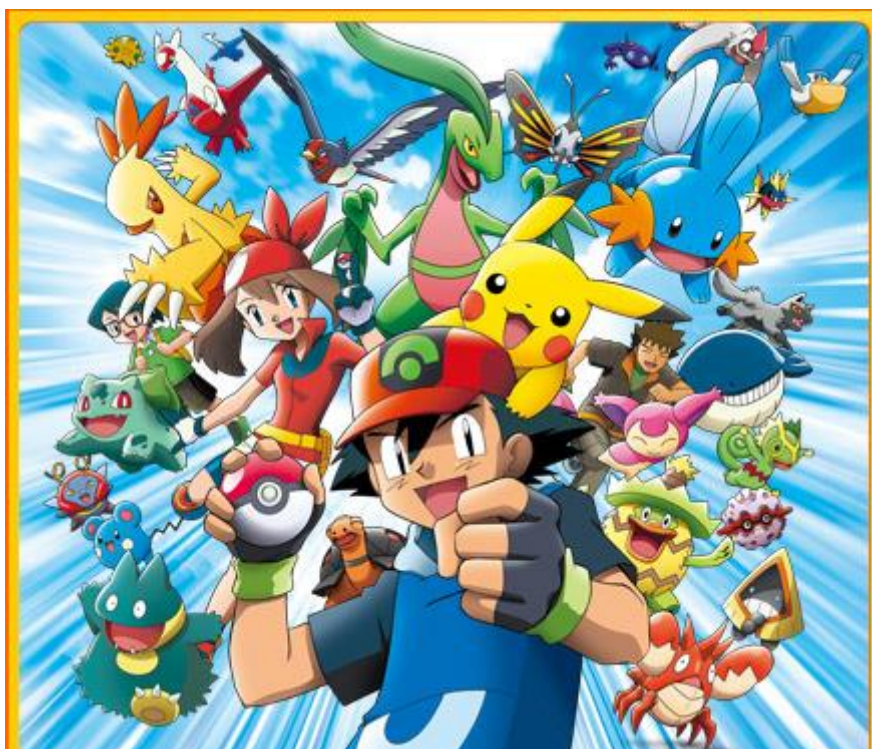


Dibujos Animados: Pokémon



LOS POKEMON (pequeño demonio de bolsillo)

Es probable que haya visto muchos niños admirando con ansiedad las cartas de Pokémon. O quizá ha visto cientos de padres buscando por las tiendas y departamentos de juguetes cualquier parafernalia de estos monstruos de bolsillo importados desde el Japón.

Puede ser que Pokémