu do ciągłych żartów duetowi Yiplet i Yaplet, wciąż potrzebne są figle, zwłaszcza gdy są od siebie oddaleni" [106]. Dotychczas "pomocnikiem w potrzebie" była ulubiona lalka lub miś, a teraz ich rolę przejmują potwory mające różnorodne charaktery. Od dzieci wymaga się, aby je uczuciowo głaskały lub przytulały - zależnie od charakteru danego potwora. Te pełne grozy istoty są przedstawiane dzieciom jako miłe i wartościowe, co więcej, pluszowe potworki skute łańcuchami utożsamiane są z dobrymi duchami, które na dobre i na złepomagają swoim małym właścicielom i za nie walczą.

Jaki świat kryje się za tymi postaciami, ukazują wycieczki Carla Gustawa Junga, który podczas podróży w głąb swojej podświadomości natrafił na szkaradne potwory. Także narkomani informują o spotkaniach ze strasznymi istotami, rodem z horrorów. Z Biblii wynika, że duchy posiadające własny charakter zapowiadają nadejście ściśle określonych monstrualnych postaci. Księga Apokalipsy mówi, że demony zostały strącone na ziemię: „*I strącony został na ziemię ogromny smok, dawny wąż, zwany diabłem i szatanem, który zwodzi cały świat. Wraz z nim zostali zrzuceni jego aniołowie*” (Obj 12:9).

Pogromcy duchów, a Biblia

Ten film (*Pogromcy duchów – Ghostbusters*), który zawiera wątki biblijne, w 1984 roku został filmem roku i zajął 6 miejsce na liście filmów wszech czasów. W tym filmie szatan przygotowuje swój powrót na ziemię. Ten upadły anioł chce wznieść w Nowym Jorku swoją świątynię, aby z niej panować nad światem, a oddziały jego demonów uderzają przede wszystkim w prywatne mieszkania, np. w lodówkę. Trzech parapsychologów gwarantuje, że uwolnią ludzi od tych upiornych wid i dobierają się im do nich za pomocą leksykonu upiorów, nikczemnych zaklęć i czegoś w rodzaju odkurzacza demonów. Nagle znajdują się przed samym panem ciemności, którego też przeganiają, dzięki heroicznej odwadze i ultranowoczesnym działom laserowym!

Dla młodocianego kinomana jest sprawą oczywistą, że każdy "mocniejszy" film zawiera elementy horroru, szoku i obrzydliwości. Natomiast film *Pogromcy duchów* oferuje te elementy plus rzeczy paranormalne, opętania demoniczne i praktyki satanistyczne - będąc niebezpieczną mieszanką komedii i horroru, wywołującym naprzemiennie śmiech i gęsią skórę. W tym filmie, który jest dozwolony od lat 12, zło jest śmieszne, a rzeczy paranormalne są przedstawione w śmieszny sposób. Współautor filmu, będący równocześnie jednym z trzech głównych aktorów, podsumował wymowę tego filmu tak: „*Rzeczy nadnaturalne traktujemy jako sprawę codzienną i oczywistą. Do zwalczania upiorów przystępujemy z taką obojętnością, jak sprzątaczkę do usuwania brudów po innych ludziach, z tą różnicą, że zamiast wiadrem i odkurzaczem, posługujemy się figlami technicznymi*” [107].

Natomiast zabawkowe postacie z filmu *Pogromcy duchów* najpierw zdobyły rynek amerykański, a obecnie wkraczają do dziecięcych pokoi w Europie. W lutym 1988 roku, magazyn marketingowy *Das Spielzeug* pisał: „*Duchy się uaktywniły i wprowadzają niesamowity zamęt. Ale bez obaw! W drogę do RFN wyruszyło już czterech rdzennych łowców duchów z kolorowymi promieniami lasera. Ich celem jest pokonanie upiornych duchów - na przykład ducha Wodnego, szczerzącego figlarnie zęby, albo nienasyconego ducha Żarłoka.*”

W roku 1987 Pogromcy duchów zawojowali już amerykański rynek zabawek. Wierne kopie filmowych postaci wyruszyły, aby oczarować dzieci mające powyżej 4 lat [!]” [108].

Do zabawy w *Pogromców duchów* służą nie tylko zabawki, ale także komiksy, kasety audio i video oraz kolekcjonerskie obrazki. Filmów w których pojawiają się biblijne wątki czasów ostatecznych nie wolno traktować jak niedorzecznych komedii. W tym filmie, wątki apokaliptyczne są bardzo dokładne, np.: pojawiają się w nim demoniczne istoty podobne do żab, ze świątyni *Zuulu*. Taki sam opis znajduje się w Księdze Apokalipsy 16:13, gdzie demony są porównane do żab, wychodzących z ust szatana, antychrysta i fałszywego proroka!

3 - OD FANTAZJI DO ROZKWITU OKULTYZMU

Na początku lat osiemdziesiątych młodzież całego świata została zalana lawiną książek i filmów przybliżających rozmaite sprawy i techniki nadzmysłowe. Przedstawiały one zaświaty pełne żywych istot i uczyły jak nawiązywać z nimi kontakty.

Mniej więcej od 1985 roku, po lawinie filmów i książek fantasy, pojawiła się nowy trend, w wyniku którego coraz więcej młodych ludzi zaczęło samodzielnie nawiązywać kontakty z demonicznymi zaświatami. W 1986 roku, w jednej z audycji radia *WDR (Westdeutscher Rundfunk)*, pt: *Ghostbusters*, pewien młody człowiek wyjaśnił, że jego uwagę na zaświaty skierowały romanse i filmy telewizyjne.

Ekspertci obawiają się, że obecna fala okultyzmu przetacza się nie tylko przez środowisko młodzieży, ale że znajduje zwolenników we wszystkich grupach wiekowych. Według szacunków ekspertów od sekt, około 10% uczniów niemieckich szkół uczestniczyło już w seansach spirytystycznych, podczas których przesuwano się stoliki lub szklanki.

W grudniu 1987 roku, na posiedzeniu zrzeszenia lekarzy *Hartmannbund*, obecni tam pedagodzy, psychologowie i lekarze ostrzegli społeczeństwo przed falą spirytyzmu, mogącą przerodzić się w satanizm. Magazyn ilustrowany *Quick* z kwietnia 1988 roku poświęcił tematyce okultyzmu i spirytyzmu w niemieckich szkołach ostrzegający artykuł pt. *Diabelskie zagrożenie*. Alarmującym symptomem tej nowej plagi są uczniowie, którzy oddają cześć szatanowi i których diabeł doprowadza do śmierci lub trzeba leczyć psychiatrycznie, po seansach spirytystycznych [109].

Ta żądza nadzmysłowych doznań nie jest przypadkowa. Wielu tych młodych ludzi wyrosło na wspomnianej fali filmów i książek fantasy. Instytut *Film - und Diapositiv-Werbung e.V* przeprowadził badania z których wynika, że 600 000 młodych ludzi w wieku 14 do 18 lat, chodzi do kina raz w tygodniu, a ponad 80% ogólnej liczby niemieckich kinomanów, to ludzie w wieku 12 do 29 lat. Liczba osób, dla których kino stanowi możliwość zwiększenia wiedzy i doświadczeń, jest znaczna. Dlatego przez świat filmu, ograniczone możliwości poznawcze są poszerzane o coraz to nowsze doświadczenia. Taką możliwość poznawania czegoś nowego oferuje nie tylko kino, ale także telewizja i literatura. Media w znacznej mierze narzucają współczesnemu społeczeństwu aktualne trendy, oraz to, co widz powinien oglądać. Natomiast traci znaczenie wszystko to, czego media nie poruszają, albo nie przedstawiają jako ważne.

Nowa fala fantasy

Można odnieść wrażenie, że w Europie fala filmów i książek fantasy nieco zmaląła, jednak eksperci uważają, że tak samo, jak na rynku amerykańskim, ta fala za rok lub dwa lat znowu zacznie wzrastać [110]. Kolejna fala fantasy stoi już u drzwi, ponieważ dorosła już nowa grupa "przygotowanych" odbiorców, którzy fascynowali się tymi treściami w dzieciństwie i bawili się figurkami *He-Mana* lub *Władców wszechświata*. Niebawem dojdzie do tego, że przyszli fani fantastyki będą mieli rodziców, którym te rzeczy będą przypominały młodość do tego stopnia, że zainteresują się nimi na nowo.

W fikcyjny świat *fantasy* doskonale wpisuje się pozorna medialna rzeczywistość, bo jej charakter technicznie pasuje do rodzaju treści przekazywanych poprzez kierunek *fantasy*. Ale czym właściwie jest *fantasy*? Pojęcie *fantasy* pochodzi z języka angielskiego i powstało około 1970 roku. W dosłownym tłumaczeniu, jest to fantazja, ale do kotła *fantasy* wrzuca się wszystko, co się da i powstaje z tego mieszanina o różnych zabarwieniach, w której można znaleźć bajki pomieszane z horrorami, sagi i legendy z zamierzchłych czasów. Nie brakuje w niej też marzeń, snów i wizji, a tym bardziej fantastyki naukowej, okultyzmu i elementów nadnaturalnych, oraz książąt i księżniczek z zaświatów, magów, demonów, wróżek, czarownic, gnomów, krasnali, wilkołaków, wampirów i potworów. Najtrudniej znaleźć zwykłego człowieka.

Analizując tę mieszkankę natychmiast można zauważyć, że większość treści *fantasy* bazuje na baśniach i legendach. Są to historie rozgrywające się z reguły w dwóch sferach. Pierwsza sfera to codzienność, w której toczy się akcja, w której dobro styka się ze złem, a dobry bohater walczy ze złym przeciwnikiem. Ale w trakcie tej walki pojawia się druga sfera, bardziej lub mniej eksponowana, którą jest inny wymiar, czyli niewytłumaczalny nadzmysłowy świat pełen takich istot, jak: karły, gnomy i wróżki, które zaczynają wkraczać do akcji. Istoty z innych światów są głównymi bohaterami większości historii *fantasy*. To one nadają im bieg lub wspierają ich fabułę, jak to pokazuje chociażby przykład *E.T.* czy film pt. *Bez baterii nie działa* (*Batteries not included*). Ludzie biorący udział w takiej projekcji będą się zgadzać na obecność tych stworzeń, bo fabuła większości baśni, legend i opowieści *fantasy*, jest oparta na spotkaniu dwóch światów.

O spotkaniu z innym wymiarem, opowiada też baśń *O szewcu i karzełku*. W pewnej wsi żył sobie szewc, który robił najdelikatniejsze buty lepiej, niż najlepsi szewcy z wielkich miast. Ale nie chciało mu się pracować i wolał się włóczyć ze strzelbą po lesie. Jednak z biegiem czasu nie dostawał już żadnej pracy i nie potrafił utrzymać żony i dzieci. Pewnego wieczoru, po nieudanym polowaniu na zwierzynę, przeklął polowanie i ogarnęła go rozpacz. Nagle podszedł do niego jakiś człowieczek, który miał zaledwie 60 cm wzrostu i był ubrany jak szlachcic. Wręczył mu but i poprosił go, aby zrobił mu dokładnie takie same buty ze skóry szczura. Przyniósł mu wszystkie szewskie narzędzia, których do tego potrzebował i zawiesił mu na drzewie światło, aby wziął się natychmiast do roboty i skończył do północy. Gdy karzeł wrócił, pochwalił jego robotę i wręczył mu kawał drutu mówiąc, aby zrobił z niego pętlę, położył ją w ogrodzie na grządce z kapustą, a rano sprawdził, czy coś się w nią złapało. Zażądał też, aby w piątek wieczorem przyszedł w to samo miejsce.

Szewc uczynił, jak mu kazał karzeł i następnego dnia rano znalazł w pętli tłustego zająca; a gdy go patroszył, to znalazł w nim złoty samorodek o wartości około dziesięciu talarów. W piątek wieczorem karzeł wrócił i dał mu kolejne zajecie. Jednak szewc musiał mu najpierw przyrzec, że nie powie o tym nikomu, ani słowa. To trwało dłuższy czas. Z biegiem czasu szewcowi powodziło się coraz lepiej i nosił najlepsze ubrania we wsi. Jednak pewnego razu, siedząc przy kuflu piwa z innymi szewcami, doszło między nimi do sporu, który z nich najlepiej zna swoje rzemiosło. Wtedy szewc się zapomniał i chcąc wygrać ten spór, wyciągnął z torby parę butów, które wykonał dla króla karłów. W tym momencie jakaś niewidzialna ręka wymierzyła mu policzek i buty karła zniknęły, a gdy wieczorem pojawił się w lesie, to karła nie było w tym miejscu co zwykle, a nazajutrz nie znalazł też pętli z drutu ani zająca.

Ta bajka opisuje nie tylko spotkanie z zaświatami, ale pokazuje też stosunek szewca do tej istoty. Dopóki szewc pracował dla tajemniczego karła i spełniał jego warunki – czyli nikomu o tym nie mówił – to powodziło mu się doskonale i był coraz bogatszy. Kiedy jednak siedząc przy piwie złamał tę umowę, to dostał od niewidzialnej ręki policzek i jego dobrobyt się skończył.

Karzeł odzwierciedla w tej z pozoru niewinnej bajce demona z zaświatów, który udziela szewcowi i czytelnikowi konkretnej lekcji. Diabeł zawsze stara się zniewolić człowieka obietnicą spełnienia jego marzeń i na bogactwo próbował złapać nawet Jezusa Chrystusa (zobacz: Ewangelia Łukasza 4:5-8). Ale to nie zawsze musi być bogactwo. W wielu baśniach i legendach mowa jest o tym, że istoty z zaświatów udzielają ludziom ponadnaturalnych mocy, takich jak: wgląd w przyszłość lub zdolność uzdrawiania. O tym, do jakiego stopnia bajki odzwierciedlają rzeczywistość, świadczy wypowiedź *Alice'a Coopera*, światowej sławy muzyka rockowego, który stwierdził: „Podczas pewnego seansu spirytystycznego jakiś duch obiecał mi sławę, wyjątkowe bogactwo i panowanie nad światem, dzięki muzyce rockowej. Dzięki temu stałem się znany na świecie. W zamian zażądał mego ciała” [111].

Wiele bajek, a zwłaszcza legend, ma swoje źródła w pogańskich wierzeniach, z okresu przedchrześcijańskiego. Kiedyś legendy nazywano *starymi prawdami*, co tym samym wskazuje, że określały one rzeczywistość. Legendy stanowią dobro kultury, bo w przeciwieństwie do baśni są faktami lub przekazami mówiącymi o konkretnych przeżyciach [112]. W naszej kulturze, legendy uchodzą za coś najstarszego. Opowiadają o przenikaniu naszego świata i świata ponadnaturalnego, i na odwrót. Bracia *Grimm* gromadzili baśnie i legendy, bo wierzyli, że "w legendach czują oddech zamierzonych czasów. *Jakub Grimm* szczególnie interesował się starymi mitami, bo w tych podaniach o karłach, gnomach, nimfach i dzikich ludach dostrzegał świat starogermańskich bóstw [113].

Istnieją też podania mówiące o składaniu ofiar z rzeczy lub z ludzi, o pogańskim kulcie zmarłych i nadnaturalnych wydarzeniach. „Przekazy parapsychologiczne różnią się tylko detalami od legend. Jednak w obu przypadkach prawie zawsze chodzi o kontakty z innym światem. Parapsychologia pokazuje, że zdarzenia opisywane w legendach, są jak najbardziej możliwe” [114].

Więc baśnie i legendy nie są aż tak mityczne i baśniowe, jak to pozornie wygląda. Często są to opisy rzeczywistych zdarzeń. *Lutz Rohrich*, badacz przekazów ludowych, słusznie odrzuca psychologiczne wyjaśnienia takich historii w książce, pt: *Baśnie i rzeczywistość. Dochodzenie w sprawie folkloru (Märchen und Wirklichkeit. Eine volkskundliche Untersuchung)* pisząc: „Rzadko kiedy, dwóch psychologów interpretuje tę samą baśń w podobny sposób.

To wiąże się po prostu z tym, że mamy doczynienia z bardzo subiektywnie uwarunkowanym ujęciem baśni. Jednak przed (...) interpretacją psychologiczną ludowego podania, a zasadniczo przed jakąkolwiek próbą objaśniania podań, najpierw powinno się poznać fakty [115].

To właśnie podczas poznawania faktów okazuje się, że baśnie i legendy mają swoje źródła w pogańskich wierzeniach. Członkowie berlińskiej *Wspólnoty Pogan (Gemeinschaft für heidnisches Leben)* twierdzą: *„Dzięki pogańskim boginiom i pogańskim bóstwom wracamy do harmonii z kosmosem i do poznania naszej prawdziwej istoty. Eddy, stare baśnie i podania ludowe, są dla nas znacznie cenniejszymi źródłami poznania, niż chrześcijańska Biblia. Nasze święta obchodzimy w poświęconych miejscach kultu, na łonie natury*” [116].

Powszechne zainteresowanie baśniami istnieje od zawsze. I nic dziwnego, bo baśń jest formą literacką, z którą człowiek styka się najwcześniej. Dziecko poznaje baśnie zanim nauczy się czytać i pisać, dlatego niektórzy ludzie czytają je do końca życia. Nie można więc banalizować wpływu, jaki baśnie wywierają na ludzki umysł. Baśń jest ważną lekturą dla dzieci i dla dorosłych czytelników. Dlatego po Biblii, najczęściej tłumaczoną i drukowaną książką w języku niemieckim są nadal *„Baśnie dziecięce i domowe”* braci Grimm [117].

Ta kolejność z całą pewnością nie jest przypadkowa. Bo zarówno w Biblii jak i w baśniach, oraz w większości legend, głównym tematem jest podstawowa potrzeba człowieka, którą jest zbawienie. Nadchodzący ratunek jest najbardziej charakterystycznym i typowym wątkiem wszystkich baśni. Ratowanie dobrego człowieka z mocy zła i okazywanie miłosierdzia, to najczęstsze tematy baśni, a równocześnie podstawowe pojęcia wszystkich religii. Mamy tu wybawienie z biedy, z poniżenia, z wyjątkowej brzydoty, wybawienie od zwierzęcej postaci, ratowanie przez miłość i przez ślub, wybawienie z opresji duchowych, albo osiągnięcie ziemskich dóbr lub nieśmiertelności [118].

Pewien angielski archeolog powiedział kiedyś znanemu mi pastorowi, że najstarsza skorupa, którą wykopano z gruzów Babilonu, wielkości zaledwie dłoni, zawierała napis: "u goel", co znaczy: *„Gdzie jest zbawiciel?”*. Tęsknota za zbawieniem porusza ludzi wszystkich epok i kultur. Więc nic dziwnego, że we wszystkich krajach, większość baśni i legend mówi o tej podstawowej potrzebie człowieka. Ten główny temat całej ludzkości jest w najgłębszym sensie tematem religijnym, dlatego baśnie i legendy warto traktować poważnie, gdyż mogą one odcisnąć na człowieku silne piętno, w bardzo istotnym dla niego etapie życia, czyli w wieku od 4 do 12 lat. A jaki rodzaj zbawienia oferują legendy i baśnie, tym zajmiemy się na podstawie analizy kilku współczesnych baśni i legend.

4 - GWIEZDNE WOJNY - SUPERBAŚŃ

Najsłynniejszą bajką lat osiemdziesiątych, jest film amerykańskiego reżysera *George'a Lucasa*, który twierdzi, że *„Dorośli potrzebują baśni tak samo, jak dzieci. Pragnę kręcić nie tylko filmy dla ośmiu, dziesięciu czy dwunastolatków, ale dla wszystkich ludzi, w których nadal żyje dziecko. Z tego powodu przeniosłem starą naiwną idyllę do jutrzejszego świata, pełnego techniki. To tak samo, jakby baśń braci Grimm przeniesć do roku 2500 i przeżyć ją w futurystycznym świecie”* [119].

Uściślając, ta legendarna futurystyczna baśń zauroczyła miliony ludzi na całej kuli ziemskiej, bo jak niemal wszystkie nowożytnie baśnie, była wyświetlana w kinach. Powstała oczywiście w Hollywood, a wymyślił ją *George Lucas*, który obok swego bliskiego przyjaciela *Stevena Spielberga*, należy do najbardziej utytułowanych reżyserów współczesnego kina. Jego trzyczęściowa kosmiczna saga, pt. *Gwiezdne Wojny*, zajmowała wraz z *E.T.*; drugie, trzecie i czwarte miejsce na liście najważniejszych amerykańskich filmów wszechczasów.

W roku 1977 na ekranach kin pojawiła się pierwsza część filmu, pt. *Gwiezdne Wojny*, która opowiada historię księżniczki *Lei* i młodego *Lucka Skywalker* (adepta Jedi), których przeciwnikiem jest zły imperator *Darth Vader*. W drugiej części *Gwiezdnych Wojen*, która ukazała się w 1980 roku pod tytułem: *Imperium kontratakuje*, księżniczka *Leia* zostaje porwana i jak w pierwszej części, *Luke Skywalker* ponownie wrywa to gwiazdne dziecko ze szpon złego *Dartha Vadera*.

Jednak tym razem, odwaga i duch walki tego młodego adepta Jedi nie wystarczają, bo brakuje mu nadnaturalnej mocy. Aby ją pozyskać, *Luke Skywalker* udaje się do starego mędrca o imieniu *Yoda* - będącego szarym, pomarszczonym człowieczkiem, mającym 55 cm wzrostu, który przekazuje młodemu *Skywalkerowi* tajemną moc. Używając jej prawidłowo, *Skywalker* może czytać cudze myśli, ma wgląd w przyszłość i przeszłość i jest w stanie telepatycznie poruszać przedmiotami. Dzięki tej nadmysłowej zdolności, młodemu *Skywalkerowi* udaje się oswobodzić księżniczkę *Leię* i swojego przyjaciela *Hana Solo*.

W czwartej części *Gwiezdnych Wojen*, z 1983 roku, pt. *Powrót Jedi*, po wielu perypetiach dochodzi do szczęśliwego zakończenia i nawet zły *Darth Vader* przechodzi na stronę *Luke'a Skywalker* - będącego w rzeczywistości jego synem i tak dobro odnosi zwycięstwo nad złem!

W styczniu 1984 roku odwiedziłem w Kolonii kilku członków fanklubu *German Jedi*; zrzeszającego fanów *Gwiezdnych Wojen*. Już sam fakt, że na fundamencie produktów rozrywkowych powstają wspólnoty fanów pokazuje, że takie serie, jak np.: *Star Trek*, *Perry Rhodan* lub *Gwiezdne Wojny*, są czymś więcej, niż tylko rozrywką. Członkowie fanklubu *German Jedi* wręcz żyją kosmiczną legendą *Georga Lukasa* i regularnie organizują około 1000 spotkań członkowskich, na których w miłym towarzystwie prowadzone są rozważania i żywe dyskusje na temat *Gwiezdnych Wojen*. Będąc tam, zadałem kilku fanom *Gwiezdnych Wojen* pytanie: „które ich zdaniem elementy tego filmu decydują o jego sukcesie, i co najbardziej fascynuje ich w tym filmie?”

19 letni *Thorsten* odpowiedział: „Szczególnie fascynuje mnie to, iż *Gwiezdne Wojny* jako legenda, są filmem bardzo rozbudowanym, którego akcja nie odnosi się wyłącznie do naszej teraźniejszości, ale obejmuje cały kosmos. A dzięki temu, że nie ma w nim ziemskiego punktu odniesienia, łatwo można wpisać w każdą historię samego siebie (i to go najbardziej zafascynowało) i zamienić się w któregoś z bohaterów (...) i spreparować swój życiorys na taki, jaki chciałoby się mieć” [120].

Ula, lat 27: „Dla mnie ten aspekt fantastyki jest interesujący z powodu tego, że praktycznie mogę wziąć dowolną walizeczkę, otworzyć ją i bawić się jej gotowymi częściami, mogę je zmieniać, a nawet coś do nich dołożyć. Uważam, że wpisywanie się w jego fabułę to fantastyczna sprawa” [121].

Tych dwóch fanów *Gwiezdnych Wojen* precyzyjnie wyraziło to, co od zawsze czyni bajki atrakcyjnymi - czyli możliwość osobistego wpisania się w ich fabułę i świadomość życia w innym świecie.

Dostęp do innego świata *Gwiezdnych Wojen* umożliwiają główne postacie tego filmu, dlatego wielu młodych ludzi natychmiast identyfikuje się z *Luke Skywalkerem*, bo jego postać ukazuje przechodzenie z dzieciństwa w dorosłość, oraz związane z tym pragnienia, marzenia i nadzieje. Czym dla chłopców jest *Luke Skywalker*, tym dla dziewcząt jest księżniczka *Leia*, która ucieleśnia współczesną nastolatkę. Jest kobieca, atrakcyjna, inteligentna, biegła w technologiach i ma silny charakter. *Luke* i *Leia* są lustrzanymi odbiciami młodzieży siedzącej przed ekranem. Te postacie bardzo subtelnie i niezauważalnie, podają młodemu widzowi rękę i wciągają go do własnego świata.

Luke Skywalker pragnie zostać rycerzem i chce osiągnąć wszelkie cechy dobrego rycerza mistrza Jedi, do których należy: gotowość do udzielania pomocy, bezinteresowność, mądrość, siła i poświęcenie. Takie pragnienia ma większość młodych ludzi na całym świecie, którzy jednak szybko dochodzą do granic ludzkich możliwości i zaczynają rozumieć, że nikt nie osiąga wszystkiego, czego pragnie. A kiedy ludzie dochodzą do granic swoich możliwości, to zaczynają szukać jakiejś wyższej istoty lub nadprzyrodzonej mocy, która spełni ich marzenia lub załatwi trudne sprawy. W większości baśni i legend, w tym punkcie prawie zawsze dochodzi do spotkania ze światem nadmysłowym, które kończy się zazwyczaj cudem.

W spotkaniach z mocami nadmysłowymi prawie zawsze pośredniczą czarownicy lub magowie, ale także takie istoty z zaświatów, jak np. karły. Karzeł gra jedną z głównych ról także w tej baśni. Nazywa się *Yoda* i posiada zdolności magiczno parapsychiczne i używa wiedzy tajemnej do kontaktowania się z tak zwaną "mocą", która ma dobrą i złą stronę. W *Gwiezdnych Wojnach* jest ona określana, jako utrzymujące cały kosmos pole energetyczne, które wytwarzają wszystkie żywe istoty. Po śmierci dusza opuszcza ciało i tworzy na niebie potężne pole energetyczne.

Rycerze Jedi uczą się przechwytywać tę energię. Każdy, kto dojdzie w tym do doskonałości, ten staje się prawdziwym rycerzem Jedi i czarownikiem. *Luke Skywalker*, jako młody i niedoskonały rycerz Jedi, dowiaduje się o tej tajemnicy od karłowatego mistrza Jedi, o imieniu *Yoda*, który udziela mu wskazówek, jak wyczuwać tę moc, mówiąc: „*Jedi czerpią siłę z tej mocy. Strach i agresja to ciemna strona tej mocy. Ciemna strona będzie cię niszczyła, gdyż jest bardzo zwodnicza. Poznaj jej dobrą stronę: spokój, opanowanie i pasywność. Uwolnij swego ducha od wszelkich pytań. Ta moc jest potężnym sprzymierzeńcem, jednak to Ty ją stworzysz i doprowadzisz do pełnego rozkwitu. Ta energia otacza wszystkich i jednoczy wszystkich ze wszystkim. Jesteśmy istotami oświeconymi. Musisz czuć w sobie tę moc* [122] *Posiadasz wszystko, co ci jest potrzebne, bo boskość jest w tobie!*” [123].

Dopiero wtedy młody wojownik poddaje się tej mocy i odnosi zwycięstwo na złymi przeciwnikami. Dzięki tej "boskiej" mocy, dobro zwycięża nad złem. Jak niemal wszystkie baśnie, również ta baśń ma pouczającą wymowę. Jej twórca, *George Lucas* stwierdza: „*Zauważyłem, że w filmie trzeba przekazywać poselstwo w sposób okrężny. Nie wystarczy nazwać rzeczy po imieniu, bo to nie działa, chyba że ma się szczęście. Jeśli jednak podejdziesz się do człowieka z boku, wtedy oddziaływanie jest o wiele większe, bo widz nie czuje się atakowany*” [124].

Poselstwo, które "z boku" podaje widzom *George Lucas* jest czysto religijne, ponieważ mówi ono o nadnaturalnej "mocy". *George Lucas* otwarcie przyznaje, że za pomocą tej mocy chciał pokazać dzieciom, że istnieje wiara w wyższą inteligencję, która nie jest wiarą w biblijnego Boga, lecz w uniwersalną kosmiczną moc, będącą źródłem energii, która może wypełnić każdą żyjącą istotę [125].

Ta moc rzekomo spoczywa we wnętrzu każdego człowieka. Dla *Georga Lucasa* oznacza to wnikanie w głąb samego siebie i poznawanie własnego potencjału oraz przeszkód, które mogą z tego wynikać [126]. Nikt nie wierzy tak mocno w moc tej kosmicznej baśni, jak sam *George Lucas*, który przez długi czas, całą swoją korespondencję podpisywał słowami: „*Niech Moc będzie z tobą!*”.

Od Carlosa Castanedy do Gwiezdných Wojen

Najsilniejszy impuls do zaprezentowania tej "mocy" światu, dały *Georgowi Lucasowi* duchowe doświadczenia i nadnaturalne przeżycia amerykańskiego etnografa *Carlosa Castanedy*, który w Meksyku przez kilka lat nabywał wiedzę tajemną od indiańskiego szamana *Don Juana*. Jak *Don Juan* uczył *Carlosa Castanedę*, tak samo karłowaty czarownik *Yoda* uczy *Luka Skywalkera*. *Don Juan* uczył młodego *Carlosa Castanedę*, jak za pomocą narkotyków wchodzić w inne światy, gdzie *Castaneda* spotykał duchy o konkretnych kształtach i bezkształtne istoty, które przedstawiały się jako pomocnicy lub pośrednicy z innych wymiarów. To one użyczały mu nadzmysłowych mocy, dzięki którym miał między innymi wgląd w przeszłość i przyszłość, tak samo jak *Luke Skywalker*.

Według wyobrażeń tego meksykańskiego czarownika, nasz świat i zaświaty tworzą jedność i w tajemniczy sposób splatają się ze sobą. Fundamentem tej jedności są jakoby siły występujące w przyrodzie, tj: duchy powietrza, czyli wiatry, połączone z istotami, które kierują wolą i losem ludzi, zwierząt oraz wszystkich żywych stworzeń, nad którymi panuje jakaś jedna uniwersalna siła. Szczególnego rodzaju rolę w tej współzależności odgrywa ludzka wola, określana tutaj jako moc drzemiąca w człowieku, na którą nie ma wpływu ani ludzki rozsądek ani intelekt, ponieważ jest ona ściśle powiązana z ludzkim postrzeganiem, odczuwaniem i marzeniami.

Światopogląd *Don Juana* został przekazany milionom ludzi, poprzez książki *Carlosa Castanedy*, w których opisał on swoje nadzmysłowe doświadczenia i które odniosły wielki sukces wydawniczy. Pewna znana mi osoba, podczas czytania jednej z jego książek doświadczyła czegoś niemal traumatycznego, gdyż nagle zaczęła odnosić wrażenie, że meble w jej pokoju zaczęły się przesuwac w jej kierunku. Gdy przerażona nie była w stanie pojąć, co się dzieje, to stwierdziła, że przez tę książkę nawiązuje kontakt z jakimś innym wymiarem. Wystraszona i w panice odłożyła tę książkę, i już nigdy do niej nie wróciła.

Panteizm i animizm - ezoteryczny obraz świata:

Obraz świata *Carlosa Castanedy* jest od dawna znany, jako ezoteryczny obraz świata, w którym wszystko jest jednością i każdy może nawiązać kontakt z czym chce. Ten obraz świata wiąże się z wyobrażeniami animistycznymi - zgodnie z którymi wszelkie przedmioty oraz istoty nieludzkie, takie jak zwierzęta i rośliny, posiadają dusze.

Animizm (łac. *anima* – powietrze, wiatr, dusza, oddech), to określenie wymyślone przez angielskiego etnografa *Edwarda B. Taylora* (1832-1917). U podłoża animizmu leży wierzenie typowe dla większości religii naturalistycznych, że duszę posiadają wszystkie zwierzęta, rośliny i przedmioty.

W religiach pogańskich cześć oddaje się zarówno bożkom, jak i utożsamianym z nimi siłom natury. Poprzez różnego rodzaju fetysze, oddaje się też cześć rzeczom, ze względu na zaklęte w nich moce, aby stojące z nimi moce duchowe stały się użyteczne dla ludzi i zaczęły być przydatne w codziennym życiu. Do tego dochodzi panteizm (który neguje istnienie osobowego Boga), według którego bóg jest odwieczną bezosobową i nieskończoną mocą, która wszystko przenika.

W panteizmie bogiem jest wszystko; kosmos, przyroda, człowiek itd., a na końcu człowiek dochodzi do wniosku, że poznając samego siebie, w rzeczywistości poznaje boga w sobie. To hinduistyczne założenie niesie dalekie następstwa, gdyż zaciera granice między dobrem i złem, i uwalnia człowieka od odpowiedzialności za własne czyny. Zarówno to, jak i negowanie nieśmiertelności ludzkiego ducha, podważa wszelkie fundamenty moralności, gdyż zrównanie Boga z człowiekiem i podważa fundamenty wiary [127].

Chrześcijaństwo jest całkowitym przeciwieństwem panteizmu i animizmu, i zupełnie inaczej definiuje rzeczywistość. Jedynym istniejącym stwórcą nieba i ziemi, który zwraca się do swoich stworzeń, jako kochający Ojciec, jest chrześcijański Bóg, który dzięki wierze w słowa Jezusa Chrystusa, umożliwia poznanie prawdy wszystkim, którzy jej szukają.

Constance Cumbey, w książce pt: *Ukryte niebezpieczeństwa tęczy (Hidden Dangers of the Rainbow)* pisze: „*Ruch Nowej Ery teologicznie bazuje na panteizmie (wszystko jest bogiem) oraz na animizmie (czczenie nieożywionych obiektów, zwierząt i mocy natury) (...) Wyznawcy ideologii Nowej Ery nie wierzą w osobowego Boga, który jest ponad wszelkimi doświadczeniami duchowymi i przed którym każdy będzie musiał zdać sprawę. Wierzą natomiast, że Bóg jest uniwersalną mocą, której można użyć do dobrych i złych celów. Okultyści, wyznający kult Lucyfera i członkowie sekt wewnątrz ruchu Nowej Ery skupiają się na nauce metod - jak używać tej siły i jak za jej pomocą wywierać wpływ na innych*” [128].

Wejście Nową Ery za pomocą Gwiezdných Wojen

George Lucas prezentuje w swoich filmach religijną mieszaninę, zgodną z ideologią Nowej Ery. Obok głównych elementów świata *Carlosa Castanedy* są tam także elementy hinduizmu i buddyzmu, oraz kilka ogólnikowych myśli judeo-chrześcijańskich.

Pierwszy film z serii *Gwiezdných Wojen* wszedł na ekrany kin zgodnie z harmonogramem *kosmicznych zwierzchności*. Głoszenie ezoterycznych przekazów o *duchowych zwierzchnościach* i kosmicznym *chrystusie Nowej Ery*, miało się zacząć w 1975 roku i miało być emitowane we wszystkich dyspozycyjnych mediach. *George Lucas*, którego ulubionym tematem, (wg. *Stevena Spielberga*) jest czarna magia, nakręcił swoje poselstwo Nowej Ery w 1976 roku i dostarczył je do kin w 1977 roku.

Poniższa wypowiedź *Thorstena z Kolonii* - fana *Gwiezdných Wojen* - pokazuje, jak widzowie rozumieją jego przesłanie: „*Wierzę, że ta moc nie jest boską mocą, bo nie ma w niej Boga jako takiego. Ale mnie się to o wiele bardziej podoba, niż na przykład nauki chrześcijańskie. Ta moc jest współczesną religią, gdzie istotny jest każdy aspekt, a nie tylko te aspekty, które uznano za istotne tysiące lat temu*” [129].

Tym sposobem poselstwo Nowej Ery George'a Lucasa dotarło do milionów widzów na całym świecie, a dzieci i młodzież z całego świata z łatwością identyfikuje się z *Luke Skywalkerem*, głównym bohaterem tej historii.

Człowiek uczy się przede wszystkim poprzez obserwację jakichś wzorców i skutków własnego postępowania. Te wzorce nie muszą być realne, ale powinny być traktowane jako realne lub realistycznie oceniane. *Luke Skywalker*, to bohater stający w obronie dobra i zwalczający zło, którego przesłanie brzmi: „wejrzyj w siebie i znajdź tam coś, bo uratować cię może tylko twoja dobra energia i wymiar nadzmysłowy!”. George Lucas włożył to przesłanie w podświadomość młodych ludzi, którzy nie potrafią jeszcze krytycznie oceniać rzeczywistości. Biblia głosi całkowicie przeciwne poselstwo, które podkreśla, że we wnętrzu człowieka jest wyłącznie sama ciemność, zło i chaos. I to wnętrze – które Biblia nazwa duszą - wymaga oczyszczenia ze zła.

Czy w życiu jest jak w filmie?

Badania mediów wykazały, że człowiek jest najbardziej podatny na uczenie się od narzuconych mu autorytetów (tj. bohaterowie filmowi), gdy nie jest jeszcze w czymś utwierdzony, bo wtedy jest na wszystko otwarty. Więc jest oczywiste, że nowe poglądy i nowe wzorce zachowań najbardziej przyjmują dzieci, w nieco mniejszym stopniu młodzież, a w najmniejszym stopniu dorośli. Więc jeśli dzisiaj coraz więcej młodzieży dowiaduje się o sprawach decydujących o ludzkim życiu niemal wyłącznie z mediów (czyli ze świata iluzji), to bardzo istotne jest jakiego rodzaju trendy i wzorce zachowań tam dominują. Nieco później zobaczysz, że nie są to przekonania ani wzorce chrześcijańskie, lecz całkowicie przeciwne chrześcijaństwu. Zwłaszcza dzieci i młodzież są pod wzmożonym obstrzałem antychrześcijańskich poselstw, które przekładają się na codzienne życie.

Ukazuje to branża o nazwie *Merchandising*, która jest coraz ściślej powiązana ze światem mediów. Czym jest *Merchandising*, niech wyjaśnią pierwsze zdania artykułu na ten temat: „W krajach rozwiniętych ulubioną grupą docelową wytwórców działających na rynku produktów licencyjnych są dzieci, ponieważ uchodzą za pokolenie audio-wizualne, które identyfikuje się z postaciami oglądanymi w telewizji” [130]. *Merchandising* nazywany czasami *Kolportażem Postaci*, zaciera granice pomiędzy rzeczywistością a światem fikcji. Powodem są oczywiście miliardy dolarów zarabiane na przekształcaniu treści filmów w produkty handlowe. Jednak specjaliści *merchandisingu* zamieniają w pieniądź również zbawienie, które od zawsze było najgłębszą potrzebą człowieka.

Przykładem jest sprzedaż damskiej bielizny, wzorowanej na amerykańskim serialu telewizyjnym *Dynastia*. *Thomas Haffa*, kierownik sprzedaży największej niemieckiej agencji *Merchandising Munchen* mówi: „Udało nam się podpisać umowę z czołowym producentem gorsetów w Niemczech na kolekcję, która znacznie przewyższyła założone, bardzo wygórowane cele tego przedsięwzięcia. To był wielki sukces. Dla promowania jej produktów wykorzystano znajomość tego serialu i znajomości postaci z tego serialu, i udało się to wyśmienicie” [131].

Dla strategów marketingu koncesyjnego, najważniejszą docelową grupą są dzieci i młodzież. Dzieci nie są w stanie odróżnić fikcji od rzeczywistości, a młodzież znajduje się w takim okresie życia, w którym bardzo mocno kieruje się wzorcami. Nieustanna obecność nadruków E.T. lub pluszowych maskotek bezczelnego Alfa nabiera wtedy zupełnie innego znaczenia, bo cały czas przypomina naszym dzieciom konkretne przesłania, które bardzo głęboko zapadają w ich podświadomość. Gdy Gwiezdne Wojny na początku lat osiemdziesiątych stały się największą sensacją w historii kina, to równoległe rozpoczęło sprzedaż gadżetów powiązanych z tą kosmiczną baśnią, takich jak: zabawki, składane modele, gry video, książki, komiksy oraz kasety audio i nadruki na wszelkiego rodzaju odzieży. Do roku 1984 obroty z tego tytułu sięgnęły kwoty 1,5 miliarda dolarów, z których George Lucas zainkasował około 50 milionów.

5 – EWOKSI – NOWA ERA W PROGRAMACH DLA DZIECI

Dotychczasowy poziom sprzedaży tego typu gadżetów wzrósł w 1988 roku, gdy telewizja ZDF (*Zweites Deutsches Fernsehen*) wyświetliła serial pt. *Die Ewoks* (*Gwiezdne Wojny: Ewoksi*)

Ewoksi to małe, spokojne futrzaki o dużych oczach, które żyją na leśnym księżycu o nazwie *Endor*, a swoje domy mają w ciemnych lasach i wielkich starych drzewach. Te istoty, które wymyślił George Lucas, odgrywały ważną rolę w trzeciej części *Gwiezdných Wojen*.

Dla osoby znającej Biblię, już sama nazwa leśnego księżycyca *Endor* jest pierwszym sygnałem, jaki klimat mogą wywoływać przygody *Ewoksów*. *Endor* to miejscowość w Izraelu, położona na południe od góry Tabor, w której mieszkała kobieta wywołująca duchy zmarłych. Czarownica z *Endor*, na prośbę króla *Saula* wywołała ducha *Samuela* (1 Księga Samuela 28:7).

Jak już wspominałem wcześniej, ulubionym tematem *George'a Lucasa*, założyciela spółki *Lucasfilm*, która wyprodukowała ten film, jest czarna magia, a głównym elementem jego filmu pt. *Indiana Jones i świątynia zagłady*, był kult Voodoo, ofiary z ludzi i orgie okultystyczne. Nic więc dziwnego, że ten dziecięcy serial, też cechują tematy typowo okultystyczne. Do tego dochodzi jeszcze podawanie dzieciom w wyrafinowanej formie i w typowo dziecięcy sposób, ideologii Nowej Ery.

Mądrzy i dzielni *Ewoksi* żyją w samym środku lasu i pamiętają stare, tajemne formuły czarów, używane przez ich przodków. Mają wodza *Chirpa*, miłą księżniczkę *Kneesę* i czarownika *Logray'a*. Głównymi postaciami w tej historii są jednak dzieci *Ewoksów* (*Wicket*, *Teebo*, *Wiley* i inne). Temu małemu plemieniu leśnych istot grozi niebezpieczeństwo ze strony *Duloków*, którzy też mają swojego wodza i czarownicę *Morag*, która zwraca się do ducha ciemności i aby szkodzić *Ewoksom*.

Kolejne przygody *Ewoksów* są niemal wyłącznie pojedynkami, w których "czarną" magia jest zwalczana "białą" magią. W pierwszych odcinkach tego filmu, czarownik *Logray* i zła czarownica *Morag* toczą ze sobą zacięte walki, za pomocą mocy okultystycznych, a w czwartym odcinku pt. *Uratować Deej* (*To Save Deej*) udaje się *Lograyowi* odnieść zwycięstwo nad swoją przeciwniczką i ją zniszczyć.

W tym decydującym odcinku, zostaje dzieciom przekazana ezoteryczna zasada, która odgrywa kluczową rolę także w ideologii Nowej Ery, a która mówi: „*Tworzenie przeciwieństw oraz myślenie w kategoriach wszystko albo nic, należy do wyobrażeń typowo ludzkich i nie da się ich pogodzić z ezoterycznym wyobrażeniem nadchodzącej jedności. Czerń i biel, dobro i zło, światłość i ciemność są jedynie różnymi odcieniami prawdy, a nie wykluczającymi się przeciwieństwami. Są to dwie strony medalu, które w rzeczywistości tworzą jedność*” [132].

W kolejnym odcinku *Ewoksów* te dwie strony medalu ukazano w formie kamienia słonecznej gwiazdy i kamienia cienia. W momencie, gdy *kamień słonecznej gwiazdy (czarownika Lograya)* odnosi zwycięstwo nad *kamieniem cienia (czarownicy Morag)*, to oba łączą się w symbol *Yin-Yang* i zamieniają się w *kamień słonecznej gwiazdy i cienia*, który staje się własnością *Ewoksów*. Ten symbol w chińskiej filozofii symbolika obrazuje dwa przeciwstawne bieguny, które symbolizują *moc ciemności (Yin)* i *moc światłości (Yang)* - które się nieustannie przenikają, symbolizując odwieczny ruch ciał niebieskich. Według religii wschodu, niebo i ziemia znajdują się w obiegu cyrkulacyjnym, dlatego po każdym końcu jest nowy początek, a po każdym najdalszym oddaleniu następuje powrót [133].

Czarownik *Logray* wyjaśnia dzieciom *Ewoksów* tę kluczową zasadę w ideologii Nowej Ery, w sposób następujący: „*Była ciemna noc, lecz wzeszło złociste słońce; tak żegna się zima i rozpoczyna się wiosna. Tam, gdzie było cierpienie i smutek, teraz jest radość, bo ze zła wyrasta dzisiaj nowe życie. Życiowa siła czarownicy Morag została w lesie, gdzie ostatecznie przemieniła się w coś pięknego*” [134].

Nie da się sprawdzić, czy dzieci pojmą to duchowe stwierdzenie i zaczną w nie wierzyć, ale napewno spodoba im się postać czarnoksiężnika *Lograya* – będącego typowym szamanem, który posługuje się magią i mocami nadzmysłowymi wyłącznie w dobrych celach.

Słownik Nowej Ery (*Elmar Gruber i Susan Fassberg*), pojęcie *szaman* wyjaśnia tak: „*Szaman, to centralna postać wspólnoty plemiennej, uzdrowiciel, wróżbita, protopsychoterapeuta, nietykalny przywódca, kapłan, poeta, mistrz inicjacji i przekaziciel mitów. Za pomocą tzw. duchów pomocniczych. (które Castaneda nazywa sprzymierzeńcami) radzi się świata podziemnego i nadziemnego, dzięki czemu poznał układ wszelkiej świadomości, oraz źródło porządku naszego świata. Podczas inicjacji szaman przezwycięża śmierć, umiera śmiercią inicjacyjną i robi miejsce dla nowej, nieśmiertelnej istoty, która w pewnym sensie jest boska. Dzięki temu ma zdolność leczenia, czarowania, pytania bogów, troszczenia się o równowagę w świecie (gdy ulega uszkodzeniu naturalna równowaga i trzeba uspokoić bogów przez 'wymianę dusz' z duszami zmarłych członków plemienia), przewodniczy rytuałom i dzięki swojej głębokiej wiedzy może być mądrym doradcą. Szamanizm stał się znany przede wszystkim dzięki licznym książkom amerykańskiego pisarza Carlosa Castanedy, opisujących jego rzekome inicjacje w Meksyku*” [135].

Obecnie, ten szamański czynnik jest wykładany i praktykowany na licznych seminariach i konferencjach zwolenników ideologii Nowej Ery. Duchowa droga zespolenia naszego świata z zaświatami jest istotnym elementem ideologii Nowej Ery, a jej wyznawcy łączą z tym wielkie nadzieje [136]. Szamańskie myślenie pokazywane jest dzisiaj dzieciom jako jeden z duchowych kierunków, co będzie miało wpływ na ich późniejszy światopogląd i życiowe decyzje.

6 - BIBI BLOCKSBERG - CZAROWNICA W DZIECIĘCYM POKOJU

Szamański czynnik ma też istotne znaczenie dla współczesnych czarownic (*kult Wicca*). W *Księdze czarownic (Das Hexenbuch)*, wydanej przez wielkie niemieckie wydawnictwo podręczników, kilka praktykujących czarownic pisze: „Dla szamana charakterystyczne jest przede wszystkim magiczne obcowanie z przyrodą i jej ukrytymi siłami. Znaczącą rolę w kulcie Wicca odgrywają energie zwierzęce i roślinne, kamienie, dawne bóstwa oraz czary. Można też zauważyć pewną zgodność techniczną, ponieważ szamani, tak samo jak czarownice, odwołują się do świata duchów, przepowiadają przyszłość za pomocą kryształów, a podczas rytuałów tańczą i skupiają energię, oraz stosując magiczne oddziaływanie na odległość w celu uzdrawiania i szkodenia innym” [137].

Magazyn ilustrowany *Quick* ocenia, że pod koniec 1987 roku, było w RFN około 10 000 czynnych czarownic! W tym samym czasie w czarownice wierzyło 25% ankietowanych obywateli RFN. Źródło tego nowego kultu (*Wicca*) opisuje dziennikarka *Gisela Graichen*, w książce pt. *Nowe czarownice (Die neuen Hexen)*: „W nowym kulcie czarownic w Niemczech, spotykają się zwolennicy Nowej Ery, feministki, wyznawcy neopogaństwa i ruchy ekologiczne” [138].

Ute Schiran, aktywna czarownica i pisarka mówi: „Czarownica, która wrzucała dzieci do pieca w bajce o *Jasiu i Małgosi*, umarła. Nowe czarownice mają pozytywny wizerunek. W czarujący sposób mówią, że prezentują to, co w przyrodzie jest pozytywne, że są dobrymi czarownicami, które chcą używać sił magicznych do ratowania ludzkości i przyrody. Dla dobrych czarownic magia nie jest czymś niebezpiecznym ani diabelskim, tylko czynnikiem pojednawczym, który łączy nasz świat z zaświatami. Magia, której nie można użyć w kuchni, podczas krojenia cebuli, jest bezwartościowa” [139].

Dokładnie taki sam obraz czarownicy - jako normalnej kobiety, używającej magii dla dobrych celów - prezentowany jest w słuchowiskach dla dzieci!

Bibi Blocksberg - sympatyczny wzorzec

Bibi Blocksberg, to nazwa serialu, który stał się hitem wśród słuchowisk. Do końca 1988 roku sprzedano około 10 milionów kaset z odcinkami tego serialu. Każda przygoda zaczyna się piosenką o następującej treści: „*Bibi Blocksberg, to mała czarownica, potrafi dokonać wielu rzeczy, o których marzycie, ona wam zawsze pomoże, bo jest waszym najlepszym przyjacielem. Bibi Blocksberg, mała czarownico, przyjdź i pokaż, co potrafisz. Lubimy twoje figle, jak czarujesz, jak się śmiejesz, jak tańczysz. Przyjdź do nas, Bibi Blocksberg, bądź naszą przyjaciółką. Ciekawe, co zrobisz dzisiaj*” [140].

Na początku mała *Bibi* figlowała. Na przykład w odcinku z 1980 roku zaczarowała nos swojego nauczyciela. Tutaj *Bibi* jest jeszcze młoda i niedoświadczona, i dopiero się uczy magicznych zaklęć od swojej matki, *Barbary Blocksberg*. W 18 odcinku z 1984 roku, *Bibi* po raz pierwszy leci z matką na wielkie spotkanie czarownic w *Noc Walpurgii*, na którym matka *Bibi*, jako naczelna czarownica, wygłasza płomienną mowę przeciwko dotychczasowemu wizerunkowi czarownic.

„Jestem normalną kobietą, przypadkowo umiem też czarować i często robię z tego użytek, ale tylko dla żartu, a nie kosztem innych. Więc jeśli przy okazji mogę zrobić coś dobrego, to jest to miły skutek uboczny. Cieszę się, że jestem czarownicą oraz normalną kobietą, ale w pierwszym rządzie jestem Barbarą Blocksberg” [141].

Nie tylko ten odcinek przedstawia dzieciom odmienny wizerunek czarownic. Ten proceder zawsze miał złą opinię, mimo iż współczesne czarownice temu zaprzeczają. Werner F. Bonin, w książce pt: *Pierwotni ludzie i ich zdolności paranormalne (Naturvolker und ihre Gbersinnliche Fahigkeiten)* pisze: „Czarownice można spotkać w Indiach, w Tybecie, w Japonii, w Europie i wielu innych miejscach na Ziemi, oczywiście także w Afryce. Wszędzie są znane z tych samych sztuczek. Potrafią latać, znikać, sprowadzać choroby na ludzi, zwierzęta i rośliny, a do swoich niegodziwych czynów potrzebują zwłok Cechuje je wysoka szkodliwość społeczna, gdyż ich działania mają negatywny etos” [142].

Za ten negatywny wizerunek współczesne czarownice obwiniają chrześcijan, bo były prześladowane przez Kościół rzymskokatolicki. Jednak fakty historyczne i etnograficzne potwierdzają, że działalność czarownic zawsze była związana z mocami ciemności. Jednak ideologia Nowej Ery ukazuje moce ciemności w dobrym świetle. Nic więc dziwnego, że dzisiaj także czarownice ukazują się odmiennej szacie, np.: jako dobre kobiety, które posiadają lecznicze moce.

Gdy zachorował *Słoń Benjamin (Benjamin Blumchen)*, to nie wyleczył go weterynarz, tylko magiczne zaklęcia małej Bibi. *Słoń Benjamin* jest bratnim serialem *Bibi Blocksberg* i dzięki 20 mln sprzedanych kaset w 1988 roku, przoduje na rynku dziecięcych kaset, którego obroty szacuje się na około 200 mln marek zachodniemieckich rocznie. W serialu *Słoń Benjamin* nieustannie pojawia się *Bibi Blocksberg* i prezentuje swoje czary, jednak w tym przypadku jej obecność należy traktować jako rodzaj promocji, mającej zainteresować dzieci serialem *Bibi Blocksberg*, ponieważ w filmach o *Słoniu Benjaminie* czynnik magiczny nie odgrywa prawie żadnej roli.

Ponieważ przygody przyjacielskiej czarownicy *Bibi Blocksberg* fascynują tysiące dzieci, więc stworzenie lalki *Bibi*, było już tylko konsekwencją tej fascynacji. Od 1988 roku, firma *Mattel* promuje *Bibi Blocksberg* jako czarownicę, która da się lubić, posługując się takimi sloganami reklamowymi jak: „*Bibi zuchwale przelatuje na swojej miotle przez wszystkie pokoje dziecięce; Aby zaspokoić wszelkie gusta, lalki Bibi są dostępne w różnych kolorach i rozmiarach - 30 cm oraz 15 cm do zbierania ze sobą; Bibi Blocksberg to doskonała ozdoba na ścianę; Dzieci, które chcą zasypiać pod dobrą ochroną, wieszają Bibi nad swoim łóżkiem, jako talizman*” [143].

Bibi Blocksberg jako talizman przynoszący szczęście, ochrona przed szkodą i czarami! To pokazuje, że bajkowe postacie docierające do dziecięcych pokoi poprzez kolportaż postaci, są czymś więcej, niż tylko zabawkami, ponieważ są ściśle powiązane z konkretnym przesłaniem. W ten sposób już nawet małe dzieci są infekowane ideologią Nowej Ery, która prowadzi je do świata ezoteryki.

Elfie Donnelly, autorka seriali *Bibi Blocksberg* i *Słoń Benjamin*, jest zafascynowana ideologią Nowej Ery. Na moje pytanie, czy jej zamięłowanie do ezoteryki ma wpływ na treść serialu *Bibi Blocksberg*, odpowiedziała: „*Jeżeli ezoteryka ma jakiś wpływ na seriale dziecięce, to raczej niezamierzony. W ogóle się nad tym nie zastanawiam. Po prostu, kiedy piszę kolejny odcinek i fascynuje mnie jakaś tematyka, to nieuchronnie się w nim pojawia także ezoteryka*” [144].

Pani *Elfie Donnelly* chętnie umieściłaby w swoich serialach znacznie więcej ezoteryki, jednak dotychczas hamowała ją firma *ITP*, która odpowiada za dziecięce seriale. Autorka, która podczas naszej rozmowy nie chciała być postrzegana jako czarownica, pod koniec roku 1987 studiowała pisma *Jane Roberts* - amerykańskiej spirytystki, która (poprzez tablicę *Ouija*) otrzymywała poselstwa z zaświatów od ducha o imieniu Seth. Czas pokaże, czy poprzez nagrania audio, te przekazy też dotrą do dziecięcych pokoi. Póki co, miliony dzieci dowiadują się, że czary są czymś radosnym i dobrym, a czarownice są normalnymi kobietami, które używają magii i czarów do dobrych celów.

Od małej czarownicy Bibi, do prawdziwej czarownicy Isis

Ze względu na fakt, że dzieci ulegają czarowi słuchowisk i słuchają każdy odcinek po 20 razy, to taka kampania ma swoje następstwa. Jak dzieci reagują na tego rodzaju treści i do jakiego stopnia zwracają uwagę na najmniejsze szczegóły, pokazują listy dzieci, wysyłane do producentów tych kaset. Na przykład wytwórnia płytowa *Europa (Miller International Schallplatten GmbH)*, otrzymuje codziennie około 200 listów od dzieci. Producentów zadziwia precyzja, z jaką dzieci przysłuchają się słuchowiskom, a w przypadku nowej obsady, wyłapują nawet zmiany lektorów.

Badania przeprowadzone przez Monachijskie Towarzystwo Psychologii Racjonalnej (*Gesellschaft für Rationelle Psychologie*) wykazały, że słuchowiska niezwykle absorbują dzieci. Jednak wyniki tych badań nigdy nie opuściły szuflad firm produkujących te słuchowiska, które za te badania zapłaciły.

Do ocieplenia wizerunku współczesnych czarownic przyczyniła się nie tylko mała czarownica *Bibi*. Od 1988 roku, zaczęły się ukazywać także liczne gry towarzyskie, których tłem jest pozytywny wizerunek czarownic. Są to gry dla dzieci od 8 lat, które w formie zabawy przekazują proste, lecz istotne reguły kultu *Wicca*. Na przykład instrukcja gry o nazwie *Taniec czarownic – diabelskie zamieszanie (Hexentanz - das teuflische Verwirrspiel)* zawiera następujący tekst: „Przed 1 maja, w noc *Walpurgii* czarownice gromadzą się wokół góry *Blocksberg* na wielki taniec czarownic. Jest bardzo wesoło, bo czarownice to całkiem żwawe ludki” [145].

Inna gra o nazwie *Noc Walpurgi (Walpurgisnacht)*, też zaznajamia graczy z elementami ezoteryki: „Co roku spełnia się wielkie marzenie tylko jednej młodej czarownicy. Mianowicie po południu, przed nocą *Walpurgii*, w ustronnym leśnym miejscu odbywają się zawody młodych czarownic, w których chodzi o to, aby uzyskać jak najwięcej czarnoksiężskich mocy. Ta która zwycięży, może latać z najstarszymi czarownicami” [146].

Jakie owoce wyda słuchowisko *Bibi Blocksberg*, okaże się dopiero za 20 lat, gdy dorosną dzieci, które dzisiaj w swoich pokojach, w witrynach sklepów i lawinie okultystycznej literatury stykają się z wizerunkiem dobrych czarownic. Gdzie się kończy droga, którą prowadzone są nawet najmłodsze dzieci, pokazuje przykład prawdziwej czarownicy *Isis*, która zetknęła się z kultem *Wicca*, gdy rozpadło się jej drugie małżeństwo, gdy jej matka ciężko zachorowała, a dzieci opuściły dom. Podczas tego kryzysu *Isis* natknęła się na grupę kobiet, które celebrowały jakiś rytuał pośród skał w pobliżu miasta *Detmold*. Okazało się, że były czarownicami. Dzisiaj, ta niegdyś zadeklarowana katoliczka, nie czuje się już pusta i bezsilna, bo codziennie o szóstej rano staje przed swoim ołtarzem i wzywa duchy.

Potem zwraca się do czterech stron nieba i pozdrawia boginie powietrza, ognia, wody i ziemi. Następnie omawia swoje codzienne problemy, ze swoimi *duchami przewodnikami*, po czym udaje się do pracy w klinice, gdzie pracuje jako rehabilitantka. *Isis* żyje w mistycznym świecie, w którym kluczową rolę odgrywają moce i istoty z zaświatów.

Ludzie przez stulecia obcowali z różnymi bóstwami i duchami sądząc, że to one kierują ich losem. Ale tam, gdzie docierało chrześcijaństwo, ten pogański przesąd był uznawany za diabelską ułudę i dzięki wierze w wszechmogącego Boga, tracił swoją moc. Jednak w erze mikrochipów powracają te zamierzchłe wierzenia i pogańskie bóstwa.

Autorki *Księgi czarownic (Das Hexenbuch)* określają się następująco: „*Jesteśmy czarownicami. Służymy starym bóstwom, księżycowi, słońcu, ziemi, niebu, zwierzętom, roślinom, kamieniom i znamy słowa mocy i siły. Z nami jest Pan (arkadyjski bóg pasterzy), Hekate (bogini ciemności, czarów, magii) i Inanna (Isztar, Asztarta), z nami jest życie, boginie i bogowie. Jesteśmy czarownicami, bo jesteśmy tymi, które panują nad życiem i śmiercią. Wywołujemy deszcz i sprowadzamy suszę, uzdrawiamy i rozbijamy wroga, (...). ale przede wszystkim kochamy bogów, którzy nigdy nie umierają, budzimy się na ich wezwanie i kroczymy za naszą wewnętrzną gwiazdą i jesteśmy gwiazdami na własnej drodze*” [147].

Biblia mówi, że ludzie, którzy tak chętnie oddają część zwierzętom, roślinom i kamieniom, „*nie oddali czci Bogu ani nie złożyli Mu dziękczynienia, lecz znikczemnieli w myślach swoich, dlatego ich nierozumne serce pogrzyżyło się w ciemności. Mienili się mądrymi, a stali się głupi i zamienili chwałę nieśmiertelnego Boga na wizerunki śmiertelnych ludzi, ptaków, czworonogów i płazów*” (List do Rzymian 1:21-23).

Izis, Asztarta, Diana, Kali, Pan, Dionizos, Ozyrys lub *Wodan* to imiona dawnych bogini i bożków, które dzisiaj znów powracają, i których słucha coraz więcej ludzi. Jednak pierwsze przykazanie biblijne mówi: „*Ja Jestem Bóg twój, nie będziesz miał innych bogów obok mnie!*” W biblijnym rozumieniu jest oczywiste, kto się ukrywa za maską *Izis, Ozyrysa* itp. To upadłe istoty anielskie, które za pomocą swoich demonicznych wasali próbują zwodzić całą ludzkość.

W *Księdze czarownic*, pod hasłem „*duchy przyrody*” można przeczytać: „*Współdziałanie z duchami przyrody jest częścią składową magii naturalnej, a więc kultu wyznawanego przez czarownice. Gnomy, trolle, salamandry, elfy, nimfy, wróżki nie są przez czarownice spychane do krainy baśni, bo w odpowiednim stanie świadomości (w stanie transu) potrafią nas ostrzegać, a czarownice potrafią nawiązywać z nimi kontakt*” [148].

7 - MICHAEL ENDE - KSIĄŻKI Z ZAŚWIATÓW

Z co najmniej jedną istotą ze świata "przyrody" komunikuje się też pewien człowiek, który swoimi książkami zafascynował miliony czytelników na całej kuli ziemskiej. W 1984 roku, trzy jego książki znalazły się na pierwszych trzech miejscach listy bestsellerów czasopisma *Der Spiegel*. W listowym wywiadzie, z października 1984 roku, napisał on: „*W ramach danego nam, współczesnym ludziom rozsądku, próbuję współdziałać w nadchodzącej przemianie świadomości*” [149].

Miary z jaką ten człowiek głosi ideologię Nowej Ery, w żadnym wypadku nie da się nazwać rozsądną. *Michael Ende* skupił na ideologii Nowej Ery uwagę milionów czytelników, takimi książkami jak: *Momo, czyli osobliwa historia o złodziejach czasu i dziecku, które zwróciło ludziom skradziony im czas*, *Niekończąca się historia* i *Lustro w lustrze*. *Niekończąca się historia* na wielu ludziach wywarła niesamowite wrażenie i coś w nich wyzwoliła. Ta baśniowa powieść mówi o podróży młodego chłopca, *Bastiana Baltazara Buksa*, do świata fantazji, w którym żyją liczne istoty. Wydawca książek *Michaela Ende*, *Hansjörg Weitbrecht* powiedział mi, że na adres pana *Ende* przyszło tysiące listów mówiących o magicznej przemianie osobowości dzięki *Niekończącej się historii*. Znalazły się tam też listy rozgoryczonych rodziców, którzy nie poznawali własnych dzieci, które po przeczytaniu *Niekończącej się historii* zostały w niezwykle sposób przemienione. Inni pisali z zachwytem, że dzielą swoje życie na dwa etapy - przed i po jej lekturze. To niezwykle oddziaływanie tej baśni staje się jasne, jeśli zrozumiemy zamiary leżące u podłoża jej wydania oraz to, z czyją pomocą powstała. Podczas wywiadu z *Michaelem Ende* zadałem mu między innymi następujące pytania:

Ulrich Skambraks: „*W jednym z filmów telewizyjnych wyświetlonym w roku 1983 przez Bayerischer Rundfunk, można było zobaczyć jak w swoim ogrodzie nieopodal Rzymu, wkłada Pan do drzew prezenty dla wyższych istot. Czy wierzy Pan w świat duchów?*”

Michael Ende: „*Nie ma żadnego rozsądnego powodu, aby zakładać, że świat i kosmos kończy się na tym, co dostrzegają nasze zmysły. Świat i wszechświat jest pełen inteligentnych istot, których świadomość przewyższa świadomość człowieka (...) które są częściowo spokrewnione z człowiekiem lub są mu poddane. Chodzi mi o stworzenia, które dawniej nazywano gnomami, nimfami wodnymi lub rusałkami, elfami lub salamandrami. Dawniej wiedziano, że bez ich pomocy nie można uzdrawiać ani prowadzić zdrowego gospodarstwa rolnego. Osobiste doświadczenia wolałbym przemilczeć*”.

Ulrich Skambraks: *Podobno powiedział pan, że jakaś boskość mieszkająca w drzewach pomagała panu w pisaniu Niekończącej się historii?*

Michael Ende: „*Wszystkie ludy, które tak jak my obcowały z przyrodą, wiedziały i wiedzą, że z drzewami jest związana pewna szczególna sprawa. Grecy nazywali istoty zamieszkujące drzewa Driadem lub Driadą (Nimfy leśne), zależnie od tego, czy widziano je jako istoty męskie czy żeńskie. Współczesny etnolog, mający naukowym światopogląd, nazywa to animizmem i oczywiście traktuje jako dziecinny zabobon. Jednak te istoty można poznać, jeśli jest się dostatecznie wrażliwym i wykazuje cierpliwość oraz wewnętrzny spokój, aby zdobyć ich zaufanie i przychyłność*”.

To, co one przekazują nie jest oczywiście wypowiedane ludzkimi słowami, są to wrażenia zupełnie innego rodzaju, stanowiące jednak bardzo wyraźny przekaz. Driad z drzewa oliwnego, który pomagał mi w pracy nad Momo i Niekończącą się historią, pomagał nie tylko mnie” [150].

Dalej *Michael Ende* opowiadał, że kontakt z duchem drzewa nawiązała też jego znajoma malarka. Ta kobieta ciężko chorowała na raka, a lekarze byli bezradni. Wtedy pojawił się duch drzewa – półczłowiek – półzwierzę, który ją pocieszał i uspokajał mówiąc: „nie musisz się już bać, wszystko będzie dobrze! I rzeczywiście, podczas jej kolejnego pobytu w klinice, lekarze byli mile zaskoczeni i wbrew wszelkim oczekiwaniom, nie znaleźli powodów do kolejnej operacji. Od tego czasu jest zdrowa”.

Przy pisaniu *Momo i Niekończącej się historii*, z pisarzem rzekomo współpracował jakiś duch, który nie był postacią z bajki, lecz realnym demonem z zaświatów. Ta wypowiedź *Michaela Ende*, wielu ludziom mogła się wydać dziecinny bredzeniem, ale wygląda ona zupełnie inaczej jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, że *Michael Ende* przez 30 lat praktykuje takie praktyki okultystyczne, jak: buddyzm zen, kabalistykę, różokrzyż, chińskie wyrocznie *I Ching*, wróżenie z Tarota i wiele innych. Studiował też dzieła angielskiego okultysty *Aleistera Crowleya*, który był czołową postacią w dziedzinie magii diabelskiej i do dzisiaj jest wysławiany przez większość okultystów i czarownic.

W 1983 roku, niemiecki magazyn *Stern*, w recenzji jakiejś książki zwrócił uwagę, że zdaniem niemieckich psychiatrów, setki młodych ludzi najczęściej doznały pierwszego ataku schizofrenii po przeczytaniu pism *Aleistera Crowleya*. Wrażliwe dusze powinny się wystrzegać takich dzieł. *Aleister Crowley* też nawiązał kontakt z istotami pozaziemskimi i rzekomo na algierskiej pustyni zaklinał demona chaosu. *Aleister Crowley* zmarł w 1948 roku jako obłąkany narkoman. Taki stan zagraża każdemu człowiekowi, który kontaktuje się z zaświatami, także poprzez książki. Takie stany nie dotyczą wszystkich, jednak życie pokazuje, że występują stosunkowo często.

Michael Ende w trakcie pisania *Niekończącej się historii* był bliski obłądu. Powiedział mi o tym *Hansjorg Weitbrecht*, jego wydawca i bliski przyjaciel: „Kiedy w książce doszło do wielkiego kryzysu, *Ende* był bliski obłądu. To nie jest jakiś frazes. To należy to brać dosłownie. Zawsze, gdy zajmował się tymi rzeczami, okazywało się, że zagraża to jego życiu i może prowadzić do śmierci” [151].

W *Niekończącej się historii*, *Michael Ende* próbował obrazowo opisać zaświaty, tkwiące głęboko w podświadomości każdego człowieka. Jedna z czytelniczek powiedziała mi, że opisywany w książce nocny las znała ze swoich snów, zanim przeczytała tę książkę! Te obrazy wydają się być kluczem do bram zaświatów. Tylko do jakich zaświatów?

Michael Ende też ostrzega przed okultyzmem, w który bawi się dzisiaj wielu młodych ludzi: „Zajmowanie się tymi rzeczami nie jest grą towarzyską. Przez takie praktyki powstaje wielkie zamieszanie po obu stronach świata, jeśli nie coś gorszego. Osobiście brałem kiedyś udział w seansach spirytystycznych, w przesuwaniu stolika i w podobnych imprezach. Jednak problem nie tkwi w tym, jak zazwyczaj twierdzą racjoniści, że wszystko jest oszustwem, bo stolik naprawdę się porusza, a często nie tylko stolik, i dzieje się przy tym wiele innych rzeczy. Problemem jest zupełnie coś innego. Prawidłową drogą jest przenikanie do tej sfery własną świadomością, co wymaga wielkiej cierpliwości i wysiłku. Jednak niektórzy rzekomi okultyści chcą sobie oszczędzić wysiłku i nauki cierpliwości” [152].

Michael Ende zaleca ściśle określoną drogę do innych światów, ale jest to dokładnie ta sama droga, którą kroczą zwolennicy Nowej Ery w programie łączenia naszego świata z zaświatami. Przy bliższym przyjrzeniu okazuje się jednak, że droga, którą kroczą okultyści jest dokładnie tym samym, co droga samoświadomości (droga rozwoju osobistego) i obydwie mają dokładnie ten sam cel.

Bóg Biblii surowo ostrzega przed kontaktami z zaświatami. Jeden z takich zakazów znajdujemy w Księdze Powtórzonego Prawa 18:10-12: „*Niech nie znajdzie się u ciebie nikt, kto by przeprowadzał swojego syna lub córkę przez ogień, ani wróżbita, ani wieszczbiarz, ani guślarz, ani czarodziej, ani zaklinacz, ani wywoływacz duchów, ani znachor, ani wzywający zmarłych; gdyż obrzydliwością dla Pana jest każdy, kto to czyni*”. Zakaz nawiązywania kontaktów z zaświatami jest też dobitnie wyrażony w Nowym Testamencie: „*Niechaj was nikt nie potępia, kto ma upodobanie w poniżaniu samego siebie, w oddawaniu czci aniołom i zajmuje się rzeczami, których nie widział*” lub jak podają inne tłumaczenia: „*które zobaczył w widzeniach*” (List do Kolosan 2:18).

Zarówno Stary jak i Nowy Testament pokazuje, że Bóg zakazuje nawiązywania kontaktów ze światem duchów poprzez różne metody. Akcent jest tutaj położony na "różne metody", ponieważ Stwórca wszechświata zbyt dobrze wie, kto czyha w niewidzialnym dla nas wymiarze i jakie ma zamiary. A gdy człowiek zaczyna stosować własne metody, to niebezpieczne stają się nawet próby otwierania drzwi do zaświatów. Przekonała się o tym pewna moja znajoma, podczas czytania książki *Carlosa Castanedy* i boleśnie doświadczyło też wielu czytelników książek *Alistera Crowleya*. Przyznał to też *Hansjörg Weitbrecht*, bo gdy zadałem mu pytanie: „*Czy Niekończąca się historia może stanowić zagrożenie dla ludzkiego życia?*”, to odpowiedział „*Sądzę, że tak*” [153].

Michael Ende chciał w literacki sposób, przedstawić ludziom centralne przesłanie Nowej Ery, którym jest połączenie naszego świata z innymi wymiarami, które rzekomo drzemią w ludzkiej podświadomości. Dzięki pomocy zaświatów, panu *Ende* udało się to przybliżyć wielu ludziom, a w ostatnich latach, pod postacią gier, przybliżono to także milionom małych dzieci.

8 - HE-MAN I WŁADCY WSZECHŚWIATA OD CIAMAJDY DO BOHATERA

W wielu dziecięcych pokojach, każdego dnia trwa bitwa o planetę *Eternia*. Rodzice i dziadkowie przeważnie bezradnie przyglądają się plastikowym figurkom, którymi z zapałem bawią się nawet najmłodsze dzieci. Ta inwazja wystartowała po drugiej stronie oceanu, w kraju nieograniczonych możliwości, gdzie w 1982 roku, amerykański koncern *Mattel* wprowadził na rynek zabawki o nazwie: *Władcy wszechświata (Masters of the universe)*. Jednak stały się one hitem dopiero wtedy, gdy telewizja zaczęła nadawać półgodzinne filmy rysunkowe, pt. *He-Man i władcy wszechświata*.

Gdy duże stacje telewizyjne, tj: ABC, CBC i NBC odmówiły wyświetlania serialu *He-Man i władcy wszechświata*, to tak, jak w przypadku serialu *Star Trek*, wszedł on na rynek dzięki małym stacjom telewizyjnym.

Podobna sytuacja była w krajach skandynawskich, gdzie wydano zakaz wyświetlania tego serialu w telewizji publicznej. Jednak gdy odcinki *He-Mana i władców wszechświata* zaczęły wyświetlać prywatne stacje: *Skychannel* i *Superchannel*, i zaczęły być dostępne na kasetach video, to nie można już było zahamować ich popularności. Sprzedaż tych zabawek w RFN osiągnęła niebotyczne obroty, nawet bez wsparcia stacji telewizyjnych. Dla niemieckich rodziców te plastikowe monstra z trupimi czaszkami stały się koszmarem, szczególnie podczas zakupów z dziećmi! Kierowniczka pewnego sklepu z zabawkami w Hamburgu użyła przerażających słów: „*Dzieci są uzależnione od tych bzdur! Stoją przed regałami jak zahipnotyzowane i chcą mieć każdą postać. Nic innego nie wchodzi w rachubę!*” [154].

Tymczasem amerykański producent sprzedał już na całym świecie ponad 120 milionów *He-manów*, *Szkieletorów*, *Orków*, *Teelli i Bestii* - bo takie nazwy mają te 14,5 centymetrowe plastikowe figurki, które są podzielone na dwie wzajemnie się zwalczające grupy. W 1988 roku, w Zachodnich Niemczech można było nabyć 53 takie figurki, a dodatkowo różne przedmioty i pojazd na baterie, na łączną kwotę około 1500 marek (1500€). Poprzez systematyczne ich kompletowanie, dzieci wyciągają te pieniądze z kieszeni swoich rodziców. Później co pewien czas, zaczął wychodzić bezpłatny magazyn o nazwie *Władcy Wszechświata* (w nakładzie 500 000 egzemplarzy), aby fani tego serialu na bieżąco mogli wiedzieć, jakie figurki mają im kupować rodzice. W tych kolorowych zeszytach pojawiały się kolejne historie bazujące na fabule tego filmu.

„*Z dala od Drogi Mlecznej, oddalona od naszej planety o niezliczone lata świetlne, w obcej galaktyce porusza się po swoim torze tajemnicza planeta Eternia z pokojowo nastawionymi mieszkańcami, którą rządzi sprawiedliwy król. Ale ten pokój jest złudny, bo Eternia jest areną walki o władzę, ponieważ pozbawiony skrupułów władca podziemnego świata dokłada wszelkich starań, by przejąć władzę nad Eternią. Jego imię to Szkieletor. Jest inteligentny, ale wyrachowany i bezwzględny. W towarzystwie swoich demonów, gotowych do ślepego realizowania jego mrocznych planów, ciągle próbuje zdobyć zamek szarej czaszki*” [155].

Temu mrocznemu magowi z podziemnego świata chodzi o władzę nad zamkiem szarej czaszki (*Grayskull*), strzeżonym przez czarodziejkę *Zoar*. Panem kosmosu jest ten, kto posiada władzę. Przeciwnikiem *Szkieletora* jest *Adam*, królewicz marzyciel. Nikt jednak nie wie, że podczas największego zagrożenia, *Adam* zmienia się w świetlistego władcę wszechświata *He-mana*. Udaje mu się to za pomocą czarodziejskiego miecza i tajemnego zaklęcia: *Dzięki szarej czaszce mam moc!* (w wersji polskiej: *Na Potęgę Posępnego Czerepu*).

Od kiedy te ohydne plastikowe figurki zaczęły wypełniać wnętrza dziecięcych pokoi i animować w nich akcję, to znalazły się też pod ostrzałem krytyki. *Komisja d/s dziecięcych gier i zabawek z Ulm* (e. V. "spiel gut"), w skład której wchodzi pedagogi, psychologowie, lekarze, chemicy, inżynierowie i socjologowie, dała zabawkom *He-man* i *Władcy wszechświata* czerwoną kartkę, ponieważ sprzedaż tych zabawek jest napędzana ekstremalnie brutalnym marketingiem.

„*Kto chce się bawić we władców wszechświata, ten potrzebuje odpowiednich figurek - im więcej, tym lepiej dla producenta. Wszystko jest dostarczane całkowicie gotowym stanie. Także fabuły kolejnych odcinków dbają o to, aby pragnienia dzieci się nie kończyły.*”

W przestrzeni kosmicznej toczy się walka o władzę i posiadanie, a zatem jest to wojna prowadzona pomocą różnych środków, określana mianem fantasy dla dzieci. Żadna z postaci nie bazuje na dziecięcej wyobraźni ani na doświadczeniach, gdyż cała gra jest całkowicie reżyserowana z zewnątrz. (...) Jej treść jest prymitywna i zazwyczaj brutalna. Przedstawia walkę o władzę i potrzebnydo tego oręż, ucząc, że prawem jest silniejszy” [156].

Komisja d/s zabawek z Ulm zarzuca zabawkom Władcy wszechświata, że dobro i zło używa w niej tak samo brutalnych metod, oswajając w ten sposób dzieci z przemocą. Biorąc pod lupę te dziecięce super zabawki, można zauważyć wiele zastanawiających rzeczy. Na przykład na planecie Eternia w ogóle nie ma chorych ludzi, starców ani dzieci. He-man jest do szpiku kości dobrym i szlachetnym, jasnowłosym muskularnym pyszałkiem, całkowicie pozbawionym strachu. Szlachetni są oczywiście blondyni, natomiast źli to ciemnowłosi. W świecie He-mana nie ma też śmierci. Nikt nie może nikt zginąć, bo nie byłoby zbytu na jego figurkę.

Producent tych figurek próbował za pomocą długofalowych badań obalić zarzut, że zabawa we *Władców wszechświata* wpaja dzieciom przekonanie, że konflikty rozwiązuje się przemocą. W 1987 roku, na zlecenie koncernu *Mattel*, takie badania przeprowadziło *Towarzystwo Psychologii Racjonalnej z Monachium (Institut für Rationelle Psychologie)*, podczas których przez sześć miesięcy obserwowano 5039 dzieci bawiących się figurkami *Władców wszechświata*. W centrum uwagi obserwatorów były wtedy psychologiczno-socjologiczne aspekty tej zabawy.

Rzekomo wyniki tych badań były dla koncernu *Mattel* jednoznacznie pozytywne i mówiły, że świat *Władców Wszechświata*, podczas zabawy pozwala rozładować dziecięcy potencjał agresji. Gremium psychologów jednogłośnie dostrzegło w tej zabawie dobre podstawy do tworzenia własnego świata fantazji, ponieważ dzisiaj w dziecięcej walce pomiędzy dobrem i złem, funkcję tradycyjnych bohaterów i postaci bajkowych przejęły postacie z obcych światów [157].

Duchowe przesłanie władców wszechświata

Bez względu na to, jakie mamy zdanie na temat wpływu tych zabawek na postrzeganie przez dzieci przemocy i poczucia bezpieczeństwa, to jednak występuje tutaj zagrożenie zupełnie innego rodzaju. Tego rodzaju zamknięte światy, nie bez powodu są zręczną mieszaniną baśni, legend, mitologii i fantazji, ponieważ w nich też jest poruszany główny problem ludzkości, którym jest przewyżczenie zła, a motywem przewodnim jest walka światłości ze światem ciemności. Tutaj też wiele starych, jak i nowych baśni i legend, nazywanych dzisiaj fantazją, ukazuje bardzo kontrowersyjne z chrześcijańskiego punktu widzenia rozwiązania. Podobnie sprawa wygląda z figurkami *Władców Wszechświata*. *He-man* posługuje się rozwiązaniami mającymi uratować świat przed złem, które można znaleźć w większości baśni i legend, a które polegają na oddaniu się nadmysłowym mocom, które chcą za pomocą ludzi "zrobić dobro". Kontaktowanie się z zaświatami zaczyna być drogą zbawienia, a uratowany od zła może być tylko ten, kto podłączy się do mocy. Ta sama zasada jest także głównym przesłaniem *Gwiezdnych Wojen*.

Głównym wątkiem zabawy we *Władców wszechświata* jest połączenie naszego świata z zaświatami. Jak żaden z inny system zabawek, *Władcy Wszechświata* wnoszą do milionów dziecięcych dusz główne przesłanie Nowej Ery - ucieleśnione postaci *He-mana*. Dla uratowania planety Eternia (wiecznej krainy) książę *Adam* musi przejść transformację - jak to się określa w żargonie Nowej Ery. *Adam* zostaje przemieniony w *He-mana*, co w wolnym przekładzie oznacza męskie ego. Ale tej przemiany dokonuje jakaś moc z zaświatów, strzeżona przez czarodziejkę. Po transformacji *Adam* staje się *He-manem*, który nie przegrywa żadnej bitwy i pojawia się zawsze wtedy, gdy przyjaciele są w potrzebie. W oczach dzieci jest on wszechmocnym i wszechwiedzącym zbawicielem wszechświata, który walczy ze *Szkieletorem*, przywódcą demonów podziemnego świata, który przebywa na *Górze węzów* i jest związany między innymi z przebiegłym człowiekiem-wężem.

Tutaj jest już oczywiste, jakie przesłanie biblijne podważa ten system zabawek. *Władca wszechświata* w niczym nie przypomina biblijnego Mesjasza, który na krzyżu Golgoty odniósł zwycięstwo nad szatanem, będącym rzeczywistym władcą demonów. W chwili śmierci Chrystusa na Golgocie, nie doszło też do tryumfального scalenia Chrystusa z czarnoksiężką mocą, tylko można było usłyszeć: „Boże mój, Boże mój, czemuś mnie opuścił?”. O wyniku walki Jezusa ze złem nie decydowały ani mięśnie, ani przemoc, ani maszyny wojenne. Jego orężem była jego miłość do Bożego Słowa i gotowość ofiarowania samego siebie. Taka Boża zbroja chroni także współczesnych chrześcijan, którzy co prawda też ulegają przemianie, jednak Boża przemiana dokonuje się przez poznawanie Boga, oraz wyznawanie i porzucanie swoich grzechów.

Fantastyczne historyjki, takie jak *Władcy Wszechświata*, wprowadzają dzieci w inną duchowość, ponieważ *He-man* używa sił paranormalnych do rozwiązywania ziemskich problemów.

Władcy Wszechświata" jako namiastka rodziców

Rodzice oraz wychowawcy nie powinni lekceważyć tego typu zabawek, ponieważ one w pewnym sensie wskazują dziecku drogę życiową. Dla duchowego bezpieczeństwa dziecka, niezbędny i niezawodny jest wzór stabilnych rodziców. Jeśli tego zabraknie, co niestety w wielu rodzinach jest coraz częstsze, wtedy funkcję rodziców zaczynają przejmować inne osoby. Jeśli rodzice nie wywiązują się we właściwy sposób ze swoich obowiązków, to bez względu na przyczyny, ich miejsce mogą zająć jakieś niewidzialne magiczne postacie, jacyś królowie, królowe, czarownice i czarodzieje, boginie i bogowie, oraz wiele innych mitycznych postaci, które najpierw uwydatnią problemy rozwojowe naszych dzieci, a później "pomogą im je rozwiązywać" [158].

Psychologia rozwojowa zorientowana na psychoanalizę udowodniła, że w rozwoju dziecka szczególną rolę odgrywają lalki, które kształtują wzór człowieka, wzorce zachowań i postawy. Ten efekt bywa wzmocniony, gdy zabawka jest częścią fikcyjnego świata mediów, który jest coraz częściej postrzegany przez dzieci i młodzież jako rzeczywisty. Na każdym poziomie tego świata można znaleźć jakichś *Władców wszechświata*. Dotychczas powstało 16 odcinków dostępnych na video, które są rozchwytywane przez młodych odbiorców i ponad 30 kaset audio, które sprzedano w blisko 3 milionach egzemplarzy. Można też nabyć gry komputerowe z przygodami *He-mana*.

Ten "zbawiciel wszechświata" włacza w dusze młodych ludzi to samo poselstwo, które mówi, że bez kosmicznej mocy nic nie działa, jeśli zrobisz z niej użytek, to z ciamajdy zmienisz się w bohatera! Więc to kuszące przesłanie trafia do wszystkich ciamajd, które nie widzą swojej przyszłości.

Podczas seminarium na temat zabawek *Władcy wszechświata*, kierowniczką pewnego przedszkola opowiadała, jak dzieci pojmują i przetwarzają to poselstwo. Chłopiec, który nie był akceptowany przez innych, przyszedł kiedyś do przedszkola z figurką *He-mana* na głowie, trzymając ją niczym figurkę Jezusa i czuł się królem, ponieważ był w centrum zainteresowania!

Dr Karl Renner, w 1988 roku, w artykule pt: Tajemni prekursorzy okultyzmu pisał: „Przez zachodni świat przetacza się obecnie potężna fala okultyzmu. We wszystkich mediach można się zapoznać z wróżbiarstwem, spirytyzmem, kultem voodoo i innymi praktykami okultystycznymi, a muzyka rockowa, też robi swoje w sprowadzaniu młodzieży na błędną drogę. We Władcach wszechświata oraz w pokrewnych grach dostrzegam ten sam sposób postępowania. (...) Ostatecznie to moc czarów jest tym, co zapewnia zwycięstwo. Walka między dobrem a złem sprowadza się do walki białej magii z czarną magią, gdzie "dobrzy" bez zastanowienia i bez skrupułów stosują te same środki, co "zli". Widzimy tu owoc dualizmu, ponieważ tam, gdzie nie wchodzi w rachubę Bóg i gdzie dobro i zło nie jest jasno określone, "dobrzy" mogą robić wszystko, co jest dla nich korzystne. Ten schemat postępowania, jest typowy dla wszelkiego okultyzmu” [159].

9 - KRÓLEWNA ŻŁOTY LOCZEK I MAGICZNE KOSMYKI SZCZĘŚCIA

Nowym zwiastunem myślenia magiczno-okultystycznego jest *Królowna Żłoty Loczek* oraz seria zabawek *Lady Lovely Loks*. Wygląd tych zabawek projektował koncern *Mattel*, który produkuje także *Władców wszechświata*. Sprzedaż tych dziewczęcych zabawek na niemieckim rynku zaczęła się w marcu 1988 roku i podobnie jak w przypadku *Władców wszechświata*, jest napędzana agresywnym marketingiem. Najpierw w sklepach z zabawkami pojawiło się 500 000 bezpłatnych zeszytów z bajkami, w których opisano wątek przewodni tej bajki i podano pomysły na zabawy. Aby osiągnąć wysoką sprzedaż, w tym przypadku producent też się posłużył prywatną telewizją.

Brytyjska stacja *Sky Channel*, emitująca swój program także w Niemczech, rozpoczęła wyświetlanie odcinków tego serialu w lutym 1988 roku, a telewizja *RTL Plus*, 30 kwietnia 1988 roku. To ujawnia niezwykle silne powiązanie przemysłu zabawkarskiego z prywatną telewizją, która emituje rozrywkę w celach czysto marketingowych, co jest ewidentnym nadużyciem ze strony mediów. Coraz częściej, świadomie lub nieświadomie, używa się też zabawek do przekazywania dzieciom treści i przesłań duchowych. Kolejnym przykładem jest *Królowna Żłoty Loczek*.

Piękna *Królowna Żłoty Loczek* ze swoimi przyjaciółmi - księżniczkami *Rudowłosą* i *Jasną Grzywką* oraz księciem *Strongheart*, mieszka w bajecznym królestwie. Mieszkają tu też magiczne leśne zwierzątka o jedwabistych loczkach. Tak jak na planecie *Eternia*, tak i tutaj wszyscy żyją w pokoju. Jednak w tej bajce główną rolę odgrywają włosy. Wszystkie lalki mają długie i gęste włosy, które muszą nieustannie czesać. Ale tym jasnowłosym księżniczkom sprzeciwia się księżna *Kruczowłosa*.

W tej typowej rozgrywce dobra ze złem, kluczową rolę odgrywają magiczne leśne *Chochliki (Magiczne ogonki)* o błyszczących lokach. Każda postać ma w tej bajce trzy kosmyki szczęścia, które w *Krainie Złotych Loków* mają magiczne właściwości i pomagają *Królewnie Złoty Loczek* oraz jej przyjaciółom przechrzyć zazdrosną hrabinę *Kruczowłosą* i jej złośliwe *Gnomy* [160].

W tej amerykańskiej zabawce, kosmyki szczęścia pojawiają się wszędzie – zdobią nawet wieże zamku *Królewny Złoty Loczek*! Ale to nie koniec. Do każdego opakowania dodano wiele magicznych przedmiotów, które mają przynosić szczęście i które dzieci mogą wpinać nie tylko we włosy lalek, ale także w swoje włosy. W informacji zamieszczonej w katalogu firmy *Mattel* z 1988 roku napisano: „*Magiczne przedmioty szczęścia można dowolnie wpinać we włosy lalek i dzieci. Wyczarowują one intymny związek między lalką a dzieckiem!*” [161].

Nic więc dziwnego, że kosmyki szczęścia stały się tamtego roku magicznym sprawcą największej sprzedaży. Jednak po głębszej analizie staje się oczywiste, że kosmyki szczęścia mają powodować jeszcze coś innego - mianowicie przybliżać dzieciom magiczne myślenie i podczas zabawy przekazywać im wiarę w moc magicznych talizmanów i amuletów, które przynoszą szczęście.

W tym przypadku kosmyk sztucznych włosów jest czymś więcej niż tylko zabawką, ponieważ wpleciony we włosy dziecka nabiera magicznego znaczenia i zaczyna decydować o jego losie. W tym miejscu kończy się zabawa! Amulety i talizmany są elementami wierzeń, określanymi jako zabobony, które bazują na magicznym myśleniu, że dzięki posiadaniu danej rzeczy, można zdobyć ponadnaturalną moc. To jest powiązane przeważnie z wierzeniami animistycznymi, według których przedmioty posiadają duszę i mają wpływ na moce parapsychiczne, którymi można się w odpowiedni sposób posługiwać podczas czarowania [162].

10 - TOMEK GROT I TRANSFORMERSI

TRANSFORMACJA I WĘDRÓWKA DUSZY

Przemiana myślenia i postępowania

Wiele produktów oferowanych dzieciom układa się w pewną logiczną całość. Do elementów tej układanki należą także zabawki do przekształcania, o nazwie: *Transformers*. *Transformersi* to inteligentne istoty z innej planety, które dzięki zaawansowanej technologii potrafią zamieniać się w samochody, maszyny militarne lub jakieś inne urządzenia. Te plastikowe zabawki, obok *Władców wszechświata*, stały się światowym bestsellerem. Dzieci nimi tak długo manipulują, aż poprzez przekręcanie, pociąganie, przesuwanie lub obracanie uda im się zamienić np. humanoida w traktor.

W ten sposób, dzięki zręcznemu pomysłowi i chęci majsterkowania, dzieci zapoznają się z kluczowym pojęciem wyznawców Nowej Ery, którym jest transformacja.

Transformacja to przekształcenie lub nowa konstrukcja. Terminologia Nowej Ery stosuje to pojęcie w odniesieniu do ludzi, jako całkowitą przemianę dotychczasowych struktur, oraz wzorców myślenia i postępowania. W rozumieniu niektórych prekursorów Nowej Ery, wzrost poziomu techniki skutkuje postępowaniem ewolucji, który kształtuje nowego człowieka, będącego typem człowieko-boga. Właśnie tę ideę przybliżają dzieciom zabawki *Transformers*, które przeznaczone dla dzieci od 5 do 12 lat, ponieważ ten etap rozwoju dziecka, ma decydujący wpływ na całe życie człowieka.

Wychodzenie z ciała

Kolejną, pozornie mało znaczącą częścią tej układanki jest 13 odcinek kreskówki *Tomek Grot* (*Jan Tenner*) pt. *Klątwa srebrnej kuli*. Tomek Grot to młody, nieustraszony awanturnik, który wraz ze swoją przyjaciółką *Aldią* (*Laura*), generałem *Tupaczem* (*Forbett*) i profesorem *Dąbrolem* (*Futura*) broni ziemi i zachodniej krainy przed złymi istotami z kosmosu, oraz opętanym żądzą władzy docentem *Bajdurem* (*prof. Zweisteinem*), którzy chcą przejąć kontrolę nad światem. Ich walka toczy się nie tylko na ziemi, ale także w różnych miejscach kosmosu. Wspomniany odcinek opowiada dzieciom o nadmysłowym doświadczeniu bohatera, gdy zostaje dotknięty klątwą srebrnej kuli. Tomek Grot wychodzi z ciała i jako duch przenosi się do innego świata, skąd komunikuje się z osobami, które zostały na ziemi. Słownik Nowej Ery objaśnia takie zjawiska, jako: „*Stany świadomości, w których dana osoba doświadcza wyjścia ze swojego fizycznego ciała*” [163].

Katrin Ledermann, była guru Nowej Ery, która wielokrotnie doświadczała tego rodzaju wyjść z ciała, dzisiaj stwierdza: „*W ideologii Nowej Ery, głównym ponadnaturalnym przeżyciem jest tak zwana wędrówka duszy. Odnosi się wtedy wrażenie, że człowiek wychodzi ze swojego ciała i przenosi się w jakiś inny, pozaziemski świat*” [164].

Tomek Grot, właśnie w taki sposób wchodzi w inny wymiar i po pokonaniu duchów, wraca do swojego ciała. To nadmysłowe doświadczenie jest tematem całego filmu. Przygoda kończy się rozmową profesora *Dąbroła* (*Futura*) z generałem *Tupaczem* (*Forbett*), który mówi: „*Ciągle jeszcze nie potrafię pojąć, w jaki sposób duch Tomka mógł tak po prostu wyjść z ciała*”. Na co profesor *Dąbroł* odpowiada: „*Generale, mamy dostatecznie dużo przekazów na temat wychodzenia z ciała. U Tomka było to możliwe dzięki temu, że jego wewnątrz przeniknęła moc kuli. Jednak nauka do dzisiaj nie potrafi tego wyjaśnić*” [165].

Dzieciom prezentowane jest tutaj typowo okultystyczne przeżycie, które może w nich wyzwolić pragnienie prawdziwych wyjść z ciała. W Księdze Przypowieści Salomona (Przysłów) 22:6, Biblia daje następującą wskazówkę, którą w każdym przypadku należy traktować jak najbardziej poważnie: „*Wdrażaj dziecko w prawidła drogi, którą ma iść, a nie zejdzie z niej nawet w starości*”. Niestety, ale w dzisiejszych czasach to "wdrażanie" i kształtowanie myślenia dzieci zostało całkowicie przejęte przez media i jest realizowane przez takie produkty, jak: *Gwiezdne Wojny*, *Władcy wszechświata* lub *Transformers*, oraz przez gry towarzyskie, które będziemy omawiać w kolejnym rozdziale.

11 - TRZEJ MAGOWIE

OD GIER TOWARZYSKICH DO WRÓŻENIA

W 1985 roku, niemiecką grą planszową roku została gra o nazwie: *Trzej magowie (Die drei Magier)*. Do 1988 roku sprzedano 70 000 egzemplarzy tej gry, która jest przeznaczona dla dzieci od 10 roku życia i w której chodzi o to, aby zdobyć siedem kart *Tarota*. Jej fabuła mówi, że bardzo dawno temu żył pewien król, który miał stare piękne karty *Tarota*, które kochał ponad wszystko, ponieważ potrafiły przepowiadać przyszłość i miały piękną grafikę, lecz były niekompletne. Brakowało mu siedmiu kart, które za wszelką cenę chciał odzyskać. Więc wezwał swoich trzech najlepszych magów i polecił im, aby odszukali siedem brakujących kart. Ta fabuła jest sytuacją wyjściową dla trzech graczy, którzy udając magów, w towarzystwie swoich uczniów, udają się na poszukiwanie brakujących kart. Do gry dołączono też 14 prawdziwych kart *Tarot* [166].

Talia *Tarota* składa się z 78 kart i każda z nich ma okultystyczną symbolikę i indywidualną formułę magiczną. Pochodzenie tych kart do dzisiaj nie zostało wyjaśnione. Prawdopodobnie z Indii lub zachodniej Azji przynieśli je do Europy *Cyganie*, którzy za ich pomocą przepowiadali przyszłość. W obecnym rozkwicie ezoteryki, popularność *Tarota* gwałtownie wzrosła. Na licznych seminariach, *Tarot* służy do odkrywania i rozpoznawania własnego Ja, ponieważ osoby wykładające *Tarota*, dzięki ezoterycznej formule tych kart, wchodzą w stan transu i nawiązują kontakt z innym wymiarem.

Osoby wykładające *Tarot* uważają, że: „*Grafika tych kart odzwierciedla odwieczne prawa kosmosu, na który składają się różne energie, które w niektórych przypadkach mogą oddziaływać na ludzką świadomość, wyłącznie za pomocą obrazów. Poprzez zrozumienie tych obrazów można uzyskać dostęp do kosmicznych energii i uruchomić działanie tych niewidzialnych mocy, co następuje nawet wtedy, gdy człowiek nie jest świadomy tych związków. Tę wiedzę, przez setki lat przekazywano w ukryciu, jednak w obliczu narastających problemów ludzkości, stróże ezoterycznych tajemnic postanowili ją udostępnić, aby ludzie mogli poznać kosmiczny porządek rzeczy, oraz rządzące w nim prawa*”.

Bez względu na to, jakie moce stoją za tymi symbolami i jakie siły je aktywizują, to trudno nie zauważyć, że *Tarot* jest kolejną pseudotechniką zbawienia samego siebie, oferowaną przez ideologię Nowej Ery. Biblia wyklucza jakiegokolwiek rodzaju przepowiadania przyszłości i wróżenia. Można więc zapytać: Czy gry towarzyskie mogą nieść jakieś trwałe następstwa? Z reguły pozwalają one mile spędzić czas, jednak coraz częściej do wielu gier zaczynają być wplątywane elementy, które nadają im zupełnie inny charakter.

Gry towarzyskie są też źródłem różnorodnej wiedzy. I tak na przykład wydawnictwo *Otto Maiera*, znane pod nazwą *Ravensburger*, za pomocą gry *Na tropie przyrody (Natur auf Spur)* przekazuje wiedzę o świecie zwierząt i roślin, dzięki czemu dzieci i dorośli mogą pogłębić swoją znajomość przyrody. Dlaczego więc założenie „*bawi i uczy*”, którym kieruje się branża gier planszowych, nie miałoby znaleźć też zastosowania w grach, w których chodzi o poszerzanie innego rodzaju wiedzy? Mówiąc ściślej, co powstrzyma ok. 210 tysięcy użytkowników gry *Trzej magowie* (70 000 gier po 3 graczy) przed praktycznym sprawdzeniem realności wróżb, poznanych w trakcie gry? Jeśli ktoś nie wie, jak się zabrać za wróżenie za pomocą kart *Tarota*, to pomoże mu w tym gra *Trzej Magowie!*

W lutym i w marcu 1988 roku, w jednym z niemieckich magazynów młodzieżowych ukazały się dwa odcinki artykułu pt: *Tarot miłosny - wielka wyrocznia: szczęście i los*. Dołączona do nich ulotka zawierała 22 karty *Tarota* do wycinania i instruowała, jak je czytać. W akcji promocyjnej *Trzech Magów* też nie chodziło o grę towarzyską, tylko o praktyczne wprowadzenie młodych ludzi w ideologię Nowej Ery. „Cyganie, będący przekazicielami kart *Tarota* wiedzą, że te mistyczne moce może osiąść każdy człowiek. Im dłużej się tym zajmujesz, tym precyzyjniej interpretujesz karty” [167].

Oto przykład, jak jest rozpowszechniane oszustwo. Inicjacja może się odbyć w jakikolwiek sposób, np. za pomocą gry towarzyskiej, a dalsze zwodzenie będzie już przebiegać bez najmniejszych przeszkód!

12 - DRUGIE JA GIER RPG

FANTAZJOWANIE Z PODZIAŁEM NA ROLE

Po świecie przetacza się dzisiaj fala gier, mających swój rodowód w USA, która dotarła także do Niemiec. Są to gry nurtu *fantasy* (*fantazja*). Dziwne jest tylko to, że te gry pojawiły się na świecie około 1975 roku. Według zapowiedzi *Alice Bailey*, właśnie od tego roku, wszelkimi dostępnymi kanałami zaczęto promować ideologię Nowej Ery. Jednym z nich jest system edukacyjny i wszystko co jest z nim związane, w tym pewien rodzaj usidlających gier, o nazwie RPG (*Role Playing Game*).

„Przed wami stoi czternastu uzbrojonych po zęby Goblinów (koboldów), którzy wyciągną miecze i zaczną atakować, gdy tylko was ujrzą. „Już ja ich załatwię...” wrzeszczy wojownik i rzuca dwudziestocyfrową kostką. 17-tka! Pierwszy Goblin patrzy z przerażeniem na ostrze okrutnie wbijane mu głęboko w brzuch. Teraz atakują inni Goblino. Prowadzący grę rzuca kostką - najpierw dwudziestocyfrową, potem sześciocyfrową. Towarzysze wojownika: karzeł, kleryk, dwóch złodziei, oraz elf i srebrna paproć, bronią się jak mogą, jednak odnoszą obrażenia. Bitwa szaleje przez następne dziesięć minut do czasu, aż u stóp poszukiwacza przygód leżą martwe potwory. Kleryk, za pomocą czarodziejskiego zaklęcia uzdrawia ciężkie zranienie na barku u karła, po czym cała grupa wyrusza w drogę do czerwonego zamku, aby uwolnić czcigodną księżniczkę ze szpon ciemnego potwora Gharrfora” [168].

Wspomniana scena jest typową akcją gry RPG (*Gra fantasy z rolami*). Na stole nie ma żadnego zamku, ani żadnych pionków, bo prawie cała akcja gry RPG rozgrywa się w umysłach graczy, przy pomocy wyobraźni i niezliczonych pomysłów. Nie ma w niej też żadnych reguł. Jest tylko "wektor", który wytycza założeniowy kierunek gry. Gra się tak długo, jak długo starcza chęci, kreatywności i wyobraźni, bo gry *fantasy* to niekończąca się akcja, która może się ciągnąć przez wiele godzin, a nawet kilka dni.

Na początku gry przyjmuje się założenie (wektor), że wszyscy gracze znajdują się w fikcyjnym świecie, pełnym smoków, potworów, karłów, czarowników, skarbów i księżniczek, które trzeba ratować. Grę rozpoczyna *Mistrz Gry* przedstawieniem wątku przewodniego, z którego wynikają role każdego uczestnika gry. *Mistrz Gry* konstruuje zazwyczaj jakąś historię, opartą na scenariuszu jakiejś konkretnej gry *fantasy*.

Za pomocą map, schematów bitew i zestawień potworów, konstruuje pewien fikcyjny świat i wybiera środowisko psychologiczne geograficzne, przez które dany wojownik musi się przebić. Mogą to być jakieś inne światy, odległe epoki, miasta lub wielopiętrowe lochy. To zostaje zapisane na karcie współrzędnych, wraz z ukrytymi pułapkami, magicznymi przedmiotami, czarodziejskimi napojami, skarbami, potworami, smokami, czarownikami, demonami i bóstwami [169].

Oto przykład: W labiryncie pewnego lochu należy odszukać kufer pełen złota. Jednak droga, która do niego prowadzi jest bardzo niebezpieczna, bowiem na poszukiwacza czyhają pułapki i potwory. O tym, w jakich pomieszczeniach czyhają te zagrożenia, wie ze scenariusza tylko *Mistrz Gry*, który przejmuje role potworów i straszyleł. Uczestnicy gry muszą rzutem kostki ustalić, kto występuje w jakiej roli w danym scenariuszu, czyli kto jest wojownikiem, kto czarnoksiężnikiem, kto klerykiem, kto karłem, kto elfem, kto ciamajdą, a kto złodziejem. Elf jest słabym wojownikiem, jednak bez trudu dostrzeżę ukryte drzwi. Wojownik potrafi walczyć, ale nie znajdzie ukrytych drzwi. Natomiast czarownik potrafi odnajdywać ukryte drzwi i otwierać je magiczną mocą. Na podstawie różnych charakterów i dokładnie określonych właściwości, każdy gracz otrzymuje też pewną ilość życiowej energii, którą określa się w punktach, po czym wyposażony w różne zdolności i zapas życiowej energii, może rzucić się w wir walki. Wtedy zaczyna się rzucanie kostką i rozgrywka polegająca na zbieraniu punktów, której przebiegu nie da się przewidzieć. Jednak o zwycięstwie lub porażce, albo o zwiększaniu lub zmniejszaniu życiowej energii nie decyduje sama kostka. Podczas walk toczonych z potworami lub demonami, czyli pomiędzy poszczególnymi graczami, decydujące znaczenie mają nadnaturalne zdolności, magiczne narzędzia, czary i bóstwa ochronne. W scenariuszach gier RPG, magii poświęca się czasami całe rozdziały, które wyjaśniają jak i gdzie uczestniczące w danej grze postacie mogą stosować swoje umiejętności.

Księga reguł najpopularniejszej w RFN gry RPG o nazwie *Czarne Oko (The Dark Eye)*, w rozdziale o magii, pisze: „*W królestwie Czarnego Oka są się postacie, które posiadają zdolności magiczne. Do tej kategorii należą skrzaty, sfinksy i demony, oraz dwa rodzaje bohaterów posiadających moc, którymi są magowie i elfy. Pozostali bohaterowie dysponują mocami czarnoksiężskimi tylko wtedy, gdy posiadają jakiś magiczny przedmiot - np. czarodziejski klucz lub pierścień-niewidkę. Najważniejszych rzeczy o magicznych bohaterach i magicznych przedmiotach dowiecie się później. W opisach konstrukcyjnych gry Czarne Oko, które pojawią się później, czarom została poświęcona szersza przestrzeń. O ile to możliwe, gracz powinien się nauczyć na pamięć czarodziejskiej formuły swojego maga lub elfa. Świeżo upieczonemu, utalentowanemu magicznie bohaterowi, mistrz Czarnego Oka na pewno puści to płazem, jednak jeśli nie opanuje dobrze tej formuły, to nie wypada, aby mag VI stopnia przed kolejnymi czarami zaglądał do scenariusza*” [170].

Nie bez powodu, słowa *magia* i *okultyzm* w grach RPG są pisane z dużych liter. Jak większość bajek i legend, tak i fabuła tych gier jest zazwyczaj osadzona w czasach przedchrześcijańskich, w których na porządku dziennym było posługiwanie się mocami ponadnaturalnymi. Zwolennicy Nowej Ery i kryjący się za nimi "*kosmokraci*", chcą odtworzyć atmosferę tamtej epoki, dlatego każdy środek dający możliwość osiągnięcia tego celu wydaje im się właściwy. Do roku 1984 sprzedano już ponad 7 milionów podstawowych zestawów najbardziej znanej i najchętniej kupowanej gry RPG, o nazwie *Lochy i Potwory (D&D - Dungeons & Dragons)*, którą w amerykańskich szkołach zaczęto używać do rozwijania kreatywności i działań zespołowych.

Niemieccy producenci gier zajęli się tym amerykańskim hitem stosunkowo późno, bo *Lochy i Potwory* weszły na niemiecki rynek dopiero w 1984 roku. Jednak w tym samym roku sprzedano jej 50 000 egzemplarzy. W RFN powstało też ponad 1000 profesjonalnych klubów RPG, a w każdym szanującym się sklepie z zabawkami, powstał kącik *fantasy*, w którym są nie tylko takie klasyki, jak *Lochy i Potwory* czy *Czarne Oko*, ale wiele innych tego rodzaju gier.

Firma *Schmidt Spiei+Freizeit GmbH*, która zajmuje drugą pozycję na niemieckim rynku gier, obok dużej ilości pięknych i godnych polecenia gier towarzyskich, oferuje też szereg gier RPG. W ich katalogu z 1988 roku jest gra RPG o nazwie *Piekielny Dom (Hollenhaus)*, polecana od 12 roku życia, którą opisano w następujący sposób: „*Tutaj diabeł działa dosłownie. Stary wiejski dom jest siedzibą wyjątkowych straszylek. Jako gracz możesz być łowcą demonów, który pragnie położyć kres straszaniu, albo "sługą zła", broniącym swojego mistrza przed tymi łowcami. Uwaga: podczas gry w każdej chwili możesz zmienić stronę, jednak w każdym przypadku musisz mieć na uwadze pierwotny cel gry*” [171].

W większości tego rodzaju gier nie chodzi wyłącznie o dobrą zabawę, gdyż wiele z nich wprowadza młodzież i dorosłych bezpośrednio w świat okultyzmu. Amerykański okultysta *Phillip Emmons Isaac Bonewits* uważa *Lochy i Potwory* za tak znakomite wprowadzenie do okultyzmu, że napisał nawet książkę, w której gracze mogą znaleźć dostęp do prawdziwych czarów [172].

Natomiast *John Weldon i James Bjornstad*, w książce pt: *Igranie z ogniem (Playing with Fire)*, podsumowali okultystyczne treści gier *fantasy* tak: „*Po pierwsze, częściami składowymi prawie wszystkich gier fantasy są czary i magia. W grze Lochy i Potwory przeważa magia, którą można tam stosować na wiele różnych sposobów. Po drugie, w wielu grach można znaleźć okultystyczne zaklęcia. W grę Lochy i Potwory wmontowano magiczny krąg, pentagram i trójkąt, i graczom tłumaczy się, aby używali tych symboli do czarów ochronnych, tak samo, jak sataniści w czarnej magii! Po trzecie, w niektórych grach znajdujemy wędrowkę dusz, czyli okultystyczną praktykę wychodzenia z ciała. Po czwarte, w wielu grach można się spotkać z nekromancją (nawiązywanie kontaktów ze zmarłymi). Za pomocą czarodziejskich zaklęć leczy się tam rany, przywraca siły i członki, oraz wzbudza umarłych, i tak samo, jak w spirytyzmie, wzywa się zmarłych. Po piąte, w wielu grach praktykowane jest zaklinanie i przywoływanie diabła lub demonów. Podręcznik gry Lochy i Potwory poświęca demonom obszerny rozdział, gdzie przedstawia je imiennie i opisowo (wraz ze szkicem), klasyfikując ich moc odpowiednio do ich zdolności. Graczy zachęca się do korzystania z tych informacji i wywoływania tych istot za pomocą czarów lub konkretnych zaklęć. Po szóste, niektóre gry są ukierunkowywanie na moce okultystyczne i bóstwa*” [173].

Gry RPG, oraz dołączone do nich podręczniki i dodatki, nie ograniczają się do poznawania bóstw i do kontaktów okultystycznych. Na przykład gra *Lochy i Potwory* zachęca do osobistego studiowania mitologii i pogańskich kultur, z których pochodzą bóstwa i istoty obecne w tej grze. W ten sposób coraz bardziej wprowadza się gracza w świat duchowy, który leży u podłoża tych gier i bazuje na światopoglądzie mistyczo okultystycznym, według którego pogańskie bożki mają wpływ na los człowieka.

Amerykański badacz Gary North ocenia gry *fantasy* w sposób następujący: „Po wielu latach studio-
wania historii okultyzmu, po napisaniu książki na ten temat i zasięgnięcia opinii naukowców z dzie-
dziny badań historycznych, mogę z pełnym przekonaniem stwierdzić, że te gry są najlepiej obmyślo-
nym, najlepiej opakowanym, najbardziej dochodowym i najskuteczniejszym wprowadzeniem do okul-
tyzmu, jaki kiedykolwiek istniał” [174].

Właścicielka pewnego sklepu we Frankfurcie wyraziła to tak: „Ci, którzy w to grają, są zazwyczaj
ludźmi z lekkim defektem. Moją uwagę zwrócił fakt, że najczęstszymi użytkownikami gier *fantasy* są
ludzie z nadwagą, którzy seplenią lub się jękają. Sądzę, że to jest dla nich namiastka rzeczywistości,
w której mogą się czuć pełnowartościowi”.

Rzeczywiście, gry RPG stwarzają znakomitą możliwość posiadania władzy i bycia kimś, ponieważ
gracz może tam rozwijać swoje drugie Ja. Wcielając się jakąś w fikcyjną postać, może posiadać
nieosiągalną na ziemi moc i tworzyć własny świat [175].

13 – HORROR NA EKRANIE

PRZEZ KOMPUTER DO ŚWIATA FANTAZJI

(współautor - Dariusz Moskwa)

Droga ucieczki

Wielu młodych ludzi w pewnym okresie swojego życia doświadcza sytuacji, w których sprawy
bardzo się komplikują. Wbrew naszej woli wdziera się w nasze życie stres, a problemy atakują
zniechęca i się nawarstwiają. Człowiek, który w mozole rozpoczął kolejny dzień odnosi wtedy
wrażenie, że poczucie przegranej nigdy go nie opuści. Jeśli płonie jeszcze jakaś iskierka nadziei,
to tylko przez ułamek sekundy, bo właśnie przypominamy sobie jak bardzo jesteśmy nierozumiani
w szkole, odrzucani w domu i nieatrakcyjni przed lustrem. Mówiąc w skrócie: czujemy się jak w
pułapce! Wtedy zadajesz sobie pytanie: *I co dalej?*

Tak naprawdę istnieją tylko dwie odpowiedzi na to pytanie. Pierwsza pochodzi od Boga, który w
Biblii zachęca ludzi, mówiąc: „Przyjdźcie do mnie wszyscy, którzy jesteście spracowani i obciążeni,
a Ja wam dam ukojenie” (Mt 11:28). „Złóżcie na Jezusa wszelkie swoje troski, gdyż On się chce o was
troszczyć” (1P 5:7). „Ja jestem dobrym pasterzem (...) przyszedłem, aby moje owce miały życie i
obfitowały” (J 10:10-11).

Druga możliwość, to sposób, który na tego typu dolegliwości stosuje cały świat. „I co dalej? Jak to co,
uciekaj! Jak ci się nie podoba ten wredny świat, to zamień go na inny! Przecież jest wiele możliwości,
aby zapomnieć o swoich zmartwieniach. Odpuść w krainę marzeń i zostań tam kimś wielkim!
Wirtualna Rzeczywistość!!! Oto twoja fabryka snów, fenomen zapomnienia i nowa galaktyka, na
której sam decydujesz gdzie się osiedlisz”.

Na takim rozdrożu staje każdy człowiek i każdy musi zdecydować: Co dalej? Wielu ludzi odrzuca ratunek z Bożej ręki, gdyż uważa, że oferta Boga jest atrakcyjna tylko dla zniedołężniałych dewotek, a nie dla twardzieli, którzy w wirtualnym świecie dzierżą stery potężnych niszczycieli i śmiercionośnych maszyn wojennych. Tam oczywiście usłyszysz: „Zapraszamy do środka, dokonałeś słusznego wyboru”. Tak rozpoczyna się niesamowita wędrówka i doznawanie przeżyć, jakich w codziennym życiu nigdy byś nie doświadczył.

Od symulacji do satysfakcji

Oferta wirtualnych propozycji, z których można czerpać ile dusza zapagnie, jest imponująca. Można tutaj w przeróżny sposób realizować swoje marzenia i najskrytsze pragnienia. Nie trzeba się z nimi dłużej ukrywać, nawet jeśli są skrajnie niemoralne. Tutaj masz pełne prawo robić wszystko, co pragniesz, bo przecież w wirtualnym świecie nikomu nie szkodzisz.

Gry komputerowe symulują pewne sytuacje, dzięki którym gracz może poszerzać swoje doświadczenia o nowe umiejętności i obserwować konsekwencje swoich decyzji. Główną rolę w rzeczywistości tych przeżyć odgrywają dwie rzeczy - obraz i dźwięk - które są podstawowymi elementami wirtualnej rzeczywistości. Postęp technologiczny wirtualnej rzeczywistości i związanych z nią wynalazków posuwa się w zawrotnym tempie i przyświeca mu tylko jeden cel: uczynić wirtualną rzeczywistość tak doskonałą i sugestywną, aby doznawane w niej bodźce były tak rzeczywiste, jak otaczający nas świat. Dlatego obraz i dźwięk są tak przetwarzane, aby razem tworzyły trójwymiarową przestrzeń (3D), w której strategiczną rolę odgrywa wrażenie głębi.

Ludzkie oczy znajdują się w pewnej odległości od siebie, więc widzą przedmioty pod innymi kątami i wysyłając do mózgu dwa odrębne sygnały, tworzą trójwymiarowy obraz widzianych przedmiotów. Zestawienie tych dwóch sygnałów daje wypadkową, która określa odległość dzielącą nas od obserwowanego obiektu. Tak powstaje wrażenie głębi, tworzone dzisiaj za pomocą wirtualnych okularów i hełmów, które bezpośrednio przed lewym i prawym okiem mają dwa małe ekrany wyświetlające ten sam obraz, w dwóch różnych ujęciach.

Wirtualne hełmy są też wyposażone w słuchawki, a emitowany przez nie dźwięk został poddany modyfikacji. Pomimo, że lewe i prawe ucho odbiera te same dźwięki, to jednak rejestruje fale o różnej częstotliwości i amplitudzie, co powoduje u słuchacza złudzenie przestrzeni i głębi. W wirtualnych hełmach obraz i dźwięk jest zazwyczaj sprzężony z czujnikami ruchu, które reagują na zmiany pól elektromagnetycznych. W zależności, jak człowiek porusza głowę - czy będzie to obrót czy skłon - emitowany obraz i dźwięk dopasowuje się do pozycji hełmu, co powoduje złudzenie, że nasza głowa znajduje się w innym świecie, w którym możemy podziwiać otaczające nas widoki i słuchać dochodzących odgłosów.

Gdy do tego założymy wirtualne rękawice, to niemal dosłownie będziemy mogli dotknąć tej przestrzeni. Wtedy nie będzie już żadnych przeszkód, aby własnoręcznie podnosić dowolne przedmioty i przenosić je w jakiegokolwiek miejsce, bo czujniki znajdujące się w rękawicach sprawią, że w wirtualnej rzeczywistości będzie widoczny nawet ruch palca.

Również na nogach można zamontować czujniki ruchu, które będą śledzić nasze pierwsze kroki na nieznanym nam planecie, w tym cyfrowym kosmosie nieskończonych możliwości. Symulacja może być użyteczna zarówno przy rozwijaniu nieszkodliwych umiejętności, takich jak gra w billard, prowadzenie samochodu czy pilotowanie odrzutowca, jak i w tych złych, takich jak zabijanie lub praktyki okultystyczne.

Gry komputerowe są zazwyczaj tak konstruowane, aby posiadały trzy główne elementy: (1) Skalę trudności - łatwa, średnia, trudna. (2) Plansze - charakteryzujące się tym, że każda kolejna wymaga od gracza większego doświadczenia i większej sprawności. (3) Punktację - czyli wynagrodzenie mające mobilizować gracza do większej skuteczności.

Te trzy elementy wykształcają u gracza dwie cechy: ambicję i potrzebę satysfakcji. Ambicja przekłada się na konkretne decyzje. Jeśli mam w rękach kierownicę, to muszę być najlepszym kierowcą, a jeśli mam karabin, to będę najlepszym zabójcą! Natomiast satysfakcja, to zadowolenie z samego siebie. Ambicja i potrzeba satysfakcji towarzyszy wszystkim miłośnikom tej rozrywki, bez względu na jej rodzaj i charakter. A długie weekendy, wakacje i święta to idealny czas na wielogodzinne zmagania.

Temat gry i jej bohater

Twórcy gier, w których jedynym celem jest przechodzenie poszczególnych plansz i zabijanie wszystkiego, co staje na drodze, produkują prawdziwe kosmory. Każdy "udoskonalszony" produkt przewyższa okrucieństwem i wyszukaniem sadyzmem poprzedni! Całe rzesze młodych ludzi, a nawet dzieci, gromadzą się przed monitorami niczym rekiny żądne krwi, aby spróbować własnych sił w tej pseudo przygodzie. Czy twierdzenie: "Przecież tylko gra", złagodzi scenę w której krew płynie strumieniami, a rozrywane granatem ciało rywala rozpada się w odrażające kawałki mięsa? Ten opis pasuje do wielu gier, takich jak *Quak*, *Duke Nuke* czy *Chasm*!

Do jakiego stopnia gracz utożsamia się z kierowanym przez siebie bohaterem i przeżywanymi przez niego sytuacjami? To przecież w jego rękach spoczywa odpowiedzialność za poczynania śmiałka, który podąża mrocznymi korytarzami, aby stawić czoła czyhającym wrogom. Troska o swojego herosa przejawia się w tym, że gracz dba o jego zdrowie, zapas amunicji i bezpieczeństwo np. podczas nurkowania w kwasie. Życie i śmierć bohatera danej gry są w rękach gracza, który dba o nie jak o własne. Czyż po kilku godzinach nieustannego zabijania, aby przeżyć i iść dalej, gracz nie myśli już o bohaterze jak o sobie samym, mamrocząc pod nosem: ...muszę! ...nie dam się! ...zabiję go!? Człowiek jest wtedy poddany jedynej w swoim rodzaju ewolucji, lub bardziej mutacji, w której każdy kolejny etap pogłębia jego obojętność na przemoc.

Co decyduje o tym, że młodzież tak chętnie sięga po tego rodzaju gry - ciekawość czy potrzeba wyładowania złości? Młodzi gracze, będący często w najważniejszym okresie kształtowania swojej osobowości, szukają satysfakcji w wirtualnym mordowaniu, a producenci tego rodzaju gier, w imię tak zwanego zapotrzebowania, oferują im nowe kąski w postaci np. sadystycznej gry *Postal*, wydanej przez koncern *Take 2 Interaktiv*.

Jedyną umiejętnością, jaką musi posiadać osoba grająca w *Postal*, to umiejętny dobór broni i sposobu mordowania. To nie jest proste, bo broń należy dopasować do ilości potencjalnych ofiar stojących pod sklepem lub obserwujących defiladę. Ale trening czyni mistrza i wkrótce gracz staje się maniakalnym mordercą, a jego trud zostaje wynagrodzony widokiem konających ludzi. Nie jest to zwykły widok, bo autorzy tej gry wprowadzili do niej wiele atrakcji. Realistyczne obrazy agonii, to rozkosz dla koneserów sadyzmu. Jedni dostają drgawek i obficie krwawią, a inni pełzają w kałużach krwi, jęcząc jeden przez drugiego. Ilość i różnorodność agonii w fabule *Postal*a sprawia, że mimo, iż gracz zabija tłumy ludzi, to każdy kona inaczej.

Oswajanie gracza z mordowaniem niewinnych ludzi osiąga szczyt, gdy gracz utożsamiający się z bohaterem gry nie ukrywa swojej radości i zadowolenia z osiągniętego celu, którym jest mordowanie i komentuje to na przykład tytułem książki pt. *Płoń, dziecińko, płoń!*

Przecież to tylko gra!

Ten argument, który jest powtarzany z uporem maniaka, ma się nijak do powszechnie przyjętej opinii, że celem gier jest rozrywka i relaks. Bo jeśli symulacja sadystycznych mordów wpływa kojąco na duszę młodego człowieka, to wniosek może być tylko taki, że mamy do czynienia ze skrajną patologią! Potrzeba pogłębiania tego rodzaju doznań jest studnią bez dna, więc w pewnym momencie siła przeżywanych emocji może się okazać niewystarczająca, co może stać się zachętą do poszukiwań dalszych wrażeń w realnym świecie.

W grze komputerowej *Hitler Dyktator* (tzw. *przygodzie ze scenariuszem*), gracz decyduje o tym, ilu Żydów wyśle do gazu! Przemoc, to jeden z tematów gier komputerowych, które powodują interwencje *Federalnego Urzędu Kontroli Pism Zagrożających Młodzieży* (BPS) w Bonn. Na ich czarnej i wciąż wydłużającej się liście znajdują się takie gry, jak np. *Stocker*, będący symulatorem masturbacji. W trakcie tej gry uczestnik musi tak długo w odpowiednim tempie poruszać joystickiem, aż na monitorze pokaże się ogromny penis.

Według szacunków portalu *Insider*, sprzedaż tego typu programów w latach 80-tych osiągała w RFN obroty rzędu 150 milionów marek rocznie. Lider niemieckiego rynku, firma *Ariolasoft*, należąca do grupy *Bertelsmann*, wypuszcza na rynek około 350 tytułów rocznie. Wiele z tych gier zwraca się już po trzech miesiącach i ustępuje miejsca nowym hitom.

Jednak liczna oferta gier komputerowych nie odzwierciedla tego, co faktycznie dzieje się na rynku. Kurator *Andrea Urban*, wizytując szkoły i ośrodki wypoczynkowe *Dolnej Saksonii*, natrafiła na dotychczas nieznaną fenomen komputerowy. Były tam dzieci, które bez uszczerbku na kieszonkowym, posiadały na dyskietkach po 500 gier komputerowych [176]. Jednak większość tych gier okazała się nielegalnymi kopiami, w których złamano kody antypirackie, a później wymieniano je w szkołach.

Większość takich oraz legalnych gier pochodzi z mekki oprogramowania komputerowego, którą jest Wielkiej Brytania, do której te rzeczy docierają z USA.

Gry RPG na ekranie

Znaczna część importu amerykańsko-brytyjskiego, to przede wszystkim gry *fantasy*, które josta w jotę przypominają ich planszowe odpowiedniki. Na przykład gra *Dungeon Master*, która wiosną 1988 roku stała się wielkim hitem firmy *Ariolasoft*. Fabuła tej gry toczy się według standardowego wzorca (dobro kontra zło) a rolę przewodnią odgrywa w niej magia i okultyzm. *Dungeon Master* różni się od innych gier *fantasy* tym, że prezentuje nowy trend. *Michael Suck*, krytyk z branżowego pisma *ASM (Aktueller Software Markt)* stwierdził, że: „W grze *Dungeon Master* wyjątkowa jest realistyczna grafika 3D, dzięki której człowiek czuje się niemal rzeczywistym mieszkańcem tego świata, bo odnosi wrażenie, że wszystko ma w zasięgu ręki. Po każdym kroku przedmioty stają coraz większe lub ukazują się w innych perspektywach (z przodu lub z boku), bardzo zbliżonych do rzeczywistości. Atmosfera w *Dungeon Master* jest niesamowicie gęsta, bo przykładowo odgłosy drzwi zapadkowych są coraz głośniejsze lub cichną, w miarę zbliżania się do nich lub oddalania” [177].

Jednak fani gier komputerowych nie fascynują się tylko ich możliwościami technicznymi, lub grafiką 3D. Równie mocno wciąga gracza w inny świat treść gry, która ma go tam jak najdłużej zatrzymać. *Michael Suck*, w jednym ze swych sprawozdań pisał o grze komputerowej *Final Phantasy 11* - w której wzajemnie zwalczają się elfy, gnomy, magowie i inne postacie, przy pomocy znanych narzędzi okultystycznych, tak: „Ten program oferuje (...) wielowariantowe akcje gry, gwarantujące rozrywkę i trzymające w napięciu przez całe tygodnie, a nawet miesiące. Ogólnie konstrukcja gry przypomina popularne gry RPG, typu *Lochy i Potwory*, itp. Jednak postacie z tej gry, dzięki zmianom ilości punktów (czyli zmianom ich siły lub słabości), z biegiem czasu rozwijają samodzielne osobowości i mogą wejść na wyższy poziom. Kompleksowa i wielowariantowa akcja gry sprawia, że program zachowuje swoją atrakcyjność przez długi czas. Gracz musi posiadać wyobraźnię i zdolność logicznego myślenia, aby mógł rozwiązywać trudne zadania, a mistyczna atmosfera trzyma go przy monitorze” [178].

Od ucieczki do nałogu

Mistyczną atmosferę, o której wspomniał *Michael Suck*, należy traktować znacznie poważniej, niż może się to wydawać na pierwszy rzut oka, ponieważ przesadna fascynacja mistyką i okultyzmem potrafi zniewolić człowieka do tego stopnia, że straci samokontrolę. Na przykład w Stanach Zjednoczonych i Wielkiej Brytanii, wielu graczy RPG musiało się poddać psychoterapii, z powodu przesadnego identyfikowania się z postaciami z gier lub z powodu nie odróżniania rzeczywistości od fikcji.

W USA znane są liczne przypadki, które można określić mianem ofiar gier RPG. Najbardziej szokująca jest historia 21-letniego gracza w *Lochy i Potwory*, który przebywał w świecie złudzeń 24 godziny na dobę, po czym w realnym życiu zaczął się wcielać w rolę swojego ulubionego maga i uczestniczyć w spotkaniach grupy satanistów, którą następnie aresztowano za zamordowanie znacznej liczby osób, w tym także dzieci. Gry i publikacje wprowadzające w świat okultyzmu, pogłębiły w nim wiarę w reinkarnację. Następnie zaczął przenosić pewne elementy tej gry do rzeczywistości, ponieważ sądził, że zabijając ludzi oddaje im przysługę, ponieważ wysyła ich do lepszych miejsc [179].

W grach komputerowych coraz częściej pojawiają się elementy duchowe, takie jak: reinkarnacja lub karma. Na przykład w grze *Samurai Warrior*, której akcja toczy się w siedemnastowiecznej Japonii, gracz podczas walki zbiera *punkty karmy*, dzięki którym nie musi zaczynać od początku kolejnego życia w grze.

Jak już stwierdziliśmy, większość gier komputerowych tworzona jest w USA i w Wielkiej Brytanii, bo fantastyka i horrory są tam o wiele bardziej popularniejsze niż w RFN. Na niemieckim rynku gier komputerowych można zauważyć, że nie wszyscy polują na tematykę *fantasy*. Wyższe notowania mają symulacje sportowe, począwszy od piłki nożnej po tenis, oraz tak zwane *strzelanki*, w których strzela się do wszystkiego, co się rusza. Mimo to, gry *fantasy* mają znaczny udział w rynku gier komputerowych, wśród których znajdziemy *Władców wszechświata*, *Gwiezdne wojny*, *Star Trek* oraz *Łowców Duchów*. Wypowiedź *Manfreda Kleimanna*, redaktora pisma *ASM*, są nieco inaczej sformułowane, ale uwypuklają to samo, co miała na myśli *Alice Bailey* w książce pt: *Edukacja w Nowej Erze*. W rozmowie na temat fantastyki w grach komputerowych, *Manfreda Kleimann* powiedział: „*Rzucają nam okruchy, a fani się nimi dławią*”.

Marny los gracza

Przykład *Bernharda*, szwajcarskiego fana *fantasy*, pokazuje, że połknięcie owych "okruchów" może mieć destrukcyjne działanie. *Bernhard* wszedł w świat *fantasy* przez książki, których przeczytał setki. Dzisiaj *Bernhard* jest wdzięczny Bogu, że udało mu się uciec ze świata rycerzy, magów i demonów, gdy kilka lat temu zakopał swoje książki w ogrodzie, wraz ze swoim nałogiem. Później w pewnej audycji radiowej opowiedział, czego nałogowo pożył przez te lata: „*Uważam, że fantastyka ma bardzo silny wpływ na człowieka. W każdym świecie, wymyślonym przez autorów gier, kluczową rolę odgrywają moce demoniczne, bo każdy z nich zaludniają demony. Niestety, ze światem fantasy łączy się więcej zagrożeń. Mogę powiedzieć, że według mojego obecnego poznania, które otrzymałem od Boga, to co na człowieka wywiera największy wpływ, to go przekształca. Człowiek przejmuje cechy różnych postaci, występujących w powieściach i odczuwa wtedy pragnienie, a nawet przymus przejmowania zdolności od tych postaci. Jeżeli na przykład jakaś postać posiadała siły paranormalne, to chciałem się być taki jak ona. Kiedy byłem nałogowcem, to czytałem wiele książek ezoterycznych i interesowałem się telepatią. Próbowałem się konfrontować z ponadnaturalnymi mocami, aby sprawdzić, czy można je osiągnąć. Interesowała mnie też hipnoza. Jednak w pewnym momencie zacząłem czuć, że jestem pod wpływem czegoś. Dzisiaj stwierdzam tylko to, czego sam doświadczyłem, że świat fantasy zmienia człowieka. Jest to rodzaj prania mózgu, w którym człowiek ulega repolaryzacji (odwróceniu wartości) i uchodzi z niego wszelkie dobro*” [180].

Bernhard zaczął nałogowo czytać książki *fantasy* w młodości i robił to także wtedy, gdy miał już żonę i był ojcem. U szczytu nałogu było z nim aż tak źle, że będąc ojcem trójki dzieci, regularnie kradł książki *fantasy*, aby zaspokoić swoją żądzę. Jako dziecko wierzącej matki i zadłużonego alkoholika, zaczął się izolować od swojego otoczenia. Niska samoocena, którą powodowały zajęcze zęby i skrzywiony kręgosłup, blokowała go w kontaktach z rówieśnikami.

W szkole był zazwyczaj chłopcem do bicia i często chorował. Z powodu choroby zawodowej nie ukończył też szkoły piekarnictwa i cukiernictwa. Jego późniejsze życie było nacechowane podejmowaniem wszelkich prac, od murarza po basenowego. W małżeństwie też się czuł nieudacznikiem, więc uciekał w świat baśni i legend, tj. *Przygody Conana barbarzyńcy*. Jednak w 1981 roku, *Bernhard* nawrócił się do Jezusa Chrystusa i został uwolniony z tego niebezpiecznego świata ułudy, przestając być typem uciekiniera w nierealny świat.

Frankfurcka ekspertka od gier RPG, określiła takich ludzi, jako "osobniki z lekkim defektem", które żyją w świecie ułudy. Jednak dzisiaj, tego rodzaju lekkie defekty mnożą się z szybkością błyskawicy. Niemieccy nauczyciele biją na alarm, bowiem dorasta całe pokolenie dzieci z zaburzeniami psychiki i zachowań. Coraz więcej pedagogów z przerażeniem stwierdza, że mają w swoich klasach dzieci, opisane przez cytowaną już w tej książce dyrektorkę Hanowerskiej szkoły *Barbarę Nowack*, która określiła je jako: „*Zniechęcone i rozbite małe osobowości*”.

Badaj swoje serce

To, czy inicjowana przez nas sytuacja ma miejsce w fikcyjnym świecie czy w rzeczywistości, nie ma tak naprawdę żadnego znaczenia, bo w takiej sytuacji liczy się tylko to, co wybierze ludzkie serce, które decyduje o tym, co uczynimy i z jakim zaangażowaniem. Dlatego zawsze należy pamiętać o dwóch sprawach: Pierwsza sprawa, to słowa Jezusa, który powiedział, że grzech rodzi się w ludzkim sercu: „Albowiem z wnętrza ludzkiego serca pochodzą takie złe myśli, jak: bałwochwalstwo, chciwość, kradzieże, zabójstwa, cudzołóstwa, przewrotność, podstęp, niepohamowanie, zazdrość, obelgi, pycha i głupota” (Mk 7:21-22). A druga sprawa to fakt, że to właśnie ludzkie serce jest najważniejsze dla Boga, dlatego nieustannie je bada i osądza Słowem Bożym (por. List do Hebrajczyków 4:12).

14 - ZŁE CZASY DLA DZIECI

Łatwo można ustalić, gdzie należy szukać przyczyn zniechęcenia i rozpadu tych małych osobowości. W Niemczech, w latach 80-tych, co trzecie małżeństwo było rozwiedzione, a w niektórych gęsto zaludnionych obszarach Niemiec, nawet co drugie. Rocznie rozwodziło się 130 000 rodzin, które miały ok. 100 000 dzieci. Ponad dwie trzecie matek uprawnionych do opieki nad dziećmi pracuje zawodowo, więc dzieci są przeważnie zdane same na siebie, nie mając obok siebie nawet jednej osoby, której mogłyby ufać. Obecnie (1988) ponad 1,5 miliona nieletnich mieszka tylko z jednym rodzicem, z tego 200 000 z samotnym ojcem.

Dyrektor Państwowego Instytutu *d/s Wczesnej Pedagogiki i Badań Rodziny* w Monachium, *prof. dr Wassilios E. Fthenakis* ostrzega, że: „*Najnowsze badania rodzin, obejmujące m.in. wpływ średnio i długoterminowej deprywacji rodziców na rozwój dziecka, wykazują bardzo wyraźnie, że dzieci, które dorastają bez jednego z rodziców, muszą się liczyć ze znacznym uszczerbkiem w rozwoju*” [181].

Bruno Bettelheim, ojciec psychologii dziecięcej potwierdza [182], że żyjemy w okropnych czasach dla dzieci. Ten Wiedeński psycholog, psychiatra i psychoanalityk stale podkreśla, jak wielkie znaczenie dla dzieci ma dorastanie w nienaruszonej rodzinie. Jednak 40-50% niemieckich dzieci nie może na to liczyć. Nawet w tzw. nienaruszonych rodzinach, nie wszystko jest złotem, co się świeci, bo coraz więcej rodziców, poświęca coraz mniej czasu swoim dzieciom.

Na przykład badania przeprowadzone w USA, Anglii, krajach skandynawskich i RFN wykazały, że coraz więcej ojców wycofuje się z życia dzieci. Przyczyną jest to, że wraz ze wzrostem liczby dzieci, wydłuża się ich czas pracy, ponieważ nadgodzinami próbują wyrównywać wynikające z tego obciążenia finansowe. Te badania potwierdziły też, że po męczącej dniówce w biurze lub w zakładzie przemysłowym, zmęczeni ojcowie nie mają ochoty zajmować się dziećmi. Ich ulubionymi zajęciami w wolnych chwilach nie są zabawy z dziećmi, tylko sport i różnego rodzaju hobby.

Osoby zobowiązane do wychowywania dzieci, chętnie wyręczają się ludźmi, którzy tak naprawdę nie mają do tego żadnych praw (np. twórcy fikcyjnych światów) i poprzez kupowanie im telewizorów, komputerów, magnetowidów i walkmanów, umożliwiają im kierowanie swoimi dziećmi. W ten sposób sobie zapewniają spokój, a dzieciom otwierają drzwi do innego świata!

Rodzice którzy uspokajają swoich "dręczycieli" elektronicznymi "niańkami", nie mają jednak pojęcia, co serwują duszom swoich pociech. Brak uwagi i opieki rodziców powoduje, że dzieci zaczynają wchodzić do światów tworzonych przez obcych ludzi.

Podczas wizyty w fanklubie *Władców wszechświata* na przedmieściach Kolonii, rzuciła mi się w oczy jeszcze jedna przyczyna takiego postępowania. Ten klub mieścił się w samym środku osiedla pełnego wieżowców, w których dzieci żyją niczym w klatkach. Więc nie wolno im tam hałasować, aby nie zakłócali spokoju sąsiadów w tych akustycznych budowlach. Nie mogą sobie też, tak po prostu biegać, aby rozładować energię, a jeśli nawet mogą, to stawia im się wtedy ograniczenia, typu: „Nie deptaj trawników!; Uważaj na samochody! itp. Dziecko mieszkające w wieżowcu doświadcza zaledwie małej części rzeczywistego świata, więc wszystko czego pragnie zostaje mu dostarczone do domu na CD-romie w plastikowym opakowaniu, pod postacią: *He-mana*, *Bibi Blocksberg* lub magów z *Lochy i Potwory*.

W dzisiejszych czasach dzieci są bardzo wcześnie uczone, że na tym świecie nie wolno lub nie wypada robić wielu rzeczy. Jednak dzieci równie szybko odkrywają, że inni robią to w wirtualnym świecie, więc to powielają. *George Lucas* i *Steven Spielberg* wymyślają, a one konsumują, czyli reagują tak, jak programiści programują.

