



Videogames Violentos: Simuladores Bélicos

Videogames Violentos: Simuladores Bélicos

Violent Videogames: Warlike Simulator

Anibal Bentes

Resumo

O artigo analisa possíveis perturbações no comportamento juvenil provocadas pelos *games* de batalha. Para tanto, apresenta breve histórico da evolução dos *videogames* violentos e desenvolve argumentações, à luz da Invexologia, dos malefícios gerados aos usuários, concluindo ser esta vivência desfavorável à superação do porão consciencial, devido à exacerbação da violência instintiva, comprometendo a existência pacífica e assistencial proposta pela Técnica da Inversão Existencial.

Palavras-chave: belicismo; invéxis; paracomatose; vício; *videogame*; violência.

Resumen

El artículo analiza posibles alteraciones en el comportamiento juvenil causada por juegos de batalla. Presenta breve historia del desarrollo de *videogames* violentos y desarrolla argumentos, a la luz de la Inversión Existencial, del daño causado a los usuarios. Concluí que esta experiencia es desfavorable para superar el sótano consciencial, debido a la exacerbación de la violencia instintiva, amenazando la existencia pacífica y asistencial propuesta por la técnica de la Inversión Existencial.

Palabras clave: adicción; belicismo; invexis; paracomatosis; *videogame*; violencia.

Abstract

The article analyzes possible disruptions to the juvenile behavior caused by battle games. It presents a brief history of the development of violent *videogames* and develops arguments, in the light of Existential Inversion, of the harm caused to their players. It concludes that violent games are a harmful experience, adverse in the overcoming of the consciencial basement and a threaten to the peaceful and assistencial existence proposed by the Existential Inversion technique.

Keywords: addiction; belicism; consciencial parcoma; existential inversion; *videogame*; violence.

INTRODUÇÃO

Polêmica. Existe grande polêmica na sociedade atual quanto aos malefícios provocados por *videogames* de batalhas no comportamento dos adolescentes. Dentre os jogos desta categoria,

por exemplo, citamos o Call of Duty, referido por Anders Breivik, autor da chacina de 77 pessoas na Noruega em 2011 e definido por ele como excelente simulador: “até minha avó poderia virar uma superatiradora de elite”.

Simuladores. Se a tecnologia de simuladores é aplicada para gerar comportamentos e reações esperadas em situações de emergência, como na formação de pilotos de avião, manobra de navios, motoristas de automóveis e ainda para procedimentos cirúrgicos é logicamente viável empregar a tecnologia virtual e gerar comportamentos e habilidades ao manuseio de armas.

Antagonismo. Se existem simuladores com alto grau de realismo para formação de inúmeras habilidades e manuseio de equipamentos cirúrgicos para *salvar vidas*, é lógico admitir que este recurso também poderá ser aplicado em equipamentos bélicos para *eliminar vidas*.

Comparação. De modo a comparar os extremos cosmoéticos da aplicação da tecnologia digital, eis, a seguir, dois exemplos opostos da aplicação da tecnologia promovendo realismo:

1. O Centro de Ensino e Pesquisa em Cirurgia da Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo (USP) equipado com “dois simuladores que permitem a realização de procedimentos virtuais criados por programas de computador. Em um monitor, todas as etapas das intervenções abdominais são reproduzidas em imagens tridimensionais. Além disso, o equipamento registra e corrige os erros cometidos pelo médico, o que permite o acompanhamento de sua evolução”. O Simulador Cirúrgico Endovascular de Realidade Virtual CathLab VR é um sistema que permite aos médicos, enfermeiros e técnicos, a prática de diagnósticos e habilidades dos procedimentos cardíacos vasculares periféricos e intervenção endovascular com grau altíssimo de realismo, com a prática repetitiva e casos desafiadores que permitem aos usuários aprimorar suas habilidades e aumentar sua confiança em ambiente seguro e livre de riscos antes de contato com o paciente real.

2. No segundo caso temos o depoimento imaturo do jovem Príncipe Harry, da Inglaterra, copiloto artilheiro da Real Força Aérea, comparando sua ação em combate no Afeganistão aos *videogames*: “Combater é um prazer para mim, porque sou uma dessas pessoas que gostam de jogar PlayStation e Xbox”. (GRAZINSKI, 2013; p. 46)

Realismo. Em ambos os casos, tanto dos simuladores profissionais quanto dos *videogames* violentos, o esmero pela reprodução do realismo é o mote do *marketing* de venda. O aspecto do emprego e usabilidade é dissimulado pelo processo mercadológico de estratégia midiática de divulgação e venda. O primeiro é vendido como recurso profissional, o segundo como instrumento de lazer, embora ambos baseiem-se no mesmo fundamento necessário: a simulação da realidade.

Pesquisa. Segundo o professor Valdemar W. Setzer (2013), do Departamento de Ciência da Computação, Instituto de Matemática e Estatística da USP, “em situações de emergência, de raiva profunda ou de *stress*, em que o sujeito age inconscientemente, sua ação pode seguir às condicionadas pela TV ou pelos jogos eletrônicos. Só que o ser humano age tanto mais humanamente quanto mais consciente é sua ação, isto é, quanto mais refletir e prever as consequências antes de agir. Ações inconscientes são típicas dos animais, que jamais refletem sobre as futuras consequências de seus atos”.

Devaneio. A questão do uso inconsciente de reflexos condicionados ou valores estabelecidos por repetição e não reflexão, explicam a dificuldade das pessoas em separar realidade virtual da vida real. Este assunto foi abordado na Revista *Veja* por Vilma Grazinski ao debater o flagrante de um “soldado francês fotografado no Mali usando sobre o rosto lenço igual à máscara do personagem Ghost, em uma das versões do *videogame* Call of Duty”. Segundo a autora, surpreendente é o desaparecimento das fronteiras entre soldados virtuais e verdadeiros.

Objetivo. Esse artigo tem por objetivo discutir a dificuldade dos jovens usuários de *videogames* violentos em promover a superação do porão consciencial, etapa necessária à aplicação da Técnica da Inversão Existencial, e cuja característica predominante é a manifestação pré-humana da violência e agressividade. O trabalho visa ainda covalidar, com argumentos conscienciológicos, os resultados da pesquisa realizada pelo professor Valdemar W. Setzer cuja conclusão foi ser o sadismo virtual maléfico às crianças, adolescentes e adultos expostos aos efeitos negativos de *videogames* violentos.

Metodologia. O método utilizado na pesquisa, organização das ideias e proposição do artigo foi a análise das anotações pessoais do autor e pesquisa bibliográfica em artigos, livros e revistas, destacando-se aqueles indicados na bibliografia.

Estrutura. O artigo está dividido em 5 seções. Nos três primeiros blocos, são apresentados conceitos fundamentais para entendimento do debate promovido no artigo, e breve análise da história e condição atual dos *videogames* violentos. No quarto bloco, são apresentadas algumas repercussões conscienciais pela intensa exposição ao holopensene deste tipo de jogos virtuais desfavoráveis à pacificação íntima. No quinto bloco é conduzida reflexão através do paradigma consciencial das repercussões apontadas. Nas considerações finais é sugerida providência imediata e irrevogável para minimizar o problema na sociedade intrafísica (socin).

I. CONCEITOS FUNDAMENTAIS

Inversão Existencial. Técnica conscienciológica proposta para otimização máxima da vida humana, aplicada pela pessoa interessada, ainda na juventude, antes da completa maturidade biológica, objetivando a dinamização da evolução pessoal, a assistência a outras consciências e desenvolvimento da lucidez com criticidade perante as situações cotidianas. (Assinvéxis)

Intermissivista. A invéxis tem como objetivos principais emergir a maturidade, a intelectualidade, o parapsiquismo e a assistencialidade nos jovens detentores de curso intermissivo. Caso o intermissivista consiga rememorar sua condição extrafísica, ainda durante a fase de maturação biológica, obterá maiores chances de conquistar a condição de completista existencial, pois é na faixa dos 14 aos 26 anos que vivenciamos o período de preparação para execução da programação existencial (proéxis), megameta existencial.

Porão Consciencial. Segundo a Enciclopédia da Conscienciológica (2012; p. 5529), o porão consciencial é a fase de manifestação infantil e adolescente da consciência humana, até chegar ao período da adultidade, caracterizada pelo predomínio dos traços-fardos (trafæres) mais primitivos da

consciência multiveicular, multidimensional, multiexistencial, multimilenar, paragenética e holobio-gráfica.

Bagulhos Energéticos. São objetos evocadores de energias conscienciais tóxicas, tais como: armas de fogo, *videogames* violentos, imagens, fotos e vídeos de cenas violentas.