Naturalnie aktywne i kochające ruch dzieci, poprzez media stopniowo są zmieniane w coraz mniej rozmownych, rozleniwionych i uzależnionych od mediów domatorów. Dzisiaj mamy już miliony zniszczonych i zniechęconych osobowości, które są uzależnione od telewizji i DVD, i które już nie chcą lub nie potrafią żyć bez tych elektronicznych nianiek. Pedagodzy, psychologzy i ludzie zaangażowani w pracę z młodzieżą z osłupieniem stwierdzają, że dorastające pokolenie zachowuje się w coraz bardziej konsumpcyjny sposób, gdyż jest nastawione wyłącznie na zabawę i urozmaicanie sobie życia. Nauczyciele i liderzy grup młodzieżowych, którzy nie organizują atrakcyjnych ewentów, nie mają dzisiaj posłuchu.

Na tym jednak nie koniec. Dzisiaj mają znaczenie tylko te oferty rozrywkowe, które oferują dzieciom doznania emocjonalne, co często zaburza między nimi relacje, przez co chętnie nawiązują znajomości z nieznanymi. Pustka w życiu uczuciowym młodych ludzi jest wypełniana emocjami wyzwalanymi przez audio-wizualne media, dlatego współczesna młodzież zaczyna być nazywana „cool” (chłodna i obojętna), jak ich elektroniczne niańki [183].

Media są dzisiaj codziennością w życiu dzieci i młodzieży. Są taką samą częścią ich życia, jak stoły, krzesła, psy lub inni ludzie. Dzieci bardzo wcześnie uczą się obsługiwać elektroniczne zabawki, aby mogły ruszyć na poszukiwanie przygód w specjalnie do tego celu stworzonym kosmosie, gdzie zaczynają się czuć jak u siebie, a później naśladować swoich wirtualnych idoli.

Taki rozwój ma jednak swoje następstwa: „*Wszelkie wzorce i przekonania, które kierują ludzkim życiem, zarówno te właściwe, jak i niewłaściwe, kształtują się w dzieciństwie, od narodzin do ukończenia trzynastego roku życia. Dzieciństwo jest okresem kształtowania się charakteru. Jest to jego najgłębszym sensem*” [184].

Każdy młody człowiek wkracza w okres dojrzewania z paletą wstępnie ukształtowanych (lub zdeformowanych) wartości i podstawowych przekonań, takich jak: wzorzec relacji damsko-męskich, stosunek do zwierząt, do techniki, do sportu, do pracy, do bliźnich, do Boga, itd [185].

Dlaczego więc większość wymienionych w tej książce produktów dla dzieci, jest skierowana akurat do dzieci od 4 do 12 roku życia? Jakie wartości i sposoby myślenia mają one wytworzyć w podświadomości dzieci? Czy chodzi tu tylko o to, aby dzieci dzieliły swoje pokoje z pozaziemskimi stworami, typu: E.T. i Alf? A może chodzi o to, aby dzięki *Królowej Tęczy* i *Troskliwym Misiom* dzieci zaczęły wierzyć w fikcyjny świat, na drugim końcu tęczy, z którego śpieszą ludziom na pomoc dobre istoty? A może po to, żeby przekonać je do dobrej czarownicy *Bibi*, bo przecież wszystkie czarownice to zwykłe kobiety, które używają magii do dobrych celów, albo do *Łowców Duchów*, dla których okultyzm jest czymś oczywistym, normalnym i niegroźnym? A może mają one przekonać nasze dzieci do nowego zbawiciela *He-mana*, który dzięki swojej bezosobowej czarodziejskiej mocy, zmienia się z ciamajdy w supermana? Albo do *Królowny Złoty Loczek*, która swoimi magicznymi kosmykami włosów wyzwała w dzieciach wiarę w zabobony? A może po to, aby zachęcać dzieci do gier RPG, w których dobro pokonuje zło, za pomocą magii i praktyk okultystycznych?

Pierwsza i druga fala fantasy

Świat baśni i legend, który przedstawia się dzisiaj młodej widowni, przesiąknięty jest pogańskim klimatem. Rzekoma Nowa Era zaczyna się od powrotu do epoki, w której ludzie zniewoleni przez duchy i bożki, nieustannie żyli w lęku. Zgodnie z objawieniami *Alice Bailey*, ten nawrót zaczął się w 1975 roku. Od tego czasu, do około 1985 roku, fala *fantasy* przeszła się przez cały tzw. chrześcijański zachód. Od około 1985 roku ruszyła druga fala *fantasy*. Od tego czasu, zwłaszcza na rynku księgarskim, zaczęły się pojawiać publikacje poruszające treści z pierwszej fali *fantasy*, lecz nadające jej w pełni realną oprawę.

Są to książki i publikacje na temat duchowych uzdrowień, spirytyzmu, reinkarnacji, astrologii, magii itp, które osiągają milionowe nakłady i są pisane przez takich autorów, jak: *Thorwald Dethlefsen*, *Chris Griscom* czy *Shirley MacLaine*.

Druga fala *fantasy* nie skończyła się w księgarniach, ani w kubłach na śmieci, bo coraz więcej młodych ludzi zaczęło się interesować tematem mistyki i wsiadać do ezoterycznego pociągu, który zabiera ich w niewidzialne światy. Wiosną 1987 roku, niemiecki magazyn *Brigitte* opublikowało wyniki ankiety zatytułowanej „*Nowe cele życia*”, według której, kobiety w wieku od 18 do 29 lat są wyjątkowo otwarte na zabobony i rzeczy paranormalne: „*Nikt, tak jak one, nie jest przekonany o istnieniu cudów i o tym, że w astrologii, wróżbach i wróżeniu z kart jest coś prawdziwego. Oto dzieci pokolenia sceptyków. Czego można się po nich spodziewać? Jedno jest pewne. One dokonają wielu zmian*” [186]. Większość tych 18-29 letnich kobiet dorastała na fali *fantasy*. Będąc dzisiaj matkami, nadal wykazują stale rosnące zainteresowanie sprawami nadzmysłowymi, przez co, zgodnie z założeniami Nowej Ery: „*Budują w dziecku głębię i są strażnikami wrót do ich wnętrza (...) Są strażnikami w podwójnym sensie; bo muszą dbać o rodzaj składników tworzących tę głębię w dziecku i muszą czuwać nad elementami, które wychodzą z wnętrza dziecka i zwiastują rodzicom to, co dotychczas było nieznanne, bo zagrażało rzeczywistości*” [187].

Niestety nie znam żadnych publikacji na temat badań nad związkami między aktualnymi treściami emitowanymi przez media, a duchowym nastawieniem ich konsumentów. Jednak wiem, że udowodniono, iż od czasu wkroczenia w erę elektronicznego obrazu, media w istotny sposób kształtują światopogląd dzieci i młodzieży, a tym samym zainteresowanie ściśle określoną duchowością.

Towarzystwo Psychologii Racjonalnej w Monachium, to największy instytut w Europie, zajmujący się analizami psychologicznymi, na potrzeby przemysłu, którego badania wykorzystuje się do oceny potencjału konsumentów. Jeden z jego współpracowników wyjaśnił mi, że obecnie największe znaczenie w dziecięcych pokojach mają rzeczy nadzmysłowe. Przyczynę tego stanu upatruje on w braku prawdziwych doświadczeń duchowych u dzisiejszych dzieci. A zatem jest sprawą jasną, jakie kierunki dalszego rozwoju duchowego swoich dzieci będą obierać matki, które coraz bardziej interesują się rzeczami nadzmysłowymi. Więc niezaprzeczalnie te matki dokonają wielkich zmian?

Od fascynacji mitami do seansu spirytystycznego

Przykład młodej gimnazjalistki pokazuje, jaki kierunek obiera powrót do świata fantazji i mitów. Ta dziewczyna, po lekcji na temat mitologii, próbowała wraz z innymi uczniami sprawdzić te treści podczas seansu spirytystycznego, na którym wypytywała o nie duchy! Eksperci od spraw sekt przypuszczają, że aż 10% spośród zachodnioniemieckich uczniów posiada już doświadczenia spirytystyczne z wirującymi talerzami lub szklankami. O rzeczywistej przyczynie tego zjawiska pisał magazyn informacyjny *Der Spiegel*: „*Nowa Era, era ezoteryki, dotknęła młodzież wszystkich szkół*” [188].

Następstwa praktyk okultystycznych są katastrofalne: uczucia lęku, zamęt, koszmary senne, depresje, myśli samobójcze, halucynacje, problemy duchowe, do całkowitego obłądzenia włącznie. Dramatyczne są też skutki spirytyzmu.

Troje nastolatków w wieku 15-17 lat, ujawniło dziennikarzowi gazety *Rhein Land Zeitung*, w jakie sfery się wkracza podczas wywoływania duchów: „Potem wywołaliśmy rzekomo dobrego ducha Kevina. Po prostu oniemieliśmy ze zdziwienia, gdy on wymienił nasze przezwiska, wraz z datami urodzin. Ktoś z nas wtedy zapytał: „Czy moglibyśmy pogadać też z jakimś złym duchem?” Wtedy odezwał się: *Lucyfer*. Wpadliśmy w panikę i powiedzieliśmy: „Odejdź, nie chcemy cię!” W panice otworzyliśmy wszystkie okna i drzwi, i czterokrotnie odmówiliśmy „Ojcze nasz”. A on napisał, że synowie szatana będą w nas. Zapytaliśmy go więc, czego sobie życzy, po co przyszedł. Napisał: „Będziecie niszczyć dusze i kierować innymi ludźmi”. Tak, nakazał nam wyrządzać zło innym ludziom” [189].

Podczas wywoływania duchów, szatan przemówił też do pewnej dziewczynki z *Soligen*, mówiąc: „Chcę zniszczyć moją władzę, ale będę walczył. Zabijajcie i niszczone wszystko, co wam zagraża, jestem z wami. Czekać was wielkie zadania, musicie zdobyć świat. Czekać, wkrótce nadejdzie wasza godzina” [190]. W grudniu 1987 roku, na posiedzeniu związku lekarzy *Hartmannbund* w *Marl*, zebrani tam pedagodzy, lekarze i psycholodzy ostrzegali przed falą spirytyzmu, który w szybkim tempie prowadzi młodzież do satanizmu. Tymczasem można już ubolewać nad pierwszymi ofiarami satanizmu, które popełniły samobójstwa albo stały się ofiarami rytualnych mordów. Biblia w żadnym miejscu nie zachęca człowieka uzależnionego od czasu, przestrzeni i zmysłów, do przekraczania duchowych granic, bo w taki sposób człowiek nie skomunikuje się z Bogiem, tylko ze światem demonicznym.

Czytając zarówno Stary jak i Nowy Testament można się dowiedzieć, że droga w zaświaty jest drogą w demoniczne sfery, a sam Jezus mówił o szatanie, że „od samego początku był ludobójcą” (*Jan 8:44*). Dlatego osoba znająca Biblię nie jest zdziwiona, że w książkach okultystycznych można znaleźć takie stwierdzenia jak: „Miej radość w zabijaniu! Kalecz i dręcz! Odrzuć litość” [191].

Okrucieństwo w horrorach i składanie ofiar z ludzi

Ludzie, którzy przekazują tego rodzaju przesłania lub podobne poselstwa w horrorach i różnego rodzaju odrażających filmach, praktykują okultyzm lub są weń uwikłani. Na przykład *Wes Craven*, reżyser horroru, pt: *Wąż i tęcza* (*The Serpent and the Rainbow*), podczas kręceniem tego filmu, zwrócił się do haitańskiego arcykapłana kultu *voodoo* o ochronę, ponieważ główny aktor zaczął doświadczać dziwnych stanów.

W innym horrorze pt. *Rytuał* (*The Rite*), który był bardzo popularny w Niemczech w 1987 roku, wykonawczyni głównej roli uparła się, aby rola opętanej kobiety była prawdziwa, a nie udawana. I pomimo ostrzeżeń reżysera odważyła się na to – co oczywiście odniosło skutek!

W wielu horrorach pokazuje się krwawe rzezie i orgie, sceny okaleczeń i straszne męczarnie, gdzie ludzkie ciała się przebijane, krojone, rozrywane i masakrowane na wiele różnych sposobów. Ankieta przeprowadzona wśród 450 uczniów szkoły podstawowej w *Neuss*, wykazała, że aż 40% jedenasto-latków i 70% czternastolatków regularnie ogląda brutalne kryminały, horrory i filmy pornograficzne.

Znany kryminolog z Marburga, profesor *Erich Hupe* ostrzega: „Trudno nawet przewidzieć, co przyniesie przyszłość. Tego rodzaju filmy, oraz wyzwalane przez nie podniety mogą przerodzić się w nałóg. Więc kolejnym pokoleniom zagraża zdziczenie, bo takie filmy są impulsem do przestępstw” [192].

To, co ten kryminolog z Marburga określił jako *impuls do przestępstw*, w Nowej Erze może nabrać zupełnie innego znaczenia. Dlatego należy przyjrzeć się tym czasom nieco dokładniej, skoro apostołowie Ery Wodnika promują powrót do czasów przedchrześcijańskich, w których ludzie nieustannie kontaktowali się z różnymi duchami i "bóstwami". Weźmy więc dla przykładu Majów, ponieważ to właśnie ich prorocтва bardzo poważnie traktuje wielu wyznawców Nowej Ery.

Majowie, którzy żyli ok 2900 lat temu na terenach dzisiejszego południowego Meksyku, Gwatemali, Belize oraz części Hondurasu i Salwadoru, przez długi czas byli uważani za pokojowo nastawionych artystów, obserwatorów nieba i budowniczych piramid. Jednak dopiero stosunkowo niedawno, badaczom udało się rozszyfrować hieroglify Majów, które ukazują zupełnie inny obraz, tej najbardziej rozwiniętej kultury ameryki środkowej. Historia Majów była pisana niesamowitą ilością przelanej krwi. W tej wczesnej i wysoko rozwiniętej cywilizacji, krew lała się strumieniami w najprawdziwszym tego słowa znaczeniu! „Krew była przelewana podczas okrutnych tortur, przed składaniem ofiar przez królów i szlachtę, i z okazji wszystkich znaczących wydarzeń w życiu jednostek, jak i całej społeczności. Z okazji narodzin, śmierci, zasiewów, poświęcania budowli i wybuchów wojen. Przelewanie krwi było wyrazem szacunku i łączności z przodkami, oraz jedyną formą przebłagania bóstw, aby nadal mógł istnieć wszechświat” [193].

Kosmiczni bogowie zaspakajali swoją krwiożerczość w najbrutalniejsze sposoby. Osoby przeznaczone na ofiarę (zazwyczaj więźniowie) byli publicznie deptani i stawano na ich głowach. „Podczas publicznych przygotowań do krwawych obrzędów, ofiary musiały przejść szereg procedur okaleczających, tj. wrywanie paznokci, obcinanie opuszków palców. Po długich męczarniach, żywcem wrywano z ich ciał serca i ofiarowano je bóstwom” [194].

Takie sceny, jak wrywanie bijącego serca nie wywierają żadnego wrażenia na współczesnych video-maniakach, bo w horrorach jest ich wiele. Takie sceny pojawiają się też w filmach *fantasy*. Jedną z nich opisuje *Helmut Hartwig* w książce pt. *Okrucieństwo obrazów. Fascynacja horrorami w starych i nowych mediach (Die Grausamkeit der Bilder. Horror und Faszination in alten und neuen Medien)*. „Jest to druga, a może trzecia lub czwarta próba opisanie sceny z filmu *Stevena Spielberga*, pt. *Indiana Jones i świątynia zagłady*. Ukazuje ona, jak z ciała młodego mężczyzny zostaje wyrwane serce, po czym rana się zamyka. Pokazuje też, jak krzyczący człowiek, zamknięty w żelaznej klatce, jest zanurzany w ogniu i żywcem spalany” [195].

Ten film, w latach 80-tych, zajął ósme miejsce na liście dziesięciu najpopularniejszych filmów wszechczasów. Widownia konsumowała ten film z wielkim apetytem. Nakręcił go *Steven Spielberg* (reżyser) wraz *Georgem Lucasem* (producent), który dla młodszego pokolenia wyreżyserował także *Gwiezdne Wojny*. Wyżej wymieniona w scena ukazuje rytuał składania ofiar z ludzi dla indiańskiej bogini Kali. Na skierowane pod adresem *Stevena Spielberga* pytanie, dlaczego tak bardzo fascynuje go czarna magia, odpowiedział „Mnie nie interesuje. To jest ulubiony temat *Georga (Lucasa)*. To on wymyślił tę historię i to on chciał mieć w niej voodoo, ofiary z ludzi i obrzędy okultystyczne” [196].

Jaki budulec i w jakim celu wkłada ten film, w dusze dzieci i młodzieży,? Kim są owi dawni bogowie, którzy zdaniem czarownic, ponownie je dzisiaj wzywają? Kim są dawni bogowie Majów, Germanów, Celtów i Indian, którzy za przychylność każą sobie płacić ludzką krwią? Jaką cenę ludzkość będzie musiała zapłacić za ten program Nowej Ery, który ma pojednać ziemian z kosmitami lub owymi bogami? W wielu dziecięcych duszach budowany jest obecnie potencjał, który może ożywić pogańskie czasy. A najważniejszymi elementami bazowymi, jest tutaj ukierunkowywanie dzieci na ezoteryczne moce i przyzwyczajanie ich do najbardziej przerażających obrazów.

Dlaczego dzieci wychowane przez media nie miałyby się zachowywać się, jak Amerykanie podczas wojny w Wietnamie? "Psycholodzy, którzy pytali amerykańskich żołnierzy walczących w Wietnamie, jak przeżywali akcje pod kryptonimem: *Znajdź i zniszcz (Seek and Destroy)?*", doszli do wartych uwagi wniosków. W trakcie mordowania, większość żołnierzy wyobrażała sobie, że ogląda film.

Od tąd, ten psychologiczny efekt złudzenia i samousprawiedliwienia naukowcy nazwali: *Wojna, jak wojenny film (war, as war movie)*. A gdy ten psychologiczny efekt staje się trwałym składnikiem czyjejs osobowości, wtedy określa się go terminem: *życie jak film (life as movie)* [197], który w erze obrazu zaczął mieć bardzo czytelne znamiona. Wydaje się, że zaczyna się wypełniać ogólnoswiatowy program wizualizacji, w którym (według okultystów) rzeczywistością zacznie się stawać to, co ludzie zwizualizują w swojej wyobraźni, lub co im się przedstawia.

Zastanawiające paralele

Klimat społeczny w uprzemysłowionych państwach zachodu, jest dzisiaj bardzo podobny do klimatu społecznego, jaki był w Niemczech w latach dwudziestych. Wtedy też niemiecka młodzież próbowała uciekać od ciężkiej i przygnębiającej rzeczywistości do mistyki wschodu i *Ruchu wędrownych ptaków (Wandervogel)*, który szerzył mitologię nordycko-germańską i jej mistyczne wyobrażenia, ze świata baśni i legend, w którym główne role zawsze odgrywali niezwykli bohaterowie z zamierzchłych czasów. Dzisiaj można zaobserwować bardzo podobne formy ucieczki do świata fantazji. Nie da się zaprzeczyć, że jednym z czynników, który spowodował, że Hitler był postrzegany jako postać wręcz mityczna i nadludzka, było szerzenie wśród ówczesnej młodzieży mistyki i okultyzmu.

Kilka lat temu, ten proces rozpoczął się od nowa. Jednak dzisiaj wprowadza się młodzież w znacznie większym stopniu w okultystyczny sposób myślenia, odczuwania i działania; z tą różnicą, że dzisiejsze media gwarantują niemal całkowite i o wiele głębsze ujęcie tych praktyk!

15 - ZAKOŃCZENIE BARDZO OSOBISTE

Gdy piszę ten rozdział, to niemiecka opinia publiczna jest straszona nagłówkami artykułów, które mówią o wymieraniu fok, zanieczyszczenia morza, dziurze ozonowej. Katastrofa środowiska już nam nie zagraża, bo ona już się wydarzyła i trudno ze szczerym sercem stwierdzić, że nie mamy z nią nic wspólnego.

Wydaje się jednak, że kolejne pokolenie zmierza do katastrofy zupełnie innego rodzaju. Jak można zauważyć, już od wielu lat w bezwzględny sposób, w dziecięce dusze wtłaczane są silne trucizny, których skutki można obserwować już dzisiaj. Media nie ponoszą całkowitej winy za ten stan, ale niewątpliwie stanowią ich obfite źródło.

Więc, co można zrobić? To jest bardzo ważne pytanie. Pomimo faktu, że wydano już wiele dobrych książek na ten temat, to w odpowiedzi można napisać kolejną. Jednak wątpliwe jest to, czy po wydaniu kolejnej książki, znajdą się uszy i serca otwarte na dobre rady, bo wskazówki udzielone w dotychczas wydanych książkach nie spowodowały żadnych konkretnych zmian, no bo kto lubi, gdy ktoś mu mówi, co ma robić, jak powinien żyć i jak ma wychowywać swoje dzieci? Kto jest gotowy, aby się nawrócić i płynąć pod prąd? Przecież o wiele przyjemniej i wygodniej można płynąć z nurtem, tyle tylko, że kierunek tego nurtu wytyczają inni, odgórnie ustalając cel żeglugi.

Amerykański specjalista d/s mediów, *Neil Postman*, w swoich książkach, pt. *Zanik dzieciństwa* (*The Disappearance of Childhood*) i *Zabawić się na śmierć* (*Amusing Ourselves to Death*), naświetla oddziaływanie mediów z całkowicie innej perspektywy i pociesza się następującą myślą: „Jeżeli nie możemy powiedzieć, w jaki sposób zapobiec katastrofie społecznej, to może warto byłoby zrozumieć, dlaczego ona nadchodzi” [198].

Może wielu z was teraz myśli o ucieczce na jakąś bezludną wyspę, przed tym apokaliptycznym trendem. Nie uciekaj na bezludną wyspę, ale spróbuj sprawić, aby twój dom stał się "bezludną wyspą" na której zegar tyka w innym tempie i na wszystko jest czas. Czas dla siebie i czas na refleksję, a w szczególności czas dla dzieci. Tworząc taką wyspę, nie wahaj się wyrzucić za burtę wszystkich złodziejów czasu, takich jak: telewizory, magnetowidy, zbędne spotkania oraz wszystkie swoje egoistyczne cele oraz dążenie do wysokich stanowisk, w tej piramidzie konsumpcji i chwały tego świata. Uczyń swoją wyspę miejscem, w którym każdy będzie mógł być sobą, a Twoje dzieci będą mogły rozwijać własną osobowość i nie staną się zdalnie sterowanymi robotami. Uczyń ze swojego domu wyspę, na której nikt nie będzie zakłócał waszego spokoju, ani bawił się kosztem innych. Przede wszystkim nie pozwalaj, aby wchodził na nią każdy, kto chce. Kontroluj drzwi do mediów – począwszy od książek, po telewizor, walkman i komputer; i nigdy bezmyślnie nie zostawiaj ich otwartych. A przede wszystkim, pozwól na niej wszystkim poznawać to, co w życiu jest najważniejsze; czyli Biblię i zawarte w niej poselstwo, które wskazuje ludziom drogę ratunku.

Apostoł Paweł pisał do młodego Tymoteusza: „Ale ty trwaj w tym, czego się nauczyłeś i czego jesteś pewien, wiedząc od kogo się tego nauczyłeś. Ponieważ od dzieciństwa znasz Święte Pisma, które przez wiarę w Jezusa Chrystusa mogą cię obdarzyć mądrością i zbawieniem. Całe Pismo przez Boga jest natchnione i pożyteczne do nauki, do wykrywania błędów, do poprawy i do wychowywania w sprawiedliwości, aby człowiek Boży był doskonały i przygotowany do wszelkiego dobrego dzieła” (2 List do Tymoteusza 3:14-17).

Boże Słowo daje wiele pomocnych rad, jak Boże stworzenia mają myśleć, czego mają się uczyć i jak mają ogarniać swoje życie, jako samostanowiące istoty duchowe. W moim przypadku, do decydującej zmiany w kwestii mediów doprowadziły dwie wskazówki: „Wszystkiego doświadczajcie, ale zachowując tylko to, co jest dobre i trzymając się z dala od wszelkiego zła” (1 List do Tesaloniczan 5:21-22).

W wokół wszelkiego rodzaju zła kręcą się fabuły większości filmów kinowych i na kasetach video, oraz seriali typu *Dynastia* lub *Dallas*, jak również wiele programów dziecięcych, po nocne filmy włącznie. Biblia w bardzo interesujący sposób mówi też, dlaczego ludzie powinni się trzymać z dala od tego rodzaju zła. „*Bowiem oko jest światłem ciała. Jeśli przez twoje oko wchodzi światłość, wtedy całe twoje ciało będzie pełne światłości; jeśli jednak będzie wchodzić ciemność, wtedy i twoje ciało będzie ciemnością*” (parafraza - Ewangelia Łukasza 11:34).

W Nowym Testamencie, słowo "ciało" nie odnosi się wyłącznie do ludzkiej fizjonomii, ale określa też sposób myślenia danej osoby. Za pomocą tego krótkiego słowa, Jezus wskazuje na niezwykle ważny duchowy związek pomiędzy tym, co człowiek ogląda, a tym, czego pragnie - zwłaszcza teraz, na początku rzekomej Nowej Ery, która bezsprzecznie jest erą emisji nieustających obrazów.

CZEŚĆ CZWARTA – DODATEK

1 - JAK TO WYGLĄDA W POLSCE?

(Dariusz Moskwa)

Imponujące tempo nadrabiania zaległości

Jeszcze stosunkowo niedawno Polacy mieli do dyspozycji tylko dwa programy telewizji państwowej. Jednak zachodzące zmiany nie ominęły również i tej dziedziny życia społecznego. Z początku pojawiało się coraz więcej zachodnich filmów, wprowadzono reklamy, a czas spędzany przed ekranem stale się wydłużał. Po latach izolacji i tęsknoty za dobrobytem, w końcu można było nadrabiać zaległości minionych dziesięcioleci. Sukces i rozrywka zastąpiły szarość minionej epoki, a tworzenie własnego wizerunku i nocne życie towarzyskie absorbowały młodych ludzi w takim samym stopniu, jak wcześniej walka o wolność i demokrację.

Zmieniło się bardzo wiele, jednak najgłębsze zmiany dokonywały się w ludziach. Społeczeństwo ulegało komercji, która zaczynała dyktować styl życia, a telewizja w znaczącym stopniu zaczęła wychowywać dzieci i młodzież. Reklamy zaczęły kształtować poczucie własnej wartości, a przemoc i pornografia stawały się coraz częstszym elementem życia społecznego. W 1992 roku *Ośrodek Badania Opinii Publicznej (OBOP)* ustalił, że 98% polskiego społeczeństwa posiada w swoim domu przynajmniej jeden telewizor, a dorosły Polak spędza przed nim przeciętnie 2 godziny w dzień powszedni i 4 godziny w dni świąteczne. Natomiast dzieci w wieku szkolnym - 4 godziny w dzień powszedni, a nawet 7 godzin w dniu wolnym od zajęć. 90% ankietowanych deklarowało, że nie są w stanie zrezygnować z oglądania telewizji, a tylko 10% nie wyobraża sobie życia bez książek. Obliczono też, że zgodnie z tymi danymi, przeciętny Polak może spędzić przed ekranem telewizora nawet 10 lat, lub 15 lat z 8 godzinnymi przerwami na sen [199].

Telewizja zaczęła się stawać nieodłącznym partnerem najmłodszych dzieci podczas zabaw, a nawet podczas posiłków, które spędzały przed srebrnym ekranem najwięcej czasu. W 1994 roku, instytut OBOP poinformował, że prawie 100% polskich dzieci ma dostęp do obydwóch programów TVP, 44% ma telewizor w pokoju, w którym się bawi i odrabia lekcje, 35% ma telewizor tam gdzie śpi, a 30% tam gdzie spożywa posiłki. Natomiast 62% dzieci ma w domu magnetowid [200].

W międzyczasie powstało wiele prywatnych stacji telewizyjnych i rozwinęła się telewizja kablowa oraz satelitarna. W dużym tempie rosło też zainteresowanie multimediami, a wypożyczalnie kaset video wyrastały niczym grzyby po deszczu. W połowie lat 90-tych Polska była trzecim co wielkości rynkiem telewizji satelitarnej w Europie (po Niemczech i Wielkiej Brytanii). W tym czasie Polacy nabywali ponad 250 000 komputerów rocznie, a 100 000 osób mogło się łączyć za pomocą Internetu z serwerami w 70 krajach świata.

Obecnie (1999), obok telewizji państwowej, potężny udział w kształtowaniu polskiego społeczeństwa ma wiele prywatnych stacji telewizyjnych o zasięgu regionalnym i ogólnopolskim, a w abonamencie telewizji kablowej, średniozamożny Polak ma ponad 20 kanałów kodowanych i kilkadziesiąt niekodowanych. Dzieci nie muszą już wyczekiwać chwil, kiedy wśród nudnych programów pojawi się jakaś bajka, ponieważ kanały *Cartoon Network* i *Fox Kids* emitują bajki po 19 godzin dziennie. Natomiast reklamy mówią, że dzięki tym dwóm fenomenalnym kanałom, dorośli będą mieli w końcu spokój i czas dla siebie.

Rozkwit telewizji w Polsce można by uznać za postęp, gdyby nie fakt, że prezentowane w niej treści pozostawiają wiele do życzenia. Stacje telewizyjne szybko poddały się komercji, co doprowadziło do sytuacji, że głównym tematem znaczącej części programów zaczęła być przemoc i seks. Natomiast filmy adresowane do dzieci, coraz bardziej obfitowały w chuligaństwo, wulgaryzmy i przemoc.

W 1995 roku, *Gazeta Wyborcza* opublikowała artykuł mówiący, co telewizja oferuje dzieciom. We wszystkich programach dziecięcych: 71% to złośliwość i wypadki, 58% to podstęp, a 54% to strach i wrogość [201]. Widzimy tu bardzo wyraźnie, że nie tylko propozycje dla dorosłych zmierzają kierunku, w którym widza ma pociągać i bawić aroganckie zachowanie i agresja, ale także programy kierowane do dzieci. Ten stan rzeczy odegrał znaczącą rolę w rozbudzaniu agresji wśród dzieci i młodzieży, dlatego z roku na rok wzrasta przestępczość nieletnich. W 1991 roku odnotowano wśród nieletnich 17 zabójstw, 36 gwałtów i 505 rozbojów, a w 1992 roku 21 zabójstw i ponad 1300 uszkodzeń ciała. W latach 1990-1994 sama liczba zabójstw dokonanych przez nieletnich wzrosła pięciokrotnie [202].

Wieloletnie doświadczenie krajów zachodnich, potwierdzone badaniami statystycznymi dowiodło, że telewizja jest jedną z głównych przyczyn wzrostu agresji wśród młodzieży. Amerykańscy naukowcy są przekonani, że pokazywana w telewizji przemoc, powoduje wzrost przestępczości. To nie powinno dziwić, jeśli młody Amerykanin (zanim ukończy średnią szkołę) widzi w telewizji 18 000 zbrodni, a statystyczny Francuz w ciągu jednego roku ogląda 848 bójek, 670 mordów, 419 strzelanin, 27 scen tortur, 15 gwałtów, 13 prób uduszeń, 8 samobójstw i 66 innych aktów przemocy – to łącznie daje 2066 drastycznych scen [203].

Nie ma wątpliwości, że Polacy mogą dzisiaj oglądać większość programów emitowanych w większości krajów świata, a więc uczestniczą takiej samej ilości telewizyjnych zbrodni, co Niemcy, Francuzi i Amerykanie. Podobnie ma się rzecz z polskimi dziećmi, które nie wychowują się już na *Misiu Uszatku*, *Reksiu* czy *Kreciku*, tylko na amerykańskich super bohaterach i pomimo, że polscy widzowie jednomyślnie okrzyknęli *Bolka i Lolka* dobranocką wszechczasów, to równocześnie bez słowa zgodzili się, aby tę bajkę wyparły brutalne zachodnie kreskówki. W 1995 roku, w ciągu jednego tygodnia (20-26.01.1995) poddawano analizie dziecięce programy emitowane przez obydwie programy Telewizji Polskiej. Ocenie poddano następujące kryteria:

1. Treść i myśl przewodnią, spójność wątków oraz obrazów
2. Ogólny klimat emocjonalny
3. Wartości, wzorce zachowań wobec innych osób i formę wypowiedzi

Pod lupą znalazło się 68 programów dziecięcych (w tym: 34 polskie) o łącznym czasie emisji blisko 21 godzin. W tym tylko 10 programów edukacyjnych, jeden przyrodniczy i jeden chrześcijański. 2/3 analizowanych programów wzbudzało negatywne emocje, a co trzeci składał się wyłącznie ze scen walki, zniszczeń i wypadków. W większości amerykańskich kreskówek fabuła obracała się wyłącznie wokół bijatyk i wzajemnego dokuczania, 39 zawierało sceny przemocy, 16 było przepełnionych agresją, 35 było nafaszerowanych złośliwością i szyderstwem, a 28 podstępem, kłamstwem i przemocą. Ponad 60% programów było pozbawionych myśli przewodnich i nie zachęcało do czynienia dobra. Bardzo rzadko pojawiały się takie wartości, jak Bóg lub działanie na rzecz innych ludzi (Jedynie w programie *Ziarno*). Żaden program nawet pośrednio nie mówił o patriotyzmie, a tylko w 5% programów pojawił się wątek odwagi cywilnej.

W 44% programów posługiwano się prymitywnym językiem, 21% promowało wulgaryzmy i wyzwiska, w 15% odnotowano błędy językowe, a bogaty język pojawił się tylko w 41% programów. Sceny zabarwione erotyzmem pojawiły się w 11% filmów i w 10% pozostałych programów [204].

Nie ulega wątpliwości, że dzieci nie oglądają tylko programów dziecięcych, lecz przy różnych okazjach sięgają też po filmy dla dorosłych. Adam Krzemiński, pisze na łamach *Polityki*, że „Coraz więcej dzieci ma własny telewizor i odtwarzacz video, co praktycznie przekreśla możliwość przestrzegania „Ustawy o ochronie młodzieży”. Oddziaływanie przemocy, seksu i lęku jest potęgowane coraz doskońszymi efektami specjalnymi, które umożliwiają pokazywanie ćwiartowania, palenia i rozrywania żywych ludzi” [205].

Mocne wrażenia, które emocjonują widzów, a stacjom telewizyjnym zapewniają wysoką oglądalność, oscylują wokół seksu i przemocy. Moralność Polskiego narodu jest coraz bardziej podatna na brudy napływające przez otwarte granice. Po wielkim zachwycie, nadchodzi czas rozczarowań, a sen o zdobyczach kulturowych zachodu, zaczyna się zamieniać w wulgarny i ociekający krwią koszmar.

Chłonne społeczeństwo

Bezspornie można uznać, że ilość dziecięcych programów w naszej telewizji znacznie się zwiększyła, a obok amerykańskich kreskówek pojawiły się też japońskie filmy rysunkowe, które niejednokrotnie przewyższają przemocą i agresją filmy amerykańskie. W tych filmach z ust bohaterów nieustannie wydobywa się wrzask, który bywa głośniejszy od polskiego dubbingu. Po pewnym czasie oglądania tych filmów człowiek dochodzi do wniosku, że w prezentowanym tam świecie o wszystko trzeba walczyć, a agresja i krzyk, to najlepsze argumenty wobec opornych rozmówców. Są to najczęściej wyzwiska, groźby i przechwałki, które poprzedzają bijatyki i sceny przemocy. Ten japoński gatunek jest określany mianem *Anime*, i wraz *Mangą* cieszy się dużym zainteresowaniem polskiej widowni. Rozmiar tego zjawiska jest bardzo duży i chyba jak dotąd żaden inny rodzaj rozrywki nie miał w Polsce tylu oddanych fanów. To ukazuje ogromną chłonność i otwartość polskiego widza, na prezentowane w nich zaświaty, okultyzm i niemoralność. *Manga* i *Anime* różnią się od siebie tym, że *Manga* jest komiksem, a *Anime* filmem animowanym. Wiele z nich jest dostępnych na płytach CD, jako filmy, gry i komiksy. Jednak te postacie i rozgrywane w nich akcje, zawsze mają swój bardzo specyficzny charakter.

Do Polski trafiły one przed kilku laty, po wcześniejszym sukcesie w Ameryce i kilku krajach Europy. W Polsce najpopularniejszym cyklem *Anime* jest *Czarodziejka z Księżycy*, która jako *Manga*, w komiksowej wersji występuje pt. *SailorMoon – Czarodziejka z księżycy* (wyd. TM-SEMIC, spółka z o.o.). Liczbę fanów *Anime* i *Manga* szacuje się na kilka tysięcy osób, często zrzeszonych w fanklubach na terenie całej Polski, którzy mogą korzystać zarówno ze stron internetowych poświęconych ich pasji, jak i z magazynu miłośników pt. *Manga Anime Kawaii*.

Co powoduje, że amatorzy tej rozrywki z taką pasją traktują swoje hobby? Być może kluczem do uzyskania odpowiedzi na to pytanie jest japońskie słowo *Otaku*, które od samego początku nieodłącznie towarzyszy twórcom *Mangi* i *Anime*. *Otaku* to maniakałny fanatyk, bez reszty oddany swojej pasji, który traktuje ją jak życiową obsesję, a cały swój zapał i dążenia ukierunkowuje na zdobywanie i poznawanie najdrobniejszych szczegółów swojej pasji. Bycie *Otaku* zobowiązuje i napawa dumą, bo pasja, której się bez reszty oddaje, to nie zabawa, lecz jego sens życia i droga, przynosząca mu spełnienie i satysfakcję. Dlatego poświęcanie się dla sprawy, nie odstraszy żadnego dziecka z Francji, Ameryki, Wielkiej Brytanii ani z Polski, które pragnie być stuprocentowym *Otaku*. Pomiędzy *Otaku* występuje silna więź i podtrzymywanie wspólnych zainteresowań kulturą i religią *Kraju kwitnącej wiśni*, oraz wymianą czasopism, komiksów, figurek, naklejek i płyt CD związanych z ich pasją, a także wspólnymi imprezami o nazwie: *Dzień z Sailor Moon*, które w 1998 i 1999 roku odbyły się w Warszawie i w Gdyni.

Bohaterami *Anime* i *Mangi* są ludzie, roboty, demony, upiory, technologie, magia i bardzo często roznegliżowane dziewczyny. Treścią części tych produktów jest erotyka i pornografia. Jest jeszcze *Manga 3D* dla dorosłych *Otaku*, z całą seria *Hentai Kiss* oraz *Hentai Manga* – składających się kilku tysięcy erotycznych historii rysunkowych, które zawierają liczne ujęcia, typowe dla filmów porno. Ciekaw jestem, jaki odsetek wszystkich fanów *Mangi* i *Anime* stanowią fani golizny i seksu, dlatego pragnę zwrócić tu uwagę na trzy niepokojące zjawiska:

1) Podobieństwo obnażonych postaci w *Mangach* dla dorosłych, do bohaterów *Mang* adresowanych do dzieci jest tak uderzające, iż odnosi się wrażenie, że są to te same postacie.

2) Dziewczynki z cyklu *Mang*, pt. *Czarodziejki z Księżyca*, które są przedstawiane jako długonogie seksbomby o wydatnych kształtach i w kusych spódnicach, sprawiają raczej wrażenie dojrzałych kobiet, niż nastoletnich uczennic.

3) Jaki cel ma informowanie dzieci na przykład o tym, że np. *Lord Kunzite* w przeszłości był kochankiem *Sailor Venus*, a niejaki *Zoisite* w przeszłości przyjaźnił się z *Sailor Merkury*? [207]

Informowanie dzieci, że *Lord Kunzite* był kochankiem, wyraźnie sugeruje, że łączył go z jedną z bohaterek fizyczny związek. Czy to są informacje dla sześćcio lub dziesięcioletnich dziewczynek?

Przykład polskich *Otaku Mangi i Anime* bardzo dobrze ilustruje, w jakim stopniu polski naród jest podatny na przyjmowanie wzorców i trendów, torujących drogę dla ideologii Nowej Ery.

Czarujące dziewczyny

Pomimo, iż ideologia Nowej Ery przyszła z zachodu, to jednak *Czarodziejka z Księżyca* jest idealnym nośnikiem tych samych idei, mających zmienić myślenie naszych dzieci. Prezentowany tam świat, to między innymi ulice, szkoły, place a nawet cmentarze współczesnych miast, gdzie bohaterki nieustannie toczą walkę w obronie "dobrych energii", mieszkających w ludziach. Te energie pojawiają się tam pod wieloma postaciami: jako *energia życia*, nazywana często "błogosławioną energią", jako *energia snu* w śpiących ludziach, *energia miłości* w zakochanych osobach lub *energia niewinności* w małych dzieciach. Wojownicy ciemności za wszelką cenę chcą ją wykraść lub wysać za pomocą przeróżnych sztuczek lub przemocy, np. wyrywając szlachetne serce z piersi młodzieńca [207].

Główna bohaterka to *Sunny (słońce)* - jasnowłosa uczennica w szkolnym mundurku, której życie odmieniło się w chwili, gdy na swojej drodze spotkała niezwykłego kota o imieniu *Luna (księżyc)*. Dziś *Sunny* dzierży w swoim ręku berło (*księżycowy sierp*) i jako *Czarodziejka z Księżyca* staje w obronie ludzi atakowanych przez demony. *Luna* jest dla niej kimś w rodzaju duchowego przewodnika i mimo tego, że jest kotem, to potrafi mówić i posiada niezwykłą intuicję oraz wiedzę.

Czarodziejka z Księżyca nie jest osamotniona w swojej walce. W zależności od sytuacji towarzyszą jej czarodziejki z Neptuna, Wenus, Merkurego, Urana, Plutona, Marsa, Jowisza, Jupitera. Wszystkie są młode, zgrabne, mają duże oczy, drobne noski i delikatne usta, które jednak przez większość czasu są albo zaciśnięte, albo coś wykrzykują. Jednak na co dzień są zwykłymi, pozbawionymi mocy nastolatkami, które podkochują się w szkolnych kolegach, ale gdy tylko "wzywają je obowiązki" to za pomocą magicznych zaklęć zmieniają się w niepokonane wojowniczkę dobra, a na ich czołach pojawiają się diademy mocy z drogocennymi kamieniami.

Tak oto w jasny i przejrzysty sposób czarodziejki otwierają dzieci na zaświaty, skąd za pomocą magii mogą czerpać kosmiczną moc, która w zależności od potrzeby, daje im możliwość niszczenia, przemieniania i uzdrawiania. W razie konieczności wzywają magiczną moc księżyca, ognistego ducha, marsjański promień lub medytację cudownego księżyca, wraz ich uzdrawiającą mocą.

Widać tu wyraźnie, że to nie one walczą, ale wyręcza je wzywana przez nie moc, a to jest idealną zachętą dla dzieci, do korzystania z pomocy i usług "kosmicznych zwierchności". Śledząc te przygody, słabe i bezbronne dziecko dowiaduje się, że pod wpływem odpowiednich zaklęć po jego stronie może stanąć jakaś kosmiczna moc, która w drobnych sprawach - np. gdy chce postawić na swoim - może być tak samo skuteczna w manipulacji rodzicami, jak płacz lub krzyk.

Przyjaciel z piekła rodem

Lęk przed samotnością jest bardzo silnym czynnikiem, mobilizującym ludzi do szukania relacji z innymi ludźmi. Perspektywa życia z dala od przyjaźni i miłości brzmi niczym wyrok skazujący na zagładę człowieka pożeranego przez smutek, zgorzknienie i lęk. W tego rodzaju beznadziei, przyjaźń jest wspaniałym skarbem, a przyjaciel to ktoś wyjątkowy. Dlatego wszyscy ludzie szukają kogoś, kto obdarzy ich miłością i będzie lojalny.

Upragniony przyjaciel staje się szczególnie atrakcyjny, gdy ma w sobie coś niezwykłego, gdy np. jest silny i niepokonany, a jego pomoc pozwala rozwiązać każdy problem, który nas przerasta. Osoba, która nie musi iść do pracy, a do tego ma niezwykle zdolności, jest wesoła i płata innym figle, stanie się szczególnie ważna w życiu dziecka dla którego dorośli nie mają czasu. Taka osoba będzie dla niego wartościowsza niż złoto, a życie u jej boku będzie dla dziecka przyjemnością i fascynującą przygodą. Jednak w realnym świecie, takie osoby są rzadkością, dlatego dzieciom pozostaje świat marzeń i fantazji, oraz oczywiście świat baśni i filmów dla dzieci.

Okazuje się, że pochodzenie i wygląd przyjaciela ze srebrnego ekranu nie odgrywa tu większej roli i może nim być nawet szkaradna kudłata postać z piekła rodem; na przykład diabeł Piszczalka z filmu pt: *Przyjaciel wesołego diabła (Polski E.T.)*. Czy dzieci są w stanie zaakceptować i polubić kogoś takiego? Okazuje się że tak, i to w znacznym stopniu. W pewnej ankiecie badano opinie polskich dzieci na temat trzech filmów: *Pana Kleksa w Kosmosie*, *Przyjaciel wesołego diabła* oraz *Cudowne dziecko*, która wykazała, że *Pana Kleksa w Kosmosie* oglądało 91% ankietowanych dzieci, *Przyjaciela wesołego diabła* 63%, a *Cudowne dziecko* 52%. I pomimo, że wszyscy bohaterowie byli niezwykli, to jednak największą popularnością cieszył się diabeł Piszczalka, bo aż 55% ankietowanych dzieci wybrało właśnie jego, jako swojego ulubieńca, 27% *Pana Kleksa*, a tylko 18% *Piotrka*, z filmu *Cudowne dziecko*. Najchętniej dzieci powtórnie obejrzałyby przygody diabła Piszczalki. Więc, jak widać, jego brzydota nie przeszkodziła mu w zdystansowaniu pozostałych bohaterów. Czy dlatego, że był wesoły, czy dlatego że był z zaświatów? Ta historia ukazuje wspólne przygody dwóch przyjaciół: człowieka i diabła. Z wychowawczego punktu widzenia to bardzo pozytywny film, który uczy przyjaźni, wzajemnej pomocy i poświęcenia dla innych, jednak z duchowego punktu widzenia uczy ufać diabłu.

Czy można ufać diabłu lub się z nim przyjaźnić? Mądre przysłowie mówi, że przyjaciół poznaje się w biedzie. W Biblii od samego początku diabeł jest przedstawiony jako ktoś, kto udaje życzliwego i chcącego pomóc, lecz finalnie zawsze wpędza człowieka w nieszczęście. Jego pozorna przyjaźń ma tylko jeden cel - aby człowiek oddał mu pokłon i tym samym odwrócił się od Boga.

Jego prawdziwy charakter ukazują określenia, jakimi nazywa go Pismo Święte: kłamca, przeciwnik, oskarżyciel, oszczerca, złodziej i wilk w owczej skórze. Szatan zawsze stara się zająć miejsce Boga, który kocha człowieka i chce się z nim przyjaźnić, aby błogosławić jego życie. Jezus powiedział do swoich uczniów „*jesteście moimi przyjaciółmi*” (Ewangelia Jana 15:14). A w przyjaźni najważniejsze jest to, jak w decydującym momencie zachowa się przyjaciel. Słowo Boże mówi, że „*Nikt nie ma większej miłości od tego, kto oddaje swoje życie za swoich przyjaciół*” (Ewangelia Jana 15:13). Właśnie dlatego umarł Jezus. To Bóg nigdy nie zawiodzi, a diabeł robi to nieustannie, dlatego wierzący rodzice powinni zwracać większą uwagę na wartości duchowe, niż na wartości wychowawcze. Zachęcam do stosowania tej zasady odnośnie wszelkich treści, jakimi karmione jest dzisiaj młode pokolenie.

2 - GURU NEW AGE ODCHODZI

(Ulrich Skambraks)

Katrin Ledermann po raz pierwszy zetknęła się z ideologią Nowej Ery, jako młoda sekretarka, gdy z zainteresowaniem słuchała swojego szefa, który między dyktowaniem a popijaniem kawy, opowiadał jej o *Wielkim Białym Bractwie* (*The Great White Brotherhood*), wyjaśniając znaczenie kolorów i kosmiczne znaczenie słońca. Ta młoda Szwajcarka nie wiedziała jeszcze, że jest wtajemniczana w filozofię New Age - czyli w ideologię Nowej Ery. Już po kilku miesiącach tych instrukcji, na kursie języka francuskiego, *Katrin* wygłosiła swój pierwszy wykład na temat Nowej Ery, gdzie w ramach ćwiczeń językowych opowiadała o życiu duchowym i boskiej naturze człowieka.

Potem, podczas pewnej dyskusji wydarzyło się coś, co *Katrin* dzisiaj nazywa przygodą z *Friedrichem Nietzsche*. Gdy jeden z kolegów nauczyciela, krytycznie nastawiony do Nowej Ery, zaczął ją wypytywać, m.in. o niemieckiego filozofa *Friedricha Nietzsche*, to *Katrin* bezbłędnie odpowiadała na jego pytania. Nagle zauważyła, że odpowiedzi zostały dosłownie włożone w jej umysł, bo opierając się na własnej wiedzy nie mogła tego wiedzieć. *Katrin* zauważyła wtedy, że coś przez nią przemówiło. Dopiero po kilku latach dowiedziała się, że pomogli jej wtedy *Mistrzowie Mądrości*. W 1975 roku, po pewnym doświadczeniu mistycznym, udało się jej przejść do innego świata, w którym owi "mistrzowie" objawili się jej osobiście.

Łączność z tym *kosmicznym bractwem* (pielęgnowana przez jogę i medytację) daje pewne korzyści. „*Zestresowany człowiek, jakim wtedy byłam, znajduje w medytacji i ćwiczeniach jogi głębię i pozorny wewnętrzny spokój, bo odcina się od świata i wchodzi w stan błogości. Dodatkowo, zaczęłam doświadczać wzrostu kreatywności w życiu zawodowym, bo w każdej chwili mogłam się zwrócić do wyższych inteligencji, co znacznie ułatwiało mi wiele rzeczy; tj: formułowanie myśli, pomysłowość lub promocję sprzedaży, którą się wtedy zajmowałam. Dlatego robiło to na mnie wielkie wrażenie*” [208].

Wkrótce *Katrin Ledermann* awansowała do roli guru. Wycieczki w inne sfery, przestały być dla tej młodej Szwajcarki czymś nadzwyczajnym: „*Do dzisiaj głównym doświadczeniem nadzmysłowym w ideologii Nowej Ery jest tzw. wędrówka dusz.*”

Odnosi się wtedy wrażenie, że człowiek opuszcza swoje ciało i udaje się gdzieś poza ziemię. W tamtym czasie praktykowałam to bardzo często, gdyż czułam wtedy ogromną błogość i miałam wrażenie, że znajduję się w wyższych, tzw. rajskich światach”.

Jednak dzisiaj, *Katrin Ledermann* ocenia ten tajemniczy świat i swoich kosmicznych mistrzów zupełnie inaczej: „*Najlepszy opis tych mocy znajdujemy w Liście Efezjan 6:12. Jest tam mowa o władcach świata ciemności, którzy przebywają w atmosferze ziemi. Jest to jedyne miejsce w Nowym Testamencie, gdzie w oryginale zostało użyto słowo „kosmokratoras” - rządcy świata (ciemności) lub duchowe zwierzchności (świata ciemności). Chcę jednak bardzo jasno zaznaczyć, że owi kosmokraci, którzy objawiają się ludziom w bardzo atrakcyjny sposób, jako aniołowie światłości, w rzeczywistości są niszczącą siłą, pragnącą sprowadzić na ludzi wieczne potępienie*” [210].

Biblia mówi, że szatan potrafi przybierać postać anioła światłości. W 2 Liście do Koryntian 11:14 napisano: „*I nic dziwnego, bowiem szatan przybiera postać anioła światłości*”. *Katrin* odkryła ten fakt dopiero wtedy, gdy szczerze zaczęła szukać Jezusa.

Przez trzy długie lata moce Nowej Ery walczyły o duszę *Katrin*, aż w końcu nawet ją poinformowały, że pewnego dnia ją zabiją. Lecz w tym czasie, to satanistyczne bractwo było już bez szans, bo jego więzy zostały złamane. Po modlitwie *Katrin* z pewną chrześcijanką wydarzyło się coś zupełnie nieoczekiwanego: „*Nie wiem jak to się stało, ale w pewnej chwili mój wewnętrzny i zewnętrzny wzrok się rozjaśnił, i zaczęłam mieć całkowitą pewność, że Jezus mnie przyjął i na zawsze mogą być Jego własnością. Złe moce nie miały już żadnych praw do mojego życia*” [211].

Dzisiaj *Katrin Ledermann* jest szczęśliwą chrześcijanką: „*Posiadanie osobistego zbawiciela jest niewyśłowionym skarbem w porównaniu z bóstwem Nowej Ery, będącym pustym tworem energetycznym. Wprawdzie od tamtego bóstwa można czerpać moc, jednak trzeba stosować różne techniki, które finalnie zniewalają człowieka. Jezus Chrystus daje prawdziwą wolność. W porównaniu z moim poprzednim życiem, jest to ogromna różnica*” [212].

Miliony ludzi, idących rzekomo drogą do złotej Nowej Ery, nie znają tej różnicy. *Katrin Ledermann* uważa, że około 70-80% wyznawców Nowej Ery nie ma pojęcia, co się tak naprawdę dzieje i przez kogo są sterowani. Bardzo często zwolennikami Nowej Ery są ludzie szczerze szukający prawdy; jednak są prowadzeni przez moce z innego świata, o których Biblia mówi, że nie mają w stosunku do ludzi dobrych zamiarów.

Nie bez powodu znakiem rozpoznawczym Nowej Ery jest tęcza. W ideologii Nowej Ery, tęcza symbolizuje drogę, która łączy nasz świat ze światem kosmokratów. Wszyscy wtajemniczeni wyznawcy Nowej Ery wiedzą, kim są kosmokraci. To kosmiczne zwierzchności, od których wyszły wszystkie przesłania ideologii Nowej Ery. Dla osoby znającej Słowo Boże jest zatem jasne, że ta złota era nie oferuje w istocie niczego nowego. Kiedyś nazywano to pogaństwem, dzisiaj jest to nazywane Nową Erą, a jutro kosmokraci będą sprzedawać swoje diabelskie idee w jeszcze inny sposób. Jednak zawsze chodzi o to samo, czyli o odwrócenie ludzi od jedynej drogi zbawienia. Dlatego tak wielki rozkwit przeżywa dzisiaj magia, mistyka, baśnie i mitologia. Tego rodzaju wierzenia kierują ludzi do treści i klimatów przedchrześcijańskich, oraz do całkowicie odmiennego i nienaturalnego postrzegania świadomości i nadmysłowości, aby ludzie nawiązywali kontakty z bytami duchowymi.

3 - WIEM, CO MÓWIĘ

(Katrin Ledermann)

Promieniowanie z brzucha

Pod ochronnym okapem, w jednym szeregu niczym ołowiane żołnierzyki stały kalosze, czółenka, sandały i stare sznurowane, brązowe męskie buty. A więc są już wszyscy! Szybko postawiłam swoje tenisówki obok pary wysłużonych mokasynów i na palcach weszłam do okrągłego pomieszczenia. Gdy zobaczyłam ponad pięćdziesiąt osób stojących na jednej nodze, to na mojej twarzy pojawił się uśmiech! Jednak już za moment ogarnęła mnie niezwykła powaga, która czasami unosiła się nade mną jak miecz Damoklesa, zmuszając mnie do ezoterycznej dyscypliny. Przedreptałam bezszelestnie na wolne miejsce, zamknęłam oczy i zaczęłam głęboko wdychać *Pranę* – bo tak jogini nazywają kosmiczną energię życia. Potem skierowałam swoją świadomość na lewą nogę, podniosłam powoli prawą stopę i umieściłam ją obok lewego kolana, kontrolując oddech. W tym samym czasie moje ręce zetknęły się nad głową. Dopiero teraz usłyszałam głos mojej instruktorki. Zaryzykowałam otwarciem oczu i gdy spojrzałam na tę grupę kolorowych bocianów, to ogarnął mnie pusty śmiech. Jednak natychmiast skorygowałam swoje zachowanie, bo w końcu znajdowałam się w świętych przedsiódkach *Ewangelicznego Centrum Kształcenia*.

Celem mojego przyjazdu do tego miejsca, jak również pozostałych osób, które co rok przybywają tu podczas wakacji w ślad za swoim instruktorem jogi, było wyłącznie oświecenie.

„*Zakotwiczcie się w hara*”, usłyszałam głos mojej ulubionej nauczycielki. „*Hara jest ważna, bo stąd zakorzeniaamy się w ziemi i łączymy się z kosmosem. Wdech - wydech. Wdech – wydech!*”. To wiedziałam już od wielu lat, bo *hara* we wschodniej jodze, to przestrzeń w okolicy brzucha, która stanowi centrum. Tam jest umiejscowiony tajemniczy *środek*, odpowiedzialny za duchową równowagę każdego ucznia, dlatego od kilku lat podczas ćwiczeń przenosiłam swoją świadomość do brzucha i kontrolowałam oddech. W ten sposób doprowadzałam swoje emocje, myśli i pragnienia do stanu spokoju, dzięki któremu mogłam kierować własnym życiem. „*Przysłowie ludowe mówi o złości w brzuchu i o tym, że leży nam coś na żołądku. Powtarzam wam jeszcze raz: dusza mieszka w brzuchu*”.

Jej głos dochodził jakby z daleka. Ułożyliśmy się na matach i oddychaliśmy w rytmie zharmonizowanym z kosmosem - wdech – wydech! Gdy skupiałam swoją świadomość na brzuchu, wtedy działała przeze mnie jakaś nieuchwytna duchowość i moje wszystkie wewnętrzne i zewnętrzne reakcje zaczynały być wyciszone i pasywne, aż ta "duchowość" zaczynała ze mnie promieniować. Emanowałam wtedy nowymi myślami, pragnieniami, uczuciami i pomysłami, które pozornie przemieniały moje otoczenie i cały świat! Gdyby wszyscy ludzie w ten sposób dochodzili do wewnętrznego spokoju i rozwijali w sobie boskie moce, to na ziemi panowałby pokój. Gdybym nie spóźniła się na lekcję i od początku uczestniczyła w ćwiczeniach rozwijania splotu słonecznego, to miałam w swoim brzuchu tajemniczy splot, zwany *Solar plexus*. Gdybym w ten sposób rozwijała siłę brzucha, która rozchodzi się po całym ciele i aktywizowałabym określone centra energetyczne (czakry) wzdłuż kręgosłupa, to być może dzisiaj, ta siła wzniosłaby się już do czakra trzeciego oka, czyli do

punktu energetycznego mieszczącego się mojej głowie i doświadczyłabym ogromnego poszerzenia świadomości. No tak, po prostu za późno wyszłam z biura, więc będę opóźniona w oświeceniu.

Czuję się wyśmienicie i jestem bardzo silna! Będąc kimś w rodzaju "zdalnego guru", jutro znów napiszę maila do jednej z moich uczennic, której powiem, jak ważne jest rozwijanie siły brzucha. Że stojąc na ziemi, powinna łączyć się z przyrodą i matką ziemią pozwalając, aby przez jej wzniezione ręce spływała na nią kosmiczna moc. W ten sposób, dzięki centrum swojej mocy, jeszcze bardziej świadomie i bardziej intensywniej doświadczy samej siebie i zrozumie jedność swojego "mikrokosmosu", czyli małego kosmosu z "makrokosmosem", czyli wielkim kosmosem. Cóż za wspaniała jedność!

Pod koniec lat siedemdziesiątych, dosłownie paliłam się, aby przekazać światu to "wspaniałe" poselstwo, które otrzymałam dzięki chęci połączenia ziemi z kosmicznymi mocami. Jako "współczesny guru" Nowej Ery, w obszernej korespondencji i indywidualnych rozmowach przekazywałam poszukującym ludziom zdobytą wiedzę, ponieważ chciałam być akuszerką podczas narodzin nowej świadomości! Dodatkowo musiałam rozwijać swoje wewnętrzne moce, poprzez nieustające ćwiczenia. Jednak ani moja instruktorka jogi, ani ja, nigdy nie mówiłyśmy swoim uczniom, jak bardzo czasami cierpiałymy na depresję. Mówiłyśmy im o sile, o pozytywnym nastawieniu, o nowym życiu i wszechogarniających kosmicznych związkach. Doświadczałyśmy wprawdzie czegoś, co było zbliżone do tych pojęć, jednak jak większość "wysoko uduchowionych ezoteryków", nieustannie musiałyśmy się zmagać z atakami ciemności i złych mocy. To nas zmuszało do częstych medytacji i nieskończonych, czasochłonnych, pozornych potyczek i walk ze złem.

Każda z nas posiadała własną metodę obrony przed duchowymi atakami. Osobiście posługując się własną fantazją, rozwijałam siłę mego wnętrza (z centrum brzucha) i wkładałam w nią jakieś pozytywne przysłowia. Np. podczas obierania jarzyn wypowiadałam kilkakrotnie mantrę: *„Otacza mnie mur ognistego światła, a jego doskonała ochrona przemienia wszelką ciemność w błyszczące światło”*. Wtedy nikt nie odważył mi się powiedzieć: *„Szepczesz coś pod nosem, jak stara czarownica – tyle, że robisz to nieco bardziej nowocześnie”*. Dzisiaj powiedziałabym: Strzał w dziesiątkę! Bo będąc młodą czarownicą uprawiałam wtedy białą magię.

Podaruj mi kolorową tęczę!

Nagle zobaczyłam włoski napis *„Coraggio, ancora 10 minuti!”* (*Odwagi, jeszcze 10 minut!*). Stękałam ale wytrzymałam, bo droga była wąska i stroma. Właściwie chciałam już zrezygnować, ale dodające otuchy słowo *„Odwagi!”* dało mi napęd. Jakiś wyrozumiały wędrowiec napisał to na drewnianej tabliczce i przybił do drzewa. Pełna nowej energii, po około kwadransie osiągnęłam cel, którym było piękne i czyste górskie jezioro. Tak doświadczona ezoteryczka jak ja, traktuje tego rodzaju okoliczność jako impuls do rozmyślań: Co się ze mną dzieje? Moja psychika od wielu dni była na stromej drodze w dół, dlatego pomimo wakacji zrezygnowałam z rozkoszy tego świata, aby więcej medytować i pracować nad swoją duchowością.

Często wyobrażałam sobie, jak powinno się zachowywać społeczeństwo w Nowej Erze? W myślach wypowiadałam *Wielką inwokację*, która wśród wyznawców Nowej Ery jest znaną na całym świecie formą modlitwy, przywołującą *kosmicznych mistrzów*, aby przyspieszyć globalne przebudzenie. Harowałam na poziomie duszy, jak człowiek wrzucający łopatą węgiel do kotła parowca, aby skrócić czas podróży przez ocean. A jednak mimo to czułam, że *kosmiczni mistrzowie* nie są ze mnie zadowoleni. Odnosiłam wrażenie, że haruję siłą własnego umysłu, bez żadnej pomocy i bez żadnych perspektyw, że kiedyś będę miała wgląd i udział w tajemnicy zwanej *Wielkim planem*.

I nagle, nad brzegiem tego górskiego jeziora, rozwiały się moje smętne myśli. Gdy południowe słońce było w zenicie, nieopodal mnie, z lewej i z prawej strony, zobaczyłam barwne zjawisko na obłokach! Było mi to obojętne, czy to była korona słońca czy niezależny od niej fenomen, bo w tym momencie znowu dostrzegłam w sobie to długo i z tęsknotą wyczekiwane uczucie, którego doświadczałam zawsze wtedy, gdy widziałam tęczę. Wydawało mi się, że powietrze zaczyna lekko migotać, a mój mózg przeszywał lekki i przyjemny zawrót głowy. Uśmiechałam się szczęśliwa, bo w tajemniczy sposób następowała we mnie jakaś wewnętrzna transformacja, będąca rodzajem jakiejś przemiany, która zmieniała mój cały sposób myślenia, odczuwania i chcenia. To przeistoczenie było niczym transport świadomości i trwało około kilku minut, przypominając jakby stan po narkozie na jawie.

Nagle zaczęłam myśleć o nowych i odległych wymiarach, gdzie wszystko jest jasne. Czułam, że nie ma trudności nie do pokonania i byłam całkowicie otwarta na doznania pozazmysłowe, ale w pełni obecna intuicyjnie. Oby tylko nikt nie zakłócił tego stanu! Nasłuchiwałam i rozmyślałam. Wszystko, co się nagromadziło w ostatnich tygodniach, teraz nabrało sensu. Otrzymałam nową energię, do kontynuowania tej niezwykłej misji pioniera Nowej Ery, który na razie nieoficjalnie przygotowuje świat na Erę Wodnika. Posłuszna uczennica *kosmicznych mistrzów*, w cichej zadumie i z błędnym wzrokiem, bez wnikania przyjmuje wskazówki z zaświatów.

Gdy tabliczka z napisem "*Coraggio*" była już za moimi plecami, to błogostan tego spotkania ogarniał mnie jeszcze niczym chłodny wietrzyk „*Mam boga, który podarował mi tęczę*” - cieszyłam się i byłam pełna wdzięczności. Nie miałam pojęcia, czym jest tęcza lub jej podobne zjawiska, ale już dawno odkryłam, że dla mnie tęcza była zawsze znakiem. Dzięki temu doświadczeniu byłam pewna, że za pomocą tęczy w szczególny sposób przemówił do mnie mój mistrz. Zawsze, gdy widziałam na niebie to barwne zjawisko, to odczuwałam w mózgu tajemnicze zawirowanie lub tchnienie *duchowej hierarchii*, niczym do wiatr z zaświatów, który przynosi coś nowego. Właściwie tylko to błogie mistyczne doświadczenie pozwalało mi nadal dzielnie wierzyć w wielką baśń o nadchodzącej złotej erze i złotym jutrze, gdyż mój rozum chciał już tę całą wiedzę wrzucić do kosza. Kilka lat wcześniej zdałam mistrzowski egzamin na asystentkę dyrektora, który wymagał znajomości bardzo ważnych i trudnych zagadnień ekonomicznych, oraz zdolności trzeźwego myślenia. A w kolejnych latach chciałam robić karierę na poziomie menedżerskim, gdzie nawet kobiety nie mogą sobie pozwolić na marzycielskie myślenie, bo pod koniec lat osiemdziesiątych było wręcz niewyobrażalne *zarządzanie intuicyjne*, które dzisiaj jest coraz powszechniejsze.

Jednak przemęczenie zawodowe i stres powodowały, że zaczęłam szukać metody zwolnienia tego zawrotnego tempa. O *Wielkim Białym Bractwie* słyszałam już jako młoda sekretarka i miałam już pewne doświadczenie w technikach duchowych.

Odkryłam w sobie też zdolności spirytystyczne, które jednak zostały wyparte przez wyobrażenia mojego szefa o wysokich obrotach (które w tamtym czasie byłam zmuszona urzeczywistniać) i pokaźne ilości gotówki podczas wypłaty. Zachodziło podejrzenie, że stałam się materialistką, dlatego zaczęłam ćwiczyć jogę. Gdy zaczęłam łączyć materialistyczne myślenie z intuicją, to zaczęło mi się wydawać, że wrywam moją duszę z bezsensu, bo byłam przekonana, że technika jej nie zniszczy, dobrobyt nie zepsuje, więc gdy połączę duszę z zaświatami, to stamtąd na nowo zostanie napełniona kreatywnością, miłością do bliźnich i wrażliwością na niesprawiedliwość społeczną. Wtedy uspokoił mnie czarodziejski zwrot: *integracja osobowości*.

Po kilku latach ćwiczenia jogi porzuciłam swój zawód. Nie podjęłam tej decyzji natychmiast, ale w pewnym sensie "brzusznie", bo moc z brzucha zaczęła mi wchodzić mi do głowy i przemieniać moją świadomość, skutkiem czego w 1980 roku byłam już przewodnikiem (guru) dla poszukujących.

Od nakazu samobójstwa, do życia wiecznego

Z jednej strony przeżywałam stany oszołomienia, które prowadziły do mistycznych wizji Boga i błogostanów, a z drugiej strony przygnębiające doświadczenia, prowadzące do przerażających wizji. Z jednej strony miałam społeczność i przyjaźniłam się z osobami podobnie myślącymi, a z drugiej strony czułam się całkowicie wyobcowana.

Z jednej strony wierzyłam w astrologię, z drugiej strony racjonalnie odrzucałam wpływ gwiazd na ludzkie życie. Z jednej strony wierzyłam, że dzięki duchowej przemianie można pokonać lęk przed wojnami i głodem, a z drugiej strony zniechęcały mnie wieloletnie i bezowocne próby pokonania tego stanu rzeczy. Cóż za kontrasty! Szczerze mówiąc, w 1980 roku, skłoniło mnie to do dokonania poważnego bilansu. Chciałam być uczciwa, bo tym czego nieustannie szukałam była prawda.

Postanowiłam, że wyciągnę z tego konsekwencje, nawet jeśli mój bilans wiary w ewolucję, ezoterykę, ekumenię i rozwiązanie wszelkich problemów dzięki Nowej Erze miałby wypaść negatywnie. Odłożyłam wtedy na bok wszystkie moje zdolności obliczeniowe i złożyłam ręce, szczerze błagając Boga, aby pokazał mi prawdę i powiedział Kim jest? Czy naprawdę jest *kosmicznym duchem*, jak dotychczas sądziłam?

Po tej modlitwie, moje życie ogarnął mrok. To, co dotychczas traktowałam jako świetlane postacie z kosmosu, zamieniło się w rozgniewanych i zawiedzionych bogów, dla których byłam bezużyteczna. Tym samym telepatycznym kanałem, przez który przedtem docierała do mnie miłość i pochwały, teraz dochodziły polecenia odebrania sobie życia. Teraz miałam pewność, że bogowie Nowej Ery, pomimo iż prezentowali się w tak świetlany sposób, nie mają nic wspólnego ze sprawiedliwym Bogiem, mimo wszystko nadal uznawanym przeze mnie za żyjącego Stwórcę.

Podczas długich miesięcy psychicznego terroru i ataków na moje zdrowie, prawie nie dostrzegłam początku najważniejszych zmian w moim życiu. Jezus, który dotychczas był dla mnie jednym z mistrzów *duchowej hierarchii*, teraz zaczął być dla mnie Chrystusem. Prawie nigdy nie czytałam Biblii (bo wtedy nastrojało mnie to jeszcze depresyjnie), ale w modlitwie uchwyciłam się imienia Jezusa Chrystusa i w Nim zaczęłam pokładać swoją nadzieję na ratunek.

Kiedyś wpadła mi w ręce jakaś broszurka na temat prawidłowego oddychania i wydawało mi się, że to „coś” samo do mnie przyszło, bo bardzo chciałam się uwolnić od oddychania systemem jogi, które nadal napełniało mnie "energią", pomimo, że już tego nie chciałam, bo przenosiło mnie w odmienne stany świadomości, które teraz odrzucałam. Na wszelki wypadek zapytałam w rozmowie telefonicznej, czy ten sposób oddychania ma jakiś związek z jogą. „Ależ nie, to nie jest joga” zapewnił mnie uprzejmy kobiecy głos.