Infantilidade. O estudo da influência do porão consciencial na fase preparatória da proéxis foi tratado pelo conscienciólogo, médico e pesquisador Hernande Leite. Em artigo publicado na Revista Conscientia (2002; p. 173 a 179), Hernande afirma existir relação direta entre o nível de maturidade consciencial e a duração da fase do porão existencial, capaz de prolongar-se pela fase adulta mantendo traços infantis como: impaciência, impulsividade, inconstância, insinceridade, intolerância a críticas, má vontade para assumir obrigações, sedução sexochacral e uso da força física. Dentre as condutas demandantes de cuidados para superação do porão consciencial, Hernande aponta a afinidade bélica. Desta maneira é leviano não admitir a gravidade do prejuízo causado aos jovens, no processo de recuperação de cons promotoras da invéxis, quando expostos intensivamente aos *videogames* violentos.

II. HISTÓRICO DOS VIDEOGAMES

Histórico. Setzer, no artigo “Efeitos negativos dos meios eletrônicos em crianças, adolescentes e adulto”, nos apresenta breve histórico do desenvolvimento dos *videogames* em 3 fases.

Primeira Fase. De 1977-1985, há predomínio no mercado de máquinas Attari. Quando a violência era representada, aparecia em forma “branda”. Kent cita palavras do fundador da Attari, N. Bushell, comentando haver regra interna em sua empresa proibindo a violência contra seres humanos.

Segunda Fase. De 1985-1995, a representação gráfica tornou-se mais realista. Neste período predominavam os *videogames* da Nintendo. O tabu da violência foi quebrado, e jogos cada vez mais violentos começaram a aparecer no mercado, conforme fatos elencados a seguir em ordem cronológica:

1. **Primeira Pessoa.** Em 1992 apareceu Wolfenstein 3D, o primeiro “mata-mata” (*ego shooter*) ou “jogo de ação” com grande sucesso comercial. O enredo criado leva o jogador a lutar contra inimigos por detrás das armas com a perspectiva de si mesmo, isto é, vê tudo sob a ótica do atirador; não apenas observa o que se passa, mas insere-se no cenário virtual, o que aumenta enormemente seu grau de realidade. Nesse *game*, em vez de simplesmente desaparecerem, os inimigos caem no chão e sangram.

2. **Multiplayer.** Um ano depois, lançado para o Natal, foi introduzido o *Doom*, onde a violência foi exacerbada: havia mais sangue para ser visto e, pela primeira vez, jogadores puderam jogar um contra o outro, isto é, massacrar-se virtualmente. Numa família composta de pessoas com interprisões cármicas violentas este tipo de “lazer” pode ser prejudicial às retratações oportunizadas.

3. **Identificação.** É interessante observar que nos jogos tipo *ego shooter* há diferença fundamental quanto à interação com a violência na TV ou cinema: nesse segundo caso, ela é sempre perpetrada por outra pessoa, permanecendo quem assiste como mero espectador, já no ambiente do *game* o jogador é agente da violência virtual. GROSSMAN (2002; p. 80) destaca ser a identificação pessoal justamente uma das atrações dos *videogames*.

Terceira Fase. De 1995 até 2005, há o domínio da Sony e seu console, o Playstation. As melhorias nos sistemas gráficos permitiram a exibição, já em 2001, de até centenas de milhões de páginas por segundo, proporcionando enorme realismo às imagens (o Playstation de 1995 permitia apenas 350.000 páginas por segundo).

Treinamento. Com o tempo, os militares descobriram poder utilizar simuladores virtuais para treinar seus soldados: “Nesse íterim, a melhoria da tecnologia permitiu aos soldados treinarem com simuladores em computadores – aprender como e para onde eles devem atirar, como eles devem mover-se em situações mortais de luta em campo e, principalmente, eles aprendem a matar. A situação total de matar em ambiente de guerra pode ser simulada em computador.” (SETZER, 2013; p. 30).