Więc na każdej sesji miałam przed sobą otwartą Biblię, aby nic mi się nie przytrafiło?! Po pierwszej sesji oddychania ciemność ustąpiła i czułam się nieco lepiej. Druga sesja wniosła do mojego smutnego życia nieco radości. A po trzeciej wizycie byłam już przekonana, że jestem na właściwej drodze do upragnionego zbawienia. Wtedy jasnooka *Vreni*, uśmiechając się z zadowoleniem spod swojej jasnej czupryny zapytała, czy może mnie pomasaować? Jednak gdy zaczęła mi masować kręgosłup, wtedy poczułam to samo, co czuje alkoholik, który po wielomiesięcznej abstynencji pociąga łyk wódki. Nagle poczułam "błogość" i przypływ światła z zaświatów. *Vreni* natychmiast to zauważyła. Spojrzałam na nią wnikliwie i zapytałam: „Skąd pani zna tę technikę masażu?”. „Od *Saint-Germain*" - odpowiedziała z niespodziewaną otwartością. O nie! Więc znów znalazłam się w wirze *kosmokratów*! Imię *Saint Germain* było mi dobrze znane, bo należało do jednego z mistrzów *duchowej hierarchii*.

Nie umiałam się uwolnić od *Vreni*, która stała się dla mnie duchowym wsparciem i uzależniła mnie od swojego niewidzialnego eliksiru. *Vreni* była członkiem wielkiego amerykańskiego ruchu, którego europejski odłam był mi wcześniej znany. Zapraszająco opowiadała o spotkaniach, na których dużą rolę odgrywały kolory. Każdy z siedmiu dni tygodnia miał własny kolor. Gdy był zielony dzień, to wszyscy przychodzili ubrani na zielono. Gdy był fioletowy, to na fioletowo.

Kiedyś mnie uczono, że fiolet posiada oczyszczającą moc, bo w kosmosie znajduje się *fioletowy płomień*, który jest w stanie usunąć wszelkie zło i każdą nieczystość. „Do wymazywania naszych grzechów i win służy kosmiczna "gumka", którą jest moc fioletowego płomienia” - z dumą mówił jeden z kolegów *Vreni*, podczas jednego z kursów w domu parafialnym, w jednym z pobliskich miasteczek. „Podczas jazdy samochodem wyobrażam sobie, że w mojej piersi mam reflektor, którym oświetlam człowieka jadącego się przede mną i wtedy przemienia go boska moc. W ten sposób można zmienić cały świat!” - radośnie mówił o harmonii kosmosu człowiek, który ozdobił swój autobus złocistymi portretami *Wyniesionych Mistrzów*. Ja już nie rozumiałam już tego świata, ani nie miałam pojęcia do kogo mam się zwrócić, aby wyrwać się z tej sieci. Gdzie znaleźć zbawienną naukę i prawdę, która przecież musi gdzieś istnieć, skoro ta mieszanina z kolorów oraz wiara w reinkarnację i *Wyniesionych Mistrzów* wchodziła już do kościołów chrześcijańskich i domów parafialnych?

Ale Stwórca kosmosu jest wspaniały! On mnie znalazł, na przekór wszelkim próbom trzymania mnie w tej niewoli. Od tamtej modlitwy, w 1980 roku, *Biblijny Bóg*, przy którym demony przestają szczerzyć kły, nie spuszczał ze mnie oka. Patrząc wstecz stwierdzam, że w okresie tych trzech lat, Bóg zawsze spieszył mi z pomocą, wyprzedzając zdarzenia, aż w czerwcu 1983 roku zostałam całkowicie uwolniona. Mimo mojej szczerzej tęsknoty za zbawieniem, potrzebowałam jednak przygotowania do wyrzucenia za burtę wszystkich kosmicznych iluzji, oraz czasu, aby dojrzała we mnie chęć stania się nowym człowiekiem.

Doskonały wzorzec

Przekłucie i wyciągnięcie igły! Czarna nić zręcznie przechodzi przez tkaninę. Za kilka tygodni z tego materiału powstaną zielone oczka w kolorze trawy. Haftowany gobelin przedstawiający kotka na poduszce zaczyna nabierać kształtu.

W połowie lat siedemdziesiątych, gdy zaczęła mnie przenikać ideologia Nowej Ery, ktoś podarował mi gobelin z kotem, który miał czarno-białe futro i którego należało obszyć innymi kolorami. Nagle doznałam oświecenia, że moje życie, oraz życie wszystkich innych ludzi posiada jasne i ciemne strony, jasne i ciemne cechy, oraz jasne i ciemne zachowania. Tak został mi wtedy wyłożony podstawowy wzorzec życia, które tak należało przeżyć. Jeśli utkałabym swoje życie według takiego wzorca, to nie musiałabym w nie wnikać, ponieważ to dawało pełny obraz. Jeśliby więc każdy człowiek układał swoje życie według takiego wzorca, to w końcu powstałby globalny obraz.

To, co wtedy nazywałam *harmonią kosmosu*, zdawało się ten wzorzec urzeczywistniać. Moje życie powinno być coraz bardziej świadome i coraz bardziej dostrojone do bezosobowej praprzyczyny, która wszystko przenika. Dostrojone do bezosobowej praprzyczyny wymagało poszerzania świadomości (rozwoju osobistego), którą poszerzałam przez medytację i wieloletnie ćwiczenie jogi. Wszędzie widziałam te powiązania - jak babcia mająca schemat gobelinu i pracująca nad każdym szczegółem. Ta globalna wizja, która jest nie tylko zmyślona, ale także głęboko odczuwana, jest nazywana *holizmem*. Myślenie holistyczne (całościowe), polega na przekonaniu, że wszystkie życiowe związki przyczynowo sprawcze działają według jakiegoś niezmiennego wzorca. Słowo, którym wyznawcy Nowej Ery określają ten wzorzec, to *paradygmat*. Staje się więc jasne, dlaczego dzisiaj tak często mówi się o starym i nowym *paradygmacie*!

Marylin Ferguson, jedna z prekursorów ruchu Nowej Ery, w książce pt: *Łagodne sprzysiężenie* [213] (*The Soft Conspiracy*) porównuje stary i nowy wzorzec myślenia, w takich dziedzinach jak: gospodarka, edukacja, medycyna, polityka itd. Oglądając w tej książce wielestronicowe tabele dochodzę do ciekawego stwierdzenia, że rzeczywiście stałam się zupełnie innym człowiekiem! Zdumiewające, jak ogromną moc może posiadać nowy człowiek! Dzisiaj, po wielu latach od tego przełomu, widzę w sobie bardzo wielkie różnice. Teraz widzę bardzo wyraźnie, że przez długi okres mojego życia, mój sposób myślenia charakteryzował się dwoma wzorcami myślenia, opisanymi przez *Marylin Ferguson*. W czasie kariery zawodowej kierowałam się *starym paradygmatem*, czyli materialistycznym sposobem myślenia, który do dzisiaj panuje w świecie biznesu. A podczas zgłębiania ideologii Nowej Ery, kierowałam się *nowym paradygmatem* i byłam nastawiona na poszerzenie świadomości (rozwój osobisty).

Dzisiaj nie kieruję się już żadnym z tych wzorców! Wspaniałym i zdumiewającym faktem, którego nie zauważają ideolodzy Nowej Ery jest to, że jest jeszcze trzeci rodzaj zmiany świadomości i sposobu myślenia! W odróżnieniu od *starego i nowego paradygmatu*, ten wzorzec nazwałabym *klasycznym wzorcem doskonałości*. Jak do tego doszło, że zdobyłam się na odwagę, aby dokonać takiego rozróżnienia? Po prostu, ani tego nie zrobiłam, ani nie planowałam, lecz cieszę się nim jako następstwem tego, co Biblia nazywa *nowym narodzeniem*.

Słowa z Nowego Testamentu, które mówią: „*Jeśli ktoś jest w Chrystusie, nowym jest stworzeniem, to stare przeminęło i wszystko stało się nowe*” (2 List do Koryntian 5:17), wciąż są aktualne i realne. Oczywiście, nie chodzi tu o reinkarnację, że człowiek umiera i rodzi się w innym ciele. W tym przypadku chodzi o rzeczywistą przemianę duchową. Ten fragment Biblii możemy zinterpretować również tak: „*Jeśli ktoś jest w Jezusie Chrystusie, ten ma nową świadomość – wtedy stary sposób myślenia przemija i człowiek zaczyna zupełnie inaczej myśleć*”.

Ponieważ już raz odrzuciłam stary sposób myślenia i przez wiele lat intensywnie ćwiczyłam, aby otrzymać kosmiczną świadomość, dlatego rozumiem i czuję ogromną różnicę pomiędzy moim poprzednim sposobem myślenia, a obecnym, bo teraz podstawą mojego myślenia, nie jest bezosobowa harmonia kosmosu, tylko osobowy Bóg, który stworzył niebo i ziemię. Różnica jest oczywista, dlatego apostoł Paweł mógł powiedzieć do Greków, że jako roztropny budowniczy najpierw położył fundament, a inni mieli na nim wznosić budowlę. Dzisiaj tysiące ludzi chodzi do kościołów, w których nad ołtarzami widnieje napis: „*Nikt nie może położyć innego fundamentu, jak tylko ten, który już jest położony, którym jest Jezus Chrystus*”, i nie wiedzą, co z tym zrobić, bo nigdy im nie powiedziano, że tutaj chodzi o zmianę świadomości, czyli zmianę sposobu myślenia.

W głównym biblijnym wzorcu, czyli w osobie Jezusa Chrystusa, jest zawarta pełnia. Mimo, że w moim starym sposobie myślenia, który nazywałam *starym paradygmatem*, też uważałam się za chrześcijankę, też wierzyłam w jakiegoś Boga i też się modliłam, to byłam martwa i ślepa duchowo. Moje poszukiwanie odpowiedzi na pytanie, czy Bóg naprawdę istnieje i dlaczego dopuszcza na ziemi tak nędzny stan rzeczy, zakończyło się dopiero wtedy, gdy Bóg wypełnił moje wnętrze całkowicie nowym, duchowym sposobem myślenia. Porównując to do pojęć informatycznych, teraz mogę powiedzieć, że od czasu, kiedy Bóg zainstalował w moim sercu inny system operacyjny (inny sposób patrzenia na rzeczywistość) to potrafię w całkowicie nowy sposób patrzeć na wszystkie fakty, nawyki i tradycje, które miały wpływ na moje dotychczasowe życie. Oczywiście jest, że dogłębna przemiana człowieka wymaga czasu, ale wtedy zmienia się nawet jego sposób wypowiedzenia.

Już nawet apostoł Paweł wzywał Rzymian, aby nie brali wzorców z tego świata, lecz przemienili się przez odnowienie swoich umysłów, aby umieli rozpoznać, co jest wolą Bożą: co jest według Boga dobre, co przyjemne, a co doskonałe” (List do Rzymian 12:2).

Oddajmy teraz głos dwóm ludziom, którzy mocno się różnią świadomością duchową. Jeden z nich myśli biblijnie i uważa się za świadomego chrześcijanina, a drugi ma silny wpływ na kształtowanie *nowego paradygmatu*. Oboje uczą na kalifornijskich uniwersytetach. Pierwszy z nich, *dr F. LaGard Smith*, jest profesorem prawa na *Uniwersytecie Pepperdine* w Kalifornii; a *dr Fritjof Capra*, jest znanym fizykiem.

Dr F. LaGard Smith: „*Chrześcijański wzorzec jest pakietem doskonałym, w którym wszystko układa się w całość. Nie trzeba już niczego szukać, ani z desperacją sięgać raz po jedną ideę, raz po drugą, ani pokładać nadziei w zbieraniu różnych założeń filozoficznych, pragnących usystematyzować coś, czego nie da się ustalić*” [214].

Dr Fritjof Capra: „W maju '68 byłem w Paryżu i znalazłem się tam pod silnym wpływem francuskiego ruchu studenckiego, a potem, w latach 1968-70, przebywałem w Kalifornii i tam wielki wpływ wywarły na mnie Czarne Pantery i inne ruchy społeczne. W moim światopoglądzie te trendy się zjednoczyły, najpierw w kierunku taofizyki poszerzonej o duchowość, która w przełomowym czasie rozszerzyła się o kierunki społeczne. Efekt tego był taki, że doświadczenie medytacji, mistycznych tradycji oraz wschodnich wpływów stało się dla mnie tak ważne, że chciałem ująć je mojej w książce, jako odniesienia do współczesnej fizyki” [215].

Wielki plan dla mojego życia

Gdy przypominam sobie epizody z mojego życia, które opisałam na poprzednich stronach, to jest dla mnie oczywiste, że za tymi wszystkimi sprawami krył się pewien zamiar i że był to konkretny plan. W ciągu tych kilku lat zdobyłam wiele wiedzy, ale przede wszystkim doświadczyłam wielu rzeczy. Kiedyś wydawało mi się, że wszystko zmierza do jednego punktu, jako kolorowa mieszanina naszego świata i zaświatów, oraz wschodniej mistyki i zachodniej nauki. To wszystko kręciło się wokół magicznego słowa „jedność”, oraz takich sloganów, jak: „Jedność w różnorodności”, „Wspólny świat” czy „Dao” (tł. *W taoizmie, esencja wszechświata stanowiąca podłoże wszelkich zmian*).

Były tygodnie, podczas których nastawiałam się na studiowanie i wewnętrzną wizualizację kart Tarota, następnie czytałam książkę pt: *Gra szklanych paciorków (Das Glasperlenspiel)* Hermana Hesse, potem medytowałam Zen i studiowałam literaturę Alice Bailey, aby w końcu zainteresować się medytacją w ruchu i w tańcu (np. *Tai Chi i Eurytmia*). To, co na zewnątrz sprawia wrażenie nie powiązanej ze sobą mieszaniny, jest częścią misternego planu, który ma stworzyć harmonię pomiędzy ludźmi i ezoterycznymi mocami, czyli duchowy fundament Nowej Ery.

W trakcie tego surowego, ascetycznego, a mimo to twórczego stylu życia, który był oparty wyłącznie na odczuciach, nie kierowały mną nastroje ani samowola. A więc co mną kierowało? To był oczywiście niewidzialny *duchowy przewodnik*, który miał plan, co do mojej osoby, który zamierzał w bezwzględny sposób zrealizować. Na czym polega ów plan, wyjaśniałam kiedyś mojej przyjaciółce. Jego realizacja polega na dążeniu do zjednoczenia wszystkich kierunków myślenia, wszystkich religii i wszystkich ideologii.

- „Czy poza tym, że znajdujesz się w stałym kontakcie z duchową hierarchią, możesz mi powiedzieć, co konkretnie musisz robić?”

- „Mówiłam już wcześniej, że utrzymywałam kontakty z wieloma wyznawcami ideologii Nowej Ery, którzy dostarczali mi wszelkich informacji na temat charakteru i przekonań grup w których działali. Moja rola polegała na znajdowaniu elementów, które będą ich łączyć” [216].

- „O mistrzach duchowej hierarchii pierwszy raz przeczytałam książkę Alice Bailey. Później moja droga wiodła przez długoletnie, najpierw intuicyjne naśladowanie jakichś osób, aż do aktywnej nauki oraz ćwiczeń, mających na celu poznanie samego mistrza”.

Ta cała droga, poczynawszy od duchowych doświadczeń i analiz, aż po wgląd w tzw. *Wielki Plan*, spowodowała, że dzisiaj widzę w jaki sposób steruje się światem i zmienia myślenie społeczeństw. To, w czym wielu ludzi widzi dzisiaj zwykły przypadek, ja widzę rękę *duchowych zwierzchności* z innego świata - szczególnie jeśli chodzi o niektóre zabawki i komiksy dla dzieci, które wypaczają zarówno sposób myślenia dzieci, jak i rodziców. Na to łagodne przekształcanie są narażeni wszyscy ludzie, oprócz tych, którzy się temu zdecydowanie przeciwstawiają! Jednak taka decyzja nie może opierać się wyłącznie na odczuciach rodziców, tylko na faktach, które po części zostały podane w tej książce - która ma przybliżyć tzw. *Wielki plan* i zamiary *kosmicznych zwierzchności*, oraz naświetlić ich metody wpływania na myślenie dzieci.

Wiele cytatów przytoczonych w tej książce pochodzi z pism *Alice Bailey*, zawierających szczegółowy opis owego *Wielkiego planu*, który cały czas jest wdrażany, ponieważ został rozłożony na kilkadziesiąt lat. Ta analiza powinna pomóc czytelnikowi rozpoznać zabawki i literaturę mającą na dzieci okultystyczny wpływ, i uświadomić zasięg tych wpływów, aby mogli podjąć decyzję, czy chcą poddawać swoje dzieci tego rodzaju wpływom. Ale konsekwentne postępowanie w tej kwestii jest równoznaczne z płynięciem pod prąd. Moim zdaniem, niezbędnym do tego sił może dostarczyć wyłącznie kierowanie dzieci w stronę nauki Biblijnej, która nie jest adresowana do wąskiej grupy wybrańców, gdyż zbawienia może dostąpić każdy, kto tego pragnie! W Ewangelii Łukasza 15:7 Jezus mówi: „*Powiadam wam, w niebie będzie wielka radość z każdego grzesznika, który się upamięta*”.

DOTKNIĘCI LUDZIE OPOWIADAJĄ

Na następnych stronach znajdziesz przeżycia, doświadczenia i opinie ludzi, które z różnych perspektyw nawiązują do tematu tej książki.

CORNELIA GERBERSHAGEN - Można inaczej - kreatywność zamiast fantasy

Cornelia Gerbershagen jest kierowniczką chrześcijańskiego przedszkola dla 75 dzieci.

Gdy rozmyślam nad zabawkami *fantasy* i ich oddziaływaniem na dzieci, to mój umysł przeszywa wiele myśli i pytań. Złości mnie fakt, że dorośli umożliwiają dzieciom przebywanie w tym świecie. Gdy zauważyłam, że na hasłami typu *kreatywność* i *fantasy* można otworzyć niemal każdy portfel, to byłam zaskoczona, do jakiego stopnia manipulują nami i naszymi dziećmi reklamy. Bo któż nie chce mieć kreatywnego dziecka, którego fantazja będzie decydować o tym, jak zakończy się walka między *panem podziemnego świata* a *władcą wszechświata*? Jednak należy tutaj zwrócić uwagę, że dzieciom oferowana jest coraz większa liczba zarówno "dobrych" jak i "złych" potworów. Do tego dochodzą jeszcze konie i zamki dla każdej ze stron, wozy bojowe, roboty uzbrojone w broń i lasery i demony ożywiające ten świat i nadające mu akcję. Jeżeli fantazja dziecka nie zostaje dostatecznie pobudzona, to są jeszcze kasety audio i video!

Pytając dzieci, co sprawia, że te zabawki są tak bardzo atrakcyjne? ... otrzymałam takie odpowiedzi: „Te postacie po prostu są silne i tak ohydne, że aż piękne”, „Można nimi poszaleć. Popatrz jako mu głowa spada, tam i z powrotem. Zdziwiłaś się, no nie?!”, „Bo ma je też mój przyjaciel”, „Te potwory są fantastyczne!”, „Bo zbieram te piękne postacie! Gdy rodzice otrzymają zwrot podatku i dostanę 50 marek, to kupię ich więcej!”.

Muszę przyznać, że zazdroścę producentom zabawek szybkości z jaką potrafią pozyskiwać dzieci, oferując lawinę pełnych fantazji zabawek dla dziewczynek i chłopców, takich jak: *He-Man* i *Władcy wszechświata*, *Tęczowa kraina*, *She-Ra*, *Księżniczka Mocy*, *BraveStar*, *Troskliwe Misie*, lub lalki *Heart Family* z najnowszej serii *Barbie*. Przyznaję, że na początku też ulegałam ich czarowi i nie poświęcałam im dostatecznej uwagi, uznając to za chwilowy trend. Jednak moje zdanie na temat tych zabawek skonfrontowała codzienna praca w przedszkolu. Zauważyłam, że dzieci natychmiast zaczynały się utożsamiać z tymi postaciami, oraz z wartościami, które są przypisane do tych postaci – co powodowało, że jako wychowawca, musiałam poświęcać znacznie więcej uwagi tym dzieciom.

Zaczął mnie zastanawiać fakt, dlaczego dzieci ściśle trzymają się ról określanych przez te zabawki i dlaczego odrzucają jakikolwiek inny sposób ich pojmowania. Zauważyłam, że dla tych dzieci przestały być nadrzędne takie wartości jak: tolerancja, zrozumienie, troska o innych, konsekwentna praca i krytyczne podchodzenie do siebie oraz do innych. Więc jak miałam temu przeciwdziałać? Czy miałam tego po prostu zabronić?

Zabranianie dzieciom przynoszenia zabawek nie rozwiązuje sprawy, bo dla dzieci jest to nielogiczne. Dlaczego można przynosić do przedszkola lalki i misie, a nie można *He-mana* i *Barbie*? Te rzeczy coraz częściej są dla nas wyzwaniem.

Więc postanowiłam zaoferować dzieciom właściwą alternatywę w nadziei, że z czasem same dostrzegą swój potencjał fantazji i kreatywności, bo kreatywność i fantazja wyzwała chęć działania. Świadomość, że potrafię coś zrobić dzięki własnej sile i własnym pomysłom, dla dzieci jest tak samo ważna jak dla dorosłych, bo dodaje w życiu odwagi. Więc, nie zabroniłam dzieciom przynoszenia tych zabawek, ale stopniowo zaczęłam je odsuwać na dalszy plan. Zaczęliśmy budować wielkie zamki, wieże, pałace i stajnie, których budowa i wystrój były ważniejsze, niż zabawa samymi figurkami. Z firanek i koców tworzyliśmy domy i jaskinie, w których dzieci mogły się samodzielnie bawić. Mogły tam jeść śniadania i zapraszać inne dzieci. Dla dzieci były to bardzo dobre doświadczenia. Ten proces był rozciągnięty w czasie i charakteryzował się też powrotami, ale dzieci dobrze przyjmowały te pomysły i zawsze reagowały na nie zachwytem.

Dla mnie ważne było to, aby te budowle i różne konstrukcje mogły stać możliwie jak najdłużej - aby pozwolić dzieciom samodzielnie zdecydować, kiedy zabawa się kończy. Ważne było też to, aby dzieci mogły realizować własne wyobrażenia i pomysły. Na przykład podczas majsterkowania starałam się unikać jakichkolwiek szablonów i dawałam im do dyspozycji możliwie jak najróżniejsze materiały. Oferowałam im takie formy kreatywności, jak: garncarstwo, obróbka drewna, kamieni lub tkanin, co następnie dawało możliwość tworzenia przestawień i ról teatralnych z udziałem widowni, z użyciem samodzielnie wykonanych kostiumów i rekwizytów.

Te przykłady to z pewnością tylko kilka kroków we właściwym kierunku, dalekich od doskonałości i też nie gwarantujących całkowitej ochrony przed manipulowaniem naszymi dziećmi. Dziecięcy świat nieustannie się zmienia, więc wraz z nim musimy się zmieniać także my, czyli ich najbliższe osoby, które im towarzyszą, które powinny być dla nich wyrozumiałe i które powinny im pomagać w życiu, ponieważ ponosimy za nie odpowiedzialność. Jedynym powodem tych moich przemyśleń, pragnień i działań jest chęć pomocy dzieciom, aby mogły wyrastać na takich ludzi, jakich zaplanował Bóg w swoim planie stworzenia. Aby pojęły, że ponad ich sposobem myślenia, działania i pojmowania jest Bóg. Pewien pięcioletni Piotruś, opisał to tak: *„Wiem, że Bóg mnie widzi! Przecież On tutaj zawsze jest! A więc widzi też, co zbudowałem i mówi: Ach, jakie to piękne! i się cieszy”*.

CATHERINE SEIBEL - W jaki sposób rodzice mogą pomóc swoim dzieciom

Catherine Seibel jest matką córki i dwóch synów.

Celem, który przyświeca mi w wychowywaniu moich dzieci, w pierwszym rzędzie jest to, żeby wyrosły na samodzielnych ludzi, mających oparcie w Słowie Bożym, i żeby chciały dobrowolnie naśladować Jezusa Chrystusa i pełnić Jego wolę. Dlatego, tak jak we wszystkich innych sferach życia, w których chcemy coś osiągnąć, także i tu nieodzowne jest położenie właściwego fundamentu. Więc, moim zdaniem ważne jest to, abyśmy otaczali nasze maluchy wielką miłością i opieką. Małe dziecko potrzebuje zaufanej osoby, z którą może się czuć bezpieczne.

Przeważnie jest to matka, ale powinni to być obydwaj rodzice. Jeżeli oddajemy małe dziecko do żłobka lub zostawiamy pod opieką sąsiadów, wtedy ta relacja ulega zaburzeniu i dziecko ponosi szkodę. Nie powinno się też zrzucać odpowiedzialności za wychowywanie dzieci na babcie, bo źródłem miłości i bezpieczeństwa dziecka powinni być rodzice, którym dziecko musi ufać, bo dzieci nie potrzebują wolności, tylko bezpieczeństwa i oparcia. Stawianie wszystkiego pod znakiem zapytania zbija je tylko z tropu, i nie rozwija ich osobowości, tylko uczy je manipulowania. Znam ludzi, którzy z obawy przed ewentualnym ograniczaniem dziecka, wystawiają je na wszelkie możliwe wpływy twierdząc, że dziecko powinno samodzielnie podejmować decyzje. W stosunku do małych dzieci jest to nazbyt wygórowane wymaganie. Najpierw trzeba umocnić w nich zaufanie do własnych rodziców i na tym fundamencie należy cokolwiek budować.

Z tego wynika kolejna bardzo ważna sprawa. Jako rodzice musimy mówić dzieciom prawdę, bo jeśli wiem, że moje dzieci mi ufają i wierzą w każde moje słowo, to czy wolno mi przekazywać im historyjki o świętym Mikołaju lub zajączku wielkanocnym? Czy mogę wtedy równocześnie opowiadać im historie biblijne i baśnie? Czy mogę dzisiaj im czytać prawdę, a jutro całkowitą fikcję? Okres przedszkolny wykorzystałam na przekazanie im maksymalnej ilości historii biblijnych, bo w ten sposób zakłada się fundament i wskazuje młodym ludziom, w kim mają szukać prawdziwego oparcia w swoim życiu. Słowo Boże nie mówi w Księdze Przypowieści (Przysłów) 22:6: *„Wdrażaj chłopca w prawidła drogi, którą ma iść, a nie zejdzie z niej nawet w starości”*?

Ważną sprawą jest też poczucie winy. Dziecko musi wiedzieć, czym jest grzech, bojaźń Boża i poczucie winy. Tutaj dobrym przykładem może być uczenie dziecka, aby w takich sytuacjach przychodziło do Jezusa i żałowało, aby osobiście mogło doświadczyć przebaczenia i pokoju. Jeżeli w tym będziemy wspierać nasze dzieci, to taka relacja i zaufanie będzie wzrastać i dojrzewać. To może się dziać na wiele różnych sposobów, bo ludzie też są różni. Jedni na wspólnych spacerach odkrywają cuda stworzenia, oraz świat roślin i zwierząt, natomiast inni wolą majsterkować albo fascynują się śpiewem, sportem, malarstwem lub gotowaniem. My dużo czytaliśmy dzieciom i przeżyliśmy wiele pięknych chwil, uprawiając wspólnie sport. Nasze dzieci były też zachwycone, gdy pozwalałam im szyć na maszynie sukienki dla lalek! Pewne jest też to, że im dzieci są większe, tym ważniejsze stają się wspólne rozmowy. Pewna dziewczynka powiedziała mi kiedyś: *„Wolałabym, aby moi rodzice mieli mniej pieniędzy, ale więcej czasu”*.

Ale dziećmi nie można się też zajmować cały czas, bo to jest druga skrajność. Dobrze jest, gdy mają też swój świat i mogą się swobodnie bawić. Natomiast oglądanie telewizji hamuje rozwój wyobraźni i kreatywności podczas zabawy. Dzieci nie potrzebują też wielu, ani drogich zabawek. Z prostych klocków też można zbudować wiele kombinacji. To, co dzieci potrafią zrobić z kilkoma klockami lub kilkoma chustami, jest zdumiewające.

Warto też wspomnieć o kolejnej ważnej sprawie, którą jest uczenie naszych dzieci pomagania. Gdy dzieci uczą się samodzielnego wykonywania prac i brania za nie odpowiedzialności, to zaczynają doświadczyć radości i zadowolenia. W ten sposób stają się użyteczne i wzrasta ich pewność siebie. Powinny się też uczyć dawania, a nie tylko brania, aby sprawianie innym radości zaczęło być ich pragnieniem, bo mało co potrafi tak ubogacić nasze życie, jak sprawianie radości innym.

Tutaj może powstać zarzut, że takie wychowanie prowadzi do oderwania od świata. My chcemy kierować się przede wszystkim odwiecznymi nakazami Biblijnymi, dlatego nie bierzemy wzorców z tego coraz bardziej bezbożnego świata. Nie chcę tego pomijać, ponieważ tylko bojaźń Boża gwarantuje prawidłowy rozwój dziecka i osiągnięcie celu, którym jest wychowanie dojrzałych i samodzielnych ludzi. Ten ważny cel wymaga też brania odpowiedzialności za swoje słowa i czyny, a odpowiedzialność za życie innych ludzi potrafią brać tylko te osoby, które mają bojaźń Bożą.

BEATRIX BONI - Nie walczymy z ciałem i krwią

Beatrix Boni jest zaangażowana w pracę z dziećmi, w Szwajcarskiej misji namiotowej i opowiada o swoich obserwacjach nadchodzącego *nowego paradygmatu*, a także o chwili, w której te wszystkie zakulisowe działania przejęły ją do głębi i zmusiły do działania. Nadchodząca Nowa Era jest dla odrodzonych chrześcijan szansą, do jeszcze bardziej świadomego trzymania się nauk Biblii i jeszcze wyraźniejszego głoszenia Ewangelii. Tam gdzie ten przekaz dotyczy dzieci, tam są wyjątkowe efekty.

Po pewny wykładzie ewangelizacyjnym w naszym namiocie, zagadnął mnie jakiś biznesmen, mówiąc: „*Dobrze, że Bóg nam od czasu do czasu pomaga i możemy się zmieniać*”. Po tych słowach poczułam wewnątrz radość, ponieważ wydawało mi się, że mówił o uświęceniu. Nie zamierzałam tego podważyć, ale chwilę później, podczas picia kawy nagle zrozumiałam, że dla niego Bożą szansą była reinkarnacja. Że coś z czym sobie nie radzimy w tym życiu, wykonamy w następnym życiu. Wracając do domu przypominałam sobie słowa pewnej psycholożki, której moja praca jest mniej więcej znana i która tłumaczy mój misyjny zapal w taki sposób: „*W poprzednim życiu byłaś mężczyzną i teraz masz jeszcze coś z tamtej osoby*”. Jestem osobą, która szybko się denerwuje, gdy czuje się atakowana, więc po tej uwadze miałam na końcu języka jakieś usprawiedliwienie. Jednak zdałam sobie sprawę, że od pewnego czasu społeczeństwo całkowicie zmieniło sposób myślenia, co było dla mnie początkiem pewnej konfrontacji.

Podczas moich wystąpień często wypowiadałam zdanie: „*Jeśli nie będziesz myśleć, wtedy zacznę to za ciebie robić inni*”. To właśnie ta myśl dotknęła mnie kiedyś, podczas wykładu na temat: *Jak patrzeć z biblijnego punktu widzenia na ideologię Nowej Ery*. Dzięki niej odkryłam, że na ziemi są ludzie, którzy od dawna, z dużym wyprzedzeniem myślą o nadchodzących czasach. Nagle, niczym grom z jasnego nieba, oświeciło mnie, że np. *Alice Bailey* już kilkadziesiąt lat temu pisała publikacje, które miały w widoczny sposób zmienić myślenie dzisiejszych społeczeństw. Czyżby budowała kolejną wieżę Babel?

Od tego momentu, bardziej niż kiedykolwiek, zapragnęłam być precyzyjną wykonawczynią słów zapisanych w Biblii! Po tym wykładzie całe tygodnie przesiadywałam w biurze, studiując różne publikacje na temat ideologii Nowej Ery. Rękopis mojego pierwszego wykładu na temat Nowej Ery nie był jeszcze przepisany na maszynie, więc zabrałam go na wczasy z rodziną. Miałam świadomość, że ludzie, którzy przyjadą tam na narty, niekoniecznie będą chcieli słuchać referatu o zwodzeniu dzieci w Nowej Erze.

Kilka dni później, nieco speszona, ale uzbrojona w podkładkę, rękopis i przeźroczyście folie, stałam przed tłumem słuchaczy, którzy przyszedli tam nawet pomimo tego, że nie podałam nawet dokładnej godziny wykładu. A potem się w tym odnalazłam! Nie tylko tego dnia, ale w tym całym temacie. Zgromadzone przede mną twarze wyrażały całą gamę uczuć: przerażenie, agresję, strach, złość, beznadziejność, itp. Miałam nadzieję, że nikt z uczestników nie powie mi z obojętną miną: „*Po prostu czasy ostateczne*”, bo to zdanie wielokrotnie wyprowadzało mnie z równowagi!

Moje obawy się nie potwierdziły, gdyż zaczęto mi zadawać wiele szczerych pytań i po tygodniu siedziałam już w zespole przygotowującym wielką ewangelizację. Opowiadając 20 osobom o celu naszej misji, zaledwie dziesięć minut poświęciłam na omówienie skrytego planu zwodzenia dzieci, poprzez okultyzm. To wystarczyło, aby usłyszeć następujące świadectwa: „*Jestem żoną pastora. Jeden z naszych chłopców bardzo chciał mieć jedną z figurek firmy Mattel. Jako rodzice nie potrafimy zrozumieć, cóż takiego w tym jest, że ten smyk tak się uparł?*”. Natomiast nauczycielka szkoły niedzielnej opowiadała o nieśmiałym chłopcu, który posiada kilka figurek *Władców wszechświata*. Jego matka powiedziała tej nauczycielce, że plastikowa figurka *He-mana* nabrała znaczenia w ich życiu, bo od kiedy chłopiec zaczął ją nosić przy sobie, to jest bardziej pewny siebie.

Z niedowierzaniem wspominam też zeszłoroczne święta Bożego Narodzenia, gdy tradycyjnie zawożę swoją siostrę, szwagra i ich dzieci do rodziców. Gdy wszystko było przygotowane do podróży, to mój mały siostrzeniec nagle przypomniał sobie, że chce zabrać *He-mana*, a jego siostra *Szkieletera*. Co za świat. Dwa dni później siedziałam w biurze i rozmawiałam przez telefon z przyjaciółką. Jej córka chodzi do lokalnej szkoły, w której nauczyciel chce uczyć dzieci posługiwania się wahadełkiem, a *trening autogenny* jest już regułą (tł. *technika wizualizacyjna, polegająca na wywoływaniu doznań podobnych do stanu medytacji i hipnozy*). Tu także pojawia się pytanie: Co robić?

Ostatni przykład, to rozmowa telefoniczna z matką czworga dzieci. W jej wsi czternastolatek popełnił samobójstwo. Najpierw chciał się zastrzelić, jednak potem się powiesił. Ten młody człowiek nieustannie oglądał na wideo horrory. W ubiegłym miesiącu znowu sobie uświadomiłam, że walki nie tocymy z ciałem i krwią, lecz z podstępny wrogiem, dlatego jako chrześcijanka nie mogę sobie pozwolić na prowadzenie życia pobożnej indywidualistki. Już od dawna nie traktuję swojej pracy, jako usługiwania cioci dzieciom, ale jak walkę na froncie. Czasami nawet na nocną zmianę!