Eficácia. Os resultados das pesquisas apontam que os simuladores provocaram aumento real na capacidade de matar dos soldados, como explicitado a seguir:

“Os simuladores necessários foram introduzidos há muito, e sua eficácia foi comprovada por inúmeras pesquisas científicas. Há meio século começou o desenvolvimento com simuladores de voos e de tanques. A introdução de simuladores é sem dúvida alguma responsável pelo aumento do sucesso de matar dos soldados, de 15 a 20% na segunda guerra mundial, para 95% na guerra do Vietnam. Na guerra das Falklands, esse era o índice (10 a 15%) do lado dos soldados argentinos, que treinaram com alvos de discos. Ao contrário, os soldados britânicos, treinados com métodos modernos, conseguiram 90% de acertos. Sabemos hoje que, em situações análogas, 75 a 80% de todos os tiros mortais no campo de batalha moderno são devidos a uma consequência direta da introdução de simuladores.” (SETZER, 2013; p. 87)

Ludismo. Hoje, a tecnologia utilizada para treinar soldados para a guerra faz parte das brincadeiras de crianças e adolescentes:

“No entretanto, esses simuladores entraram em nossos lares e fliperamas na forma de *videogames* cheios de violência. Quem não acredita nisso, deveria saber que o MACS (Multipurpose Arcade Combat Simulator), um dos mais efetivos e mais usados simuladores, desenvolvido nos últimos anos pelo exército americano, não é nada mais nada menos que um jogo Super-Nintendo modificado. (De fato, ele se assemelha muito ao jogo de sucesso *Duck Hunt*, não tomando em consideração que o usuário atira com um fuzil M16 de plástico em alvos tipicamente militares.)” (SETZER, 2013; p. 30)

Dessensibilização. Segundo Stezer, “Grossman ainda relata a existência da versão do jogo *Doom* para fuzileiros navais dos E.U.A., denominado *Marine Doom*, utilizado para familiarizar os recrutas com o ato de matar, até que isso se torne algo psicologicamente “natural”. A ideia é não apenas treinar a coordenação motora desse ato, mas promover a dessensibilização dos sentimentos. Esse argumento contradiz a defesa da indústria dos jogos que entende ser improvável ao usuário, só com mouse ou teclado, treinar verdadeiras habilidades de luta e, portanto, considera seu produto inofensivo.

Pensene. Desde o início do Séc. XXI, foram publicadas inúmeras pesquisas concluindo pelos malefícios da exposição tóxica ao holopensene belicista. Estes trabalhos corroboram a teoria do pensene e seus desdobramentos, principalmente do contágio e modulação das energias conscienciais.

“A influência de programas de TV e *videogames* violentos na agressividade de crianças, adolescentes e adultos já está fartamente provada de modo científico. Por meio da denominada meta-análise, em que se usa um procedimento matemático para se considerar dados e resultados de vários artigos, Anderson e Bushman (2001) examinaram 35 estudos publicados somente em 2000 sobre os efeitos desses jogos, chegando a correlações positivas entre o seu uso e pensamentos e sentimentos agressivos, levando a atitudes agressivas; por outro lado, os estudos mostraram uma diminuição da *disposição de ajudar outras pessoas*. Spitzer (2005, p. 224) traz os coeficientes de correlação e atenta que podem parecer pequenos, mas são de ordem semelhante aos das pesquisas que levam ao uso de muitos medicamentos, inclusive no tratamento do HIV. Assim, quanto à indução de agressividade, os trabalhos científicos são conclusivos e não há dúvidas científicas a respeito.” (SETZER, 2013; p. 20)

Motivação. Este autor, enquanto profissional militar, associa por semelhança o joystick dos equipamentos controladores de armamento naval aos dos games de modo geral. Apesar de nunca ter tido contato com jogos de segunda ou terceira geração – o mais violento que teve acesso foi o *Pac Man*, criado no anos 80 por Toru Iwatani – decidiu escrever o artigo visando esclarecer jovens de sua relação familiar, ao perceber estarem apresentando tendência a comportamento mais agressivo e sinais de vício.

III. A QUEM INTERESSA?

Questão. Porque a sociedade ainda resiste em admitir que estes jogos sirvam para gerar comportamentos agressivos e atitudes violentas ao estimular o manuseio de armas de fogo? A quem interessa estimular esta violenta e desprezível habilidade?

Belicistas. A hipótese imediata aponta para a indústria de armas de fogo, sendo os jogos usados como propaganda subliminar para consumo de armamento, da mesma forma que as propagandas de carro e cerveja associam a compra e uso do produto a emoções e prazeres, inclusive sexual, o uso do *videogame* associa a sensação de poder, força física, competição, sectarismo e supremacia pelo uso da arma.

Corporações. O documentário canadense *The Corporation* (2002) destaca o comportamento atual das corporações transnacionais de não mais focar a venda de produtos, mas, sim nas ideias associadas às suas marcas.

Relação. “Em dezembro de 2012, depois que um atirador invadiu uma escola norte-americana e matou 26 pessoas, o jornal New York Times publicou reportagem onde detalhava as relações de

marketing mantidas entre a indústria bélica e os criadores de games. O texto sugere que as parcerias entre as produtoras de jogos e os fabricantes de armas incentivam a procura por armamentos” (Revista Personi).

NRA. Um exemplo recente da força destes interesses encontramos na Associação Nacional do Rifle (NRA, em inglês) que gastou em abril de 2013, US\$ 500 mil em campanha publicitária contra projeto de controle de armas apresentado pelo Presidente Obama, na semana de votação da proposta pelos Senadores, na qual a NRA saiu vencedora.

Megassediadores. Não podemos deixar de falar das personalidades extrafísicas e seu interesse em manipular e subjugar conscins e consciexes. O sucesso destes líderes anticosmoéticos reside na falta de censo crítico, desconhecimento das técnicas para domínio energético, na passividade, nos sentimentos de raiva e robotização da sociedade, hora estimulados nos jovens pelos fabricantes de armas e produtores de *videogames*, embaixadores destas personalidades doentias no intrafísico.

IV. REPERCUSSÕES CONSCIENCIAIS

Robotização. O professor Setzer considera o jogo eletrônico, de modo geral, capaz de “provo-car muitíssimo mais distúrbios de atenção e de hiperatividade do que a TV”. No caso de problemas de atenção, a razão é clara: na maioria dos jogos utilizados e apreciados, repletos de ação e violência, a reação do jogador deve ser automática, pois o pensamento consciente é muito lento.

Hiperatividade. Segundo as conclusões de Setzer, “esses jogos representam, em si, situação de hiperatividade, em ações extremamente especializadas e repetitivas. Hoje em dia as máquinas espe-ciais para esses jogos, como Playstation e Game Boy, conseguem exibir cerca de um bilhão de imagens por segundo. Assim, o jogo produz falta de concentração ligada à contemplação e aos pensamentos calmos, isto é, provoca deseducação da concentração”.

Profilaxia. Como remédio consciencial para esta condição vale lembrar a Técnica da Imobili-dade Física Vígil, útil para a reeducação da concentração e da motricidade.

Autodefesa. A falta de reflexão na juventude causa a não superação do porão consciencial, tornando o jovem eterna criança egoísta e tendendo à violência para tratar conflitos, comportamento exacerbado pela exposição ao holopensene bélico. Por exemplo, em um episódio de *bullying*, princi-palmente em ambiente escolar, o jovem com autoimagem abalada e sensação de insegurança devido ao desconforto de eventual “ataque”, poderá reagir automática e instintivamente com violência.

Mesologia. A mesologia patológica é contrafluxo dificultador da superação do porão cons-ciencial, atrapalhando sobremaneira a recuperação de cons e, conseqüentemente, a aplicação da Téc-nica da Invéxis.

Exemplologia. Eis, por exemplo, na ordem alfabética, 8 malefícios, antievolutivos e anti-invé-xis, relativos à prolongada exposição consciencial aos *videogames* belicistas:

1. **Assediadores.** A exposição e estímulo a comportamento belicista propicia instalação de holo-pensene pessoal desta natureza, permitindo a afinização com consciexes assediadoras de mesmo padrão.

2. **Baratrosfera.** Os jogos violentos exacerbam manifestações agressivas podendo, na fase do porão consciencial, promover sinergia com a Síndrome de Abstinência da Baratrosfera (SAB).

3. **Dessensibilização.** A dessensibilização, nesse caso, atua na diminuição das reações emocionais das pessoas expostas prolongadamente a imagens e ações violentas, como as utilizadas nos *videogames* violentos. Dave Grossman, autor do livro “*Quem Ensinou Nossas Crianças a Matar? Um Apelo Contra Violência em TV, Filme e Jogos de Computadores*”, é psicólogo militar e tenente-coronel do exército americano, trabalhou intensamente com o problema de dessensibilização de soldados, a fim de que estes perdessem a inibição de matar.