Czasy, w których nauczyciela szkoły niedzielnej nazywano wujkiem lub ciocią, już dawno minęły. To jest przestarzały obraz starych dobrych czasów. Kilka dni temu usłyszałam od kogoś, że: „*Takie osoby jak pani, mają skrzywienie na punkcie dzieci i muszą sobie z tym poradzić*”. Przekonanie, że to jest skrzywienie, mają przeważnie ludzie nie mający pojęcia, czym jest duchowe życie. Takie osoby nie rozumieją też, że w ten sposób są zwodzone także ich dzieci i że w pracy z dziećmi, chodzi właśnie o to, żeby dzisiaj trzeźwo i zdecydowanie walczyć o dorosłych jutra. „*Albowiem przyjdzie czas, że zdrowej nauki nie ścierpią, ale żądni tego, co ucho łechce, nazbierają sobie nauczycieli według swoich upodobań i odwrócą ucho od prawdy, a zwrócą się ku baśniom*” (2 List do Tymoteusza 4:3-4).

EDITH HALLAUER - Jak powiedzieć to swojemu dziecku?

W jaki sposób dzieci są nakłaniane do wiary w mity i baśnie, widzimy w poprzednich rozdziałach. Poniżej jest autentyczne opowiadanie matki, która od pewnego czasu prowadziła rozmowy z córką na temat ideologii Nowej Ery, w powiązaniu ze zdrową nauką Biblijną.

W samo południe wpadła do kuchni moja dziewięcioletnia córka mówiąc: „Mamo popatrz, za kieszonkowe kupiłam sobie coś fantastycznego!”

- „O nie, to przecież naklejki z Tęczową Krainą. Dlaczego przyniosłaś je do domu, przecież tyle razy ci tłumaczyłam, dlaczego nie chcę, abyś kupowała rzeczy mające związek z Tęczową Krainą, Troskliwymi Misiami ani z Małymi Kucykami. Więc proszę je oddać!”

- „Ależ mamo, przecież one są takie piękne, więc nie mogą być złe. Kupują je wszystkie dziewczyny z naszej klasy i się nimi wymieniają”.

- „Posłuchaj Noro, gdy wrócisz po południu ze szkoły i twoja siostra pójdzie na zajęcia z baletu, to usiądźmy sobie przy herbatce z ciastem i wszystko ci jeszcze raz wytłumaczę, Ok?”

- „Ok, mamo!”

Kilka godzin później: „Noro, rozmawialiśmy już o tym i dobrze wiesz, że ideologia Nowej Ery chce, aby wszyscy ludzie na całym świecie żyli w pełnym szczęściu - bez głodu, bez wojem, bez chorób, bez zanieczyszczeń środowiska i podobnych rzeczy. Oni chcą żyć w pięknym i kolorowym świecie, jaki jest w komiksach. Ale jak wiesz, Jezus Chrystus, którego znasz z Biblii i którego kochasz, przepowiedział coś zupełnie przeciwnego. Taki raj urzeczywistni się dopiero pod Jego panowaniem, gdy On powróci,! Więc jako chrześcijanie nie musimy rezygnować z wszystkiego, co piękne, jednak przed jego powrotem wszystko będzie wyglądać zupełnie inaczej, niż twierdzą wyznawcy Nowej Ery. Oni już teraz uczą dzieci wierzyć w to, że niebawem będzie tak cudownie tylko dlatego, że ludzie tego pragną”.

- „Przecież to nieprawda!”

- „Tak, to na pewno nieprawda. Dlatego tak często rozmawiamy o tym, co mówi Biblia, bo wierzymy, w to, co pisze w Biblii. Więc nie wierz w te wyobrażenia przyszłości, które są pokazywane w komiksach lub w programach telewizyjnych”.

- „Jak oni to robią- czym są te wyobrażenia?”

- „Przyjrzyj nieco dokładniej komiksom, które kupiłam jako materiał poglądowy. We wszystkich opowiadaniach z Tęczowej Krainy, w Troskliwych Misiach i w Małych Kucykach chodzi właściwie zawsze o to samo. Mieszkają w cudownej krainie fantazji i zawsze pragną być szczęśliwi. Kiedy pojawia się ktoś, kto mógłby ten spokój zakłócić, używają czarów i wszystko kończy się dobrze. Królowa czaruje za pomocą iskrzących się gwiazdeczek, Misie za pomocą promieni szczęścia, wychodzących z ich okrągłych brzuchów, a Małe Kucyki za pomocą czarodziejskich rogów. Nasz Bóg nie chce, żebyśmy czarowali, bo Jego mamy prosić o pomoc w trudnych sytuacjach. A jeśli Go kochamy i w Nim żyjemy, wtedy on nas kocha i obdarza wszelkimi dobrami. Przecież tego pragniesz, czyż nie?”

- „Teraz rozumiem! Mamo, jesteś prawdziwym skarbem, teraz to dokładnie rozumiem”.

Po tygodniu dosłownie mnie zatkało, gdy Nora wpadła do domu z całą teczką naklejek w ręku mówiąc: „Mamo, popatrz, co dostałam, dam ci je wszystkie, możesz je wkleić do swojego zeszytu pokazowego i aby pokazywać innym matkom, jak będziesz im mówić o Nowej Erze”.

- „Skąd to masz?”.

- „Koleżanki ze szkoły codziennie mnie pytały, dlaczego nie kupuję już naklejek i się z nimi nie wymieniam. Więc po kilku dniach im to wytłumaczyłam. I wiesz co, Priska też kocha Boga i natychmiast dała mi wszystkie swoje naklejki, abym dała je Tobie”.

- „Fajnie, daj jej za to historię Jezusa”.

- „Pozostałe dwie koleżanki uzupełnią już tylko swoje książeczki i też nie będą ich kupowały”.

- „Wspaniale, córeczko, jestem z Ciebie dumna! Zapraszam Cię za to do kina, na piękny film o zwierzętach, pt. Przygody Milo i Otisa.

- „O, super! Od dawna chciałam pójść do kina!”.

Kilka miesięcy po tej rozmowie Nora otrzymała następujący list, który wywarł na niej duże wrażenie i na podstawie podobieństw do grzybów, w bardzo prosty sposób pokazywał jej, jaka lektura jest dla niej dobra, a jaka niewłaściwa.

„Kochana Noro! Bardzo, ale to bardzo się ucieszyłam, że przysłałaś mi te książki! Te dwie z tęczą bardzo mi się przydadzą. W zamian przekazuję ci specjalną książeczkę kieszonkową. Sama wiesz, że kiedy spacerujesz po lesie, to czasami znajdujesz grzyby. Jedne są jadalne, a inne niejadalne, których spożycie może się skończyć bólem brzucha, a nawet śmiercią. Trzeba więc wiedzieć, które są dobre, a które nie! Do tego celu są odpowiednie książki, w których można to sprawdzić. Z opowiadaniem dla dzieci jest podobnie jak z grzybami - nie wszystkie są dobre. Mamusia wie, które książki są dla ich dzieci dobre, a które powodują, że ogarnia je strach, a potem mają złe sny. Kochana Noro, książki, które daje Ci mama są dobre, bo sprawiają radość i uczą, jak się stać rozsądną i radosną dziewczynką. Pozdrawiam Cię serdecznie, Twoja ciocia Katrin”.

Jednak na tym historia Nory się nie kończy. Po ukończeniu rękopisu tej książki, dotarł do nas następujący epilog: „Koleżanki Nory brały swoje książeczki z historyjkami biblijnymi do szkoły. Gdy zobaczyły je ich koleżanki, to też chciały mieć takie książeczki. Miałam w domu kilka egzemplarzy, ale kiedy zapotrzebowanie z dnia na dzień wzrastało, to musiałam dokupić kilka egzemplarzy. Bardzo nas ucieszyło, że podczas przerw uczniowie czytają książki chrześcijańskie, zamiast wymieniać się naklejkami! Nie mam nic przeciwko dziewczęcej dumie Nory, która teraz naprawdę zaczyna rozumieć, czym jest przyznawanie się do Jezusa i odnoszenie w tym zwycięstwa!”.

IRIS MEISTER - Odwaga bycia innym w szkole

Nawet jeśli slogan mówiący, że *Bóg z minusa robi plusa*, nie zawsze sprawdza się w tak oczywisty sposób, jak w powyższym świadectwie, to niezachwiane trwanie w wierze zawsze dodaje otuchy i wydaje owoce. Doświadczyła tego *Iris Meister*, 16-letnia uczennica 9-tej klasy.

Gdy rozpoczęła się lekcja języka niemieckiego, to nauczyciel powiedział, że niebawem będziemy pisać wypracowanie pt. „*Jakim zwierzęciem chciałbym być w następnym wcieleniu?*”. Gdy to usłyszałam, to zaczęły przychodzić mi do głowy różne myśli. Czy powinnam postąpić jak wszyscy i pisać na temat, który wskazał nauczyciel, czy mam postąpić tak, jak oczekuje Bóg? W mojej głowie szalała burza. Gdy opowiedziałam o tym w domu, to zapytano mnie, co mam zamiar z tym zrobić. Odpowiedziałam szczerze, że jeszcze nie wiem. Im to jednak nie wystarczyło, a przede wszystkim bratu, który ma już prawie dziewiętnaście lat, więc jest ode mnie o 2,5 roku starszy i jest liderem młodzieżowym. Przyszedł do mnie i powiedział, że jako nauczycielka szkółki niedzielnej powinnam się w zdecydowany sposób przyznać do Jezusa. Nie mogę przecież opowiadać dzieciom o Bogu, którego na co dzień się nie przyznaję.

Uznałam to za sprawę bezsporną i modliłam się w tej sprawie, prosząc Boga o odwagę i silną wolę. Po naszej rozmowie, rodzice też się za mnie modlili. Nagle stało się dla mnie oczywistym, iż nie mogę pisać, że chce się wcielić w postać zwierzęcia, bo wierzę w Jezusa i w zmartwychwstanie, aby po śmierci żyć z Nim. Nazajutrz znalazłam materiały o delfinach i postanowiłam napisać wypracowanie na temat delfinów, które wyjątkowo mnie fascynują.

Nim zaczęła się lekcja, jeszcze raz się pomodliłam i nagle ogarnęła mnie odwaga. Czegoś podobnego jeszcze nigdy nie przeżyłam! W ogóle się nie bałam i napisałam wypracowanie o delfinach. Zaczęłam je od pisemnego oświadczenia, dlaczego nie mogę pisać wypracowania na temat, który życzy sobie nauczyciel i na końcu napisałam po raz drugi. Po lekcji, podczas przerwy, sąsiadka z ławki zapytała mnie, co napisałam. Powiedzenie jej wprost, dlaczego nie pisałam wypracowania o reinkarnacji, tylko o delfinach, nie przyszło mi łatwo, jednak chciała wiedzieć dlaczego pisałam o delfinach, więc jej powiedziałam. Spojrzała na mnie zdumiona i zapytała, w co wierzę? Próbowałam zmieniać tematy, aby zapomniała o co pytała, ale się nie udało. Więc w duchu pomodliłam się o pomoc i odwagę, którą ponownie otrzymałam, dzięki czemu mogłam jej przedstawić swoje stanowisko i odzyskałam wewnętrzny spokój.

Moi rodzice chcieli oczywiście porozmawiać z moim nauczycielem, jednak ja nie chciałam, dlatego w domu wszyscy byli ciekawi, jak mi poszło. Kiedy wszystko im opowiedziałam, to byli ze mnie dumni, bo zażyczyłam sobie, aby zostawili to na mojej głowie. Dla brata było sprawą oczywistą, że tak się zachowałam, bo sam też musiał przez to przejść. To było moim pragnieniem i z pomocą Bożą się udało. Nauczyciel później usprawiedliwiał się przed klasą twierdząc, że źle go zrozumiałam, ale powiedział też, że bym się nie spodziewała dobrego stopnia, bo nie trzymałam się tematu. Dobry stopień był dla mnie ważny, ale teraz wiem, że nie byłby tego warty. Wierzę, że jeśli ktoś znajdzie się w takiej samej sytuacji i zaufa Jezusowi, to Bóg da mu niezbędną odwagę i przyzna się do Niego. Dzisiaj jestem pewna jednego. Byłam wtedy w komfortowej sytuacji, bo wiedziałam, że nie byłam sama, ponieważ w domu się za mnie modlono!

Moi szkolni koledzy zaakceptowali moje przekonania i nic się nie zmieniło, a nasz nauczyciel zna teraz moje przekonania. Na pewno go gryzło, że się sprzeciwiam, ale jak on sobie z tym poradzi, pozostawiam Bogu. Odnoszę wrażenie, że to na pewno nie przeszło bez echa. Mimo to jestem zadowolona, że już wkrótce skończę tę szkołę, bo dla osamotnionych młodych chrześcijan, rzetelne przyznawanie się do Boga i uczciwe trwanie w wierze, nie jest łatwą sprawą.

Przypisy

- 001 Quick, 19.2.1981, s. 22
- 002 Quick, 19.2.1981, s. 22
- 003 Marlies Prigge: „Zombies, Porno, Kaffe und Kuchen” / Stern, nr 43/1987, 15.10.1987
- 004 Filmdienst nr 7; 07.04.1981
- 005 Thomas Osterkorn, „Bencht Ober die deutschen Ninjas” / Stern nr 43/1987, 15.10.1987
- 006 Thomas Osterkorn, „Bencht Ober die deutschen Ninjas” / Stern nr 43/1987, 15.10.1987
- 007 Thomas Osterkorn, „Bencht Ober die deutschen Ninjas” / Stern nr 43/1987, 15.10.1987
- 008 Perry Rhodan Kalender 1988 / Rastatt, s. 100
- 009 „Abenteuer Perry Rhodan” / Telewizja WDR 3, 25.9.1983

- 010 Vincent Cronin „Säulen des Himmels” s. 356, 357 / Monachium 1983
- 011 Phil Phillips, „Turmoil in the Toy Box” s. 36 / Lancaster (USA) 1986
- 012 Broszura informacyjna dla rodziców „Modernes Aktionsspielzeug zwischen Emotionen und Argumenten”, (wyd.: Informationsstelle Aktions Phantasie und Rollenspielzeug, Eschenheimer Anlage 25 A, 6000 Frankfurt)
- 013 Bettelheim Bruno „Kinder brauchen Marchen” s. 12 / Stuttgart 1977
- 014 Deutschlandfunk, 23.10.1987
- 015 Bruno Bettelheim „Kinder brauchen Marchen” s. 20 / Stuttgart 1977
- 016 Hans-Jürgen Ruppert „New Age - Endzeit oder Wendezeit?” s. 9 / Wiesbaden 1985
- 017 Brigitte, nr 9/1987, s. 127 / 22.4.1987
- 018 Własne tłumaczenie tekstu pt. „Aqvanus/Let the Sunshinen”, zespołu *The 5th Dimension*
- 019 Hans Jürgen Ruppert, „New Age - Endzeit oder Wendezeit?” s.25 / Wiesbaden 1985

- 020 Esotera, nr 3/1988, s. 1
- 021 Wywiad z Michaeliem Ende; Ulrich Skambraks „Übersinnliches ist 'in'” / Idea-Spektrum, nr 42, 15.10.1986, s. 4
- 022 Duden Bedeutungswörterbuch, s 128 / Mannheim 1970
- 023 Reinhard Eichelbeck „Die Zeit im Zeichen des Aquarius” / Esotera, nr 3/1988, s. 46
- 024 Alice Bailey „Erziehung im Neuen Zeitalter” s.185 / Genewa
- 025 por. Josh McDowell „Bibel im Test” / Neuhausen Stuttgart 1987; lub z „Die Tatsache der Auferstehung” / Weichs 19873
- 026 Die Rockefeller Papiere „Appell an alle” s. 110; 113 / Internationale Arbeitsgemeinschaft Bekennender Christen, Wuppertal 1982
- 027 Michaił Gorbatschow „Pierestroika” s. 10 / Monachium 1987
- 028 Dave Hunt „The Cult Explosion”, s. 206
- 029 Alice Bailey „Die geistige Hierarchie tritt in Erscheinung” s. 613 / Genewa

- 030 Robert Muller „Die Neuerschaffung der Welt”, s. 181 / Monachium 1985
- 031 Sant Darshan Singh „Botschaft des Friedens” / Satsang Informationen
- 032 Alice Bailey „Erziehung im Neuen Zeitalter”, s. 46
- 033 Alice Bailey „Erziehung im Neuen Zeitalter”, s. 46
- 034 Esotera, nr 2/1987
- 035 Reise ins Vokabelheft / Esotera, nr 11/1987
- 036 Alice Bailey „Der Tibeter”, s. 185
- 037 Johanna Michaelsen „Der grosse Betrug”, s. 174 (przypis 47a - Share International, listopad 1987) / Asslar 1984
- 038 F. LaGard Smith / DROGISTENSTERN nr 10/88, s. 22
- 039 Ulrich Senn „Was ist Autogenes Training?”

- 040 „Das liegende Klassenzimmer” / Annabelle, 12.5.1987
041 „Das liegende Klassenzimmer” / Annabelle, 12.5.1987
042 „Anneke lernt Liebe senden” / Esotera, nr 2/1986
043 „Anneke lernt Liebe senden” / Esotera, nr 2/1986
044 „Anneke lernt Liebe senden” / Esotera, nr 2/1986
045 Alice Bailey „Die geistige Hierarchie tritt in Erscheinung”, s. 619
046 Constance Cumbey „Die sanfte Verführung” / Asslar 1987
047 Alice Bailey „Erziehung im Neuen Zeitalter”, s. 26
048 Alice Bailey „Erziehung im Neuen Zeitalter”, s. 24
049 Alice Bailey „Erziehung im Neuen Zeitalter”, s. 184
- 050 Alice Bailey „Erziehung im Neuen Zeitalter” s. 179
051 Alice Bailey „Die geistige Hierarchie tritt in Erscheinung”, s. 641
052 Diakrisis, nr 3/1987 / Tübingen 1987
053 Alice Bailey „Die geistige Hierarchie tritt in Erscheinung”, s. 612
054 Alice Bailey „Die geistige Hierarchie tritt in Erscheinung”, s. 615
055 Alice Bailey „Die geistige Hierarchie tritt in Erscheinung”, s. 619
056 Mein kleines Pony, nr 12/1987
057 Merchandising Munchen, News / luty 1988
058 Elissa McClain „Elissa” s. 30 / Weichs 1988
059 Elissa McClain „Elissa” s. 65 / Weichs 1988
- 060 John Weldon & Zola Levitt „Ufos und Okkultismus” s. 45 / Asslar 1980
061 Katrin Ledermann „Studentenfutter” s. 64, 68 / Berneck
062 Alice Bailey „Die geistige Hierarchie tritt in Erscheinung”, s. 505
063 Neil Postman „Wir amüsieren uns zu Tode” s. 67 / Frankfurt am Main 1985
064 Neil Postman „Wir amüsieren uns zu Tode” s. 45 / Frankfurt am Main 1985
065 Nell Postman „Das Verschwinden der Kindheit”, s. 34 / Frankfurt am Main 1983
066 Sabine Jörg „Per Knopfdruck durch die Kindheit” s. 37 / Berlin 1987
067 „Gestört und seelisch tot” / Der Spiegel, nr 15/1988, s. 31
068 „Gestört und seelisch tot” / Der Spiegel, nr 15/1988, s. 35
069 „Television - Wettlauf ums Fernsehen” / TV WDR 3, 17.7 1987
- 070 Friedrich von Zglinicki „Der Weg des Films” s. 640 / New York 1979
071 Friedrich von Zglinicki „Der Weg des Films” s. 3 / New York 1979
072 Friedrich von Zglinicki „Der Weg des Films” s. 5 / New York 1979
073 Karoly Foldes Papp „Vom Felsenbild zum Alphabet” s. 27 / Stuttgart 1966
074 Karoly Foldes Papp „Vom Felsenbild zum Alphabet” s. 13 / Stuttgart 1966
075 Pojęcie odnoszące się do wiedzy i techniki filmowej, nagrywanie i odtwarzane filmów
076 Louis Pauwels & Jacques Bergier „Aufbruch ins dritte Jahrtausend” s. 91 / Monachium 1962
077 Friedrich von Zglinicki „Der Weg des Films” s. 202 / New York 1979
078 Constance Cumbey „Die sanfte Verführung” s. 45 / Asslar 1987
079 Ernst H. Gombrich „Bild und Auge” s. 136 / Londyn 1982
- 080 Amos Vogel „Kino Wlder die Tabus” s. 11 / Frankfurt am Main 1979
081 Amos Vogel „Kino Wlder die Tabus” s. 10 / Frankfurt am Main 1979
082 Wolfgang Bauer, Irmtraud Dumotz, Sergius Golowin „Lexikon der Symbole” s. 550 / Wiesbaden 1980
083 Wolfgang Bauer, Irmtraud Dumotz, Sergius Golowin „Lexikon der Symbole” s. 11 / Wiesbaden 1980
084 Dave Hunt „Die Verführung der Christenheit” s. 148 / Bielefeld 1987 (PL / Zwiedziona chrześcijaństwo)
085 Friedrich von Zglinicki „Der Weg des Films” s. 10 / New York 1979
086 Sabine Jörg „Per Knopfdruck durch die Kindheit” s. 105-109 / Berlin 1987
087 Friedel Lenz s. 12
088 Friedel Lenz s. 11
089 Lutz Padberg „New Age und Feminismus. Die neue Spiritualität” s. 56 / Asslar 1987
- 090 Marylin Ferguson „Die sanfte Verschwörung” s. 51 / Monachium 1984
091 Henry Langlois, katalog wystawy „Melies Cinematheque Francaise 1961”
092 Siegfried Zielinski „Der Heimvideomarkt im zehnten Jahr” / BPS Report 5/1987
093 „Der Kampf um die Zuschauer” / ARD Magazin 1/1986
094 „Science Fiction '80” / wydanie specjalne Cinema nr 3, s. 2 / Hamburg 1980
095 Zeszyt prasowy do filmu „Star Trek IV” / United International Pictures, Frankfurt am Main
096 Nichols Woodrow, Brooks Alexander „Der moderne Prometheus. Science fiction” / Factum nr 11-12/1979, s. 7
097 Wywiad z autorem
098 Dave Hunt „Die Verführung der Christenheit” s. 146 / Bielefeld 1987 (PL / Zwiedziona chrześcijaństwo)
099 Dave Hunt „Die Verführung der Christenheit” s. 147 / Bielefeld 1987 (PL / Zwiedziona chrześcijaństwo)

- 100 Scenariusz „*Die Science Fiction Filme. Ein Filmbuch von Cinema*” s. 89 / Hamburg 1983
- 101 Michael Schaper „*Wir handeln mit Traumen*” s. 185 / Frankfurt am Main 1988
- 102 Wywiad ze Stevenem Spielbergem „*Gdy robię swoje filmy, to kieruje mną jakaś obca siła*” / Die Welt 22.9.1986
- 103 Wywiad ze Stevenem Spielbergem „*Gdy robię swoje filmy, to kieruje mną jakaś obca siła*” / Die Welt 22.9.1986
- 104 Zeszyt prasowy filmu „*Enemy Mine – Geliebter Feind*” s. 13
- 105 Informacja prasowa Matchbox / biuro prasowe Dieter Tschorn, Postfach 1745, 6940 Weinheim/B.
- 106 Informacja prasowa Matchbox / biuro prasowe Dieter Tschorn, Postfach 1745, 6940 Weinheim/B.
- 107 Zeszyt prasowy „*Ghostbusters – Die Geisterjäger*” 1984
- 108 KennerParkerTonka „*Mit marktgerechten und ausgesuchten Spielzeuginnovationen weiter nach vorne*” / Wydanie targowe Das Spielzeug 5.2.1988
- 109 „*Die teuflische Gefahr*” / Quick 6.4.1988
- 110 Wolfgang Jeschke „*Das Science Fiction Jahr*” s. 238 / Monachium 1988
- 111 Ulrich Skambraks „*Fantasy dem Drachen auf der Spur 1*” / audycja w radiu Evangeliums Rundfunk - Wetzlar 28.3.1984
- 112 Lutz Röhrich „*Sage und Märchen: Erzählforschung heute*” s. 44 / Freiburg-Basel-Wien 1976
- 113 Lutz Röhrich „*Sage und Märchen: Erzählforschung heute*” s. 45 / Freiburg-Basel-Wien 1976
- 114 Lutz Röhrich „*Sage und Märchen: Erzählforschung heute*” s. 36 / Freiburg-Basel-Wien 1976
- 115 Lutz Röhrich „*Sage und Märchen: Erzählforschung heute*” s. 275, 291 / Freiburg-Basel-Wien 1976
- 116 „*Spirituelles Adressbuch 86/87*”, Clausthal Zellerfeld, s. 71
- 117 Lutz Röhrich „*Sage und Märchen: Erzählforschung heute*” s. 21 / Freiburg-Basel-Wien 1976
- 118 Lutz Röhrich „*Sage und Märchen: Erzählforschung heute*” s. 21 / Freiburg-Basel-Wien 1976
- 119 Ulrich Skambraks „*Fantasy dem Drachen auf der Spur 2*” / audycja w radiu Evangeliums Rundfunk - Wetzlar 4.4 1984
- 120 Ulrich Skambraks „*Fantasy dem Drachen auf der Spur 2*” / audycja w radiu Evangeliums Rundfunk - Wetzlar 4.4 1984
- 121 Ulrich Skambraks „*Fantasy dem Drachen auf der Spur 2*” / audycja w radiu Evangeliums Rundfunk - Wetzlar 4.4 1984
- 122 z filmu pt. „*Impenum kontratakuje*”
- 123 z filmu video „*Die Macht von morgen*” / Neuhausen Stuttgart 1987
- 124 Dale Pollok „*Sternemmerium*” s. 90 / Monachium 1983
- 125 Dale Pollok „*Sternemmerium*” s. 89 / Monachium 1983
- 126 Dale Pollok „*Sternemmerium*” s. 90 / Monachium 1983
- 127 Walter Brugger „*Philosophisches Wörterbuch*” s. 284 / Freiburg-Basel-Wien 1976
- 128 Constance Cumbey „*Die sanfte Verführung*” s. 89.90.91 / Asslar 1987
- 129 Ulrich Skambraks „*Fantasy dem Drachen auf der Spur 2*” / audycja w radiu Evangeliums Rundfunk - Wetzlar 4.4 1984
- 130 „*Kinder, eme beliebte Zielgruppe für den Lizenzmarkt*” s. 842 / Das Spielzeug, czerwiec 1987
- 131 „*Kinder, eme beliebte Zielgruppe für den Lizenzmarkt*” s. 847 / Das Spielzeug, czerwiec 1987
- 132 Hans E. Ulrich „*Von Meister Eckardt bis Carlos Castaneda*” s. 135 / Frankfurt am Main 1986
- 133 „*Lexikon der ostlichen Weisheitslehre*” s. 456 / Monachium 1986
- 134 „*Wie die Ewoks über das Böse siegen*”, audycja ZOF dla dzieci, 27.4 1988
- 135 Elmar Gruber, Susan Fassberg „*Słownik New Age*” s. 124 / Freiburg-Basel-Wien 1986
- 136 Elmar Gruber, Susan Fassberg „*Słownik New Age*” s. 124 / Freiburg-Basel-Wien 1986
- 137 „*Das Hexenbuch*” s. 23 / Monachium 1987
- 138 Gisela Graichen „*Die neuen Hexen*” s. 31 / Hamburg 1986
- 139 Irene Dahchow „*Magie am Kuchentisch*” / Esotera, nr 9/1987, s. 52
- 140 Tytułowa piosenka serialu „*Bibi Blocksberg*” (Wolfgang W. Loos i Heiko Rüsse) / Hör-u.-Lies-Verlag-GmbH 1986
- 141 Elfie Donnelly „*Bibi Blocksberg*” odcinek nr 18 / Hör-u.-Lies-Verlag-GmbH 1986
- 142 Werner F. Bonin „*Naturvölker und ihre übersinnlichen Fähigkeiten*” s. 39 / Monachium 1986
- 143 Katalog handlowy firmy Mattel 1988 s. 142 / Mattel GmbH, An der Trift 75, 6072 Dreieich
- 144 Ulrich Skambraks „*Die Lust auf das Jenseits*” / audycja w radiu Evangehums Rundfunk - Wetzlar 5 11 1987
- 145 Instrukcja gry „*Hexentanz - das teuflische Verwirrspiel*” / Bjorna Holle, F.X. Schmid, Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken GmbH & Co
- 146 Instrukcja gry „*Walpurgisnacht*” / Helge Andersena, Georg Reulein GmbH & Co. KG, 8510 Furth
- 147 / 148 „*Das Hexenbuch*” s. 9 / s.180 / Monachium 1987
- 149 Ulrich Skambraks „*Obersinnliches ist 'in'*”, s. 4
- 150 Ulrich Skambraks „*Obersinnliches ist 'in'*”, s. 4
- 151 Ulrich Skambraks „*Fantasy- dem Drachen auf der Spur 2*” / audycja w radiu Evangeliums Rundfunk - Wetzlar 4.4 1984
- 152 Ulrich Skambraks „*Obersinnliches ist 'in'*”, s. 4
- 153 Ulrich Skambraks „*Obersinnliches ist 'in'*”, s. 4
- 154 „*Was ist so schOn im Skeletor?*” / Brigitte, nr 22/1986, s. 117

- 155 „Masters of the Universe - Magazin” nr 1/1986
- 156 Pismo informacyjne „Horror Spielzeug - die neue Gewalt im Spiel” / Spiel gut, Heimstrasse 13, 7900 Ulm
- 157 „Gesellschaft für Rationelle Psychologie testet Masters” / wydanie specj. 3 zeszyt targowy czasopisma Das Spielzeug, luty 1988, s. 8
- 158 Henry G. Tietze „Imagination und Symboldeutung” s. 96 / Monachium 1986
- 159 Karl Renner „Geheime Wegbereiter des Okkultismus?” s. 9 / Erneuerung in Kirche und Gesellschaft, zeszyt 34, I kwartał 1988
- 160 Katalog handlowy firmy Mattel 1988 s. 121 / Mattel GmbH, An der Trift 75, 6072 Dreieich
- 161 Katalog handlowy firmy Mattel 1988 s. 121 / Mattel GmbH, An der Trift 75, 6072 Dreieich
- 162 Słownik dla uczniów „Die Religionen” s. 10 / Mannheim 1977
- 163 Elmar Gruber, Susan Fassberg „Słownik New Age” s. 18 / Freiburg-Basel-Wien 1986
- 164 Ulrich Skambraks „Von einer, die loskam” s. 19
- 165 Serial Jan Tenner, odcinek pt: „Fiuch der Sliberkugel” / Hör-u.-Lies-Verlag-GmbH 1983
- 166 Instrukcja gry „Die drei Magier” / Georg Reulein GmbH & Co. KG, 8510 Furth
- 167 „Das große Liebes Tarot” s. 12 / Mädchen nr 6, 02.03.1988
- 168 Ulrich Kaiser „Drachen, D-Mark und Dämonen” / Die Zeit nr 18, 27.04.1984
- 169 John Weldon, James Björnstad „Fantasy das Spiel mit Feuer” s. 21 / Asslar 1986
- 170 Instrukcja gry „Das Schwarze Auge” s. 48 / Droemer und Knaur und Schmidt Spiele
- 171 Katalog handlowy firmy „Schmidt'88” s. 68
- 172 John Weldon, James Björnstad „Fantasy das Spiel mit Feuer” s. 56 / Asslar 1986
- 173 John Weldon, James Björnstad „Fantasy das Spiel mit Feuer” s. 56-59 / Asslar 1986
- 174 John Weldon, James Björnstad „Fantasy das Spiel mit Feuer” s. 62 / Asslar 1986
- 175 John Weldon, James Björnstad „Fantasy das Spiel mit Feuer” s. 9 / Asslar 1986
- 176 Dirk Lehnhoff „Die Jugend am Joystick” / BPS Report 5/1987 s. 13
- 177 Uwe Winkelkotter „Ein (Keker) Meister aller Klassen!” / Aktuelier Software Markt 4/1988, s. 84
- 178 Michael Suck „Eifen, Gnome & Prinzessinnen - Phantasie kennt keme Grenzen” / Aktuelier Software Markt, nr 5/1987, s. 55
- 179 John Weldon, James Björnstad „Fantasy das Spiel mit Feuer” s. 13 / Asslar 1986
- 180 Ulrich Skambraks „Der Fantasy Fan” / audycja w radiu Evangeliums Rundfunk – Wetzlar 06.06.1984
- 181 Wassilios E. Fthenakis „Mehr Zeit für unsere Kinder” / Das Spielzeug, nr 12/1987, s. 14, 97
- 182 „Furchtbare ZeIten für Kinder” / wywiad w magazynie Stern nr 21, 19.05.1988, s. 115
- 183 Sabine Jörg „Per Knopfdruck durch die Kindheit” s. 117 / Berlin 1987
- 184 Gerhard Pfahler „Die zwölf wichtigsten Jahre des Lebens” / Monachium 1967, s. 17
- 185 Gerhard Pfahler „Die zwölf wichtigsten Jahre des Lebens” / Monachium 1967, s. 7
- 186 Frank Nicolaus „Die neuen Lebensziele” / Brigitte, 22.04 1987, s. 127
- 187 Gerhard Pfahler „Die zwölf wichtigsten Jahre des Lebens” / Monachium 1967, s. 57
- 188 „Direkter Draht zum Jenseits” / Der Spiegel nr 42/1987, s. 71
- 189 Ulrich Skambraks „Satans Söhne werden m Euch sein!” / Idea-Spektrum, 13.01.1988
- 190 „Direkter Draht zum Jenseits” / Der Spiegel nr 42/1987, s. 74
- 191 Ulrich Skambraks „Bluttausch aus der Glotze” / audycja w radiu Evangeliums-Rundfunk – Wetzlar 05.09.1984
- 192 Ulrich Skambraks „Bluttausch aus der Glotze” / audycja w radiu Evangeliums-Rundfunk – Wetzlar 05.09.1984
- 193 Wolfgang Kuchler „Die blutigen Rituale der 'friedlichen' Mayas” s. 97 / P M.- Altertumsforschung, bez daty
- 194 Wolfgang Kuchler „Die blutigen Rituale der 'friedlichen' Mayas” s. 98 / P M.- Altertumsforschung, bez daty
- 195 Helmut Hartwig „Die Grausamkeit der Bilder” s. 8 / Berlin 1986
- 196 Michael Schaper „Wir handeln mitTraumen” s. 179 / Frankfurt am Main 1988
- 197 „Horror - Das Monstergeschäft mit der Angst” / Cinema, nr 12/1979, s. 9
- 198 Neil Postman „Das Verschwinden der Kindheit”, s. 9
- 199 „Polska teleania. Dziesięć lat bez wyroku” / Gazeta Wyborcza 22.11.1992
- 200 Wychowanie w Przedszkolu nr 5/98
- 201 W. Staszewski „Makabryczne kreskówki” / Gazeta Wyborcza nr 287/95
- 202 K. Nazarewicz i P. Kwiatkowski „Zabójcze nastolatki” / Wprost, nr 4/93
- 203 „Oui, la television peut rendre violent” / Science & vie nr 900/92
- 204 M. Braun-Gałkowska „Telewizyjne dzieci” / Edukacja i dialog nr 6/95
- 205 A. Krzemiński „Wszyscy stajemy się zombies” / Polityka nr 35/94
- 206 Sailor Moon 4/99
- 207 Sailor Moon 4/99
- 208 > 212 Ulrich Skambraks „Von einer, die loskam” / Idea-Spektrum, 24.09.1987 s. 19
- 213 Marilyn Ferguson „Die sanfte Verschwörung” / Monachium 1984
- 214 F. LaGard Smith „Tanz ins Dunkel” s. 34 / Weichs 1987
- 215 Fritjof Capra / Essentia nr 28, 21.12.1987, s. 9
- 216 Katrin Ledermann „Zeitanalyse New Age” s. 39 / Berneck (Szwajcaria)