4. **Paracomatose.** É importante destacar o processo da paracomatose pós-dessomática a que estarão sujeitas as consciências submetidas à existência robotizada, agravada pelo padrão belicista e anticosmoético, por exemplo, dos jogos violentos. A paracomatose pós dessomática é inibidora do processo de segunda dessoma, condição para se chegar aos cursos intermissivos precursores da aplicação, na socin, da técnica da Inversão Existencial.

5. **Paragenética.** Os pensenes criam campos bioenergéticos definidores das energias conscienciais, então quando alguém está imerso, concentrado, em determinada atividade física ou mental, envolve-se pelas energias relacionadas ao padrão energético predominante da situação. No caso dos *videogames* violentos, o padrão é criminoso, agressivo e belicista. Assim, quanto mais perdurar este tipo de imersão no enredo dos jogos violentos, mais consolidadas serão as sinapses de violência e agressividade como demonstrado nos depoimentos do Príncipe Harry e Anders Breivik, vincando a paragenética com estas informações, comprometendo o processo evolutivo consciencial.

6. **Passividade.** A passividade é a submissão pensênica a outras consciências e holopensenes. Quando associada à dessensibilização e à subordinação hierárquica pode levar a seguinte percepção da violência: “Estava apenas cumprindo ordens”.

7. **Robéxis.** Os simuladores profissionais são equipamentos para criar comportamentos e habilidades reativas, condicionadas, conforme determinada atividade humana requeira, criando a robotização laboral. Os *videogames* violentos funcionando como simuladores criam sinapses motoras e comportamentais agressivas que poderão ser repetidas ao longo da vida, ou em vidas sucessivas, quando a consciência receber o estímulo externo adequado.

8. **Vício.** O usuário de *videogames* entra num estado de excitação devido ao desafio de ganhar e, quando se identifica com um personagem, nos assim chamados “jogos na 1ª pessoa” (*ego-shooters*), ele ainda tem a sensação de “sobreviver” e matar os outros. Esse estado de excitação produz sensação interior especial, que comumente é denominada de “alta adrenalina”, e é essa sensação que vicia.

V. REEDUCAÇÃO

Inversores. A discussão dos prejuízos causados pelos jogos eletrônicos, especialmente os violentos, deve ser inserida na pauta de estudos da Invexologia e da Pacifismologia de modo a proporcionar esclarecimento e assistência aos intermissivistas enredados por esta mesologia desfavorável,

de modo a facilitar a superação dos traques belicosos, um dos empecilhos à aplicação da Técnica da Inversão Existencial.

Cons. A recuperação de cons magnos ainda na juventude pode ser prejudicada pelo uso intensivo de aparelhos eletrônicos para fins lúdicos, pois tal tecnologia pode obnubilar as consciências na fase inicial de recuperação de cons.

Reeducação. O belicismo é traço antievolutivo, característico da imaturidade do ser humano. É superável pela autoconscientização e reeducação comportamental obtida através do processo de reciclagem de traços conscienciais emergentes na fase do porão consciencial, sendo paradever do paraeducador orientar a para-alfabetização necessária à consciência ressonante sob sua responsabilidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inversão. O traço fundamental do inversor é não permitir ser engolido pelas imaturidades da socin, como as promovidas pelo uso dos jogos eletrônicos violentos, evitando, assim, a agressividade, robotização, acriticismo e individualismo.

Manifestação. Pode ser que parte dos usuários de *videogames* violentos jamais manuseie arma real, mas é certo que a exposição intensa e continuada a pensenes belicistas e agressivos repercute nas energias e na manifestação destas consciências, tornando-as mais agressivas e violentas no trato social (os conhecidos *pit boys* e *hooligans*). São consciências que atuam “no grito”, “no tapa”, com intolerância dispensada ao “inimigo” com repetidos exemplos de falta de educação e violência física, motivados por intolerância religiosa, homofobia, brigas no trânsito ou entre torcidas organizadas de futebol.

Solucionática. Adotando o princípio da cosmoética destrutiva: “o que não serve não serve mesmo”, recomenda-se aos pais e responsáveis por jovens e aos próprios usuários, viciados ou não nos jogos violentos a eliminarem por vez de suas vidas esta prática. Sendo o *videogame* violento bagulho energético, o ideal é descartar tais jogos de sua coleção e não mais comprar ou acessar via internet fases *on line*. Ao livrarem-se destes lixos energéticos poderão experimentar maior pacificação íntima e melhor manifestação enquanto consciência aspirante a dar mais um passo evolutivo nesta existência.

Influência. Quanto mais pessoas pensarem com padrão agressivo e belicista, mais intensos serão os campos bioenergéticos com a predominância de tais padrões e valores, promovendo comportamentos desfavoráveis à paz social.

Questões. Você, leitor ou leitora, deseja contribuir com ideias belicistas, jogando ou permitindo acesso de seus filhos aos jogos violentos? Você é a favor ao aumento da violência ou ao aumento da paz mundial?

REFERÊNCIAS

1. GRAZINSKI, Vilma; Revista Veja; seção “Panorama” Ed. 2306; ano 46; n. 5; 30 de janeiro de 2013.
2. GROSSMAN, D.; *Kinder trainieren Gewalt – wie die Medien Kinder gewaltbereit machen* [Crianças treinam violência: como os meios {eletrônicos} tornam as crianças prontas a praticarem violência]; *Medizinisch-Pädagogische Konferenz*; n. 14, Juli 2000, p. 4-12.

3. GROSSMAN, D.; & G., De Gaetano; *Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht? Ein Aufruf gegen Gewalt in Fernsehen, Film und Computerspielen* [Quem ensinou nossas crianças a matar? Um apelo contra violência em TV, filme e jogos de computadores]; Trad. B. Sandkühler; Stuttgart: Verlag Freies Geistesleben; 2002.
4. LEITE, Hernande; *A Influência do Porão Conscional na Fase Preparatória da Proéxis*; Revista Conscientia; vol. 6; n. 4: out./dez.; Foz do Iguaçu, PR; 2002; p. 173-179.
5. SETZER, Valdemar W.; *Efeitos negativos dos meios eletrônicos em crianças, adolescentes e adultos*; Instituto de Matemática e Estatística da USP; São Paulo, SP; 2013. Disponível em: <<http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/efeitos-negativos-meios.html#4>> acesso em 29/01/2015.
6. SPITZER, M.; *Vorsicht Bildschirm! Elektronischen Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft* [Atenção, Tela! Meios Eletrônicos, Desenvolvimento Cerebral Saúde e Sociedade]; Stuttgart: Klett.; 2005. Veja também www.uni-ulm.de/klinik/psychiatrie3/leitung.html.
7. VIEIRA, Waldo; *Enciclopédia da Conscienciologia*; 7ª Edição Digital; EDITARES; Foz do Iguaçu, PR; 2012.

INFOGRAFIA SUGERIDA

1. BUSHMAN, B.J.; & ANDERSON, C. A.; *Comfortably Numb: Desensitizing Effects of Violent Media on Helping Others*; Psychology Science; vol. 20; nr. 3; 2009; p. 273-277. Disponível em <<http://sitemaker.umich.edu/brad.bushman/files/ba09.pdf>> acesso em 29/01/2015.
2. Estudantes de Medicina da USP ganham simuladores de cirurgia: <<http://www.estadao.com.br/noticias/impresso,estudantes-de-medicina-da-usp-ganham-simuladores-de-cirurgia,34280,0.htm>> acesso em 07/07/2013.
3. Simulador Cirúrgico Endovascular de Realidad Virtual CathLab VR: <<http://www.civiam.com.br/civiam/index.php/simuladores-cae/cirurgia/simulador-cirurgico-endovascular-cathlab-vr-para-treinamento-avancado-pci-ptca-tav-ppi-e-crm.html>> acesso em 07/07/2013.
4. <<http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/efeitos-negativos-meios.html#4>> acessado em 26/06/2013.
5. <http://www.youtube.com/watch?v=Zx0f_8FKMrY&feature=related> acessado em 21/04/2013.
6. <<http://www.personi.com.br/conteudo.php?conteudo=604d3bef1caf41f2cd3b>> acessado em 21/04/2013.
7. <<http://oglobo.globo.com/mundo/obama-diz-que-luta-para-apoiar-maior-controle-de-armas-ainda-nao-acabou-8142673>> acessado em 21/04/2013

Anibal Bentes, servidor público do Estado da Bahia; graduado pela Escola Naval; pós-graduando em Análise Criminal; voluntário do IIPC Salvador desde 2002; professor de Conscienciologia desde 2004; verbetógrafo; tenepessista.

E-mail: anibalpbentes.ac@gmail.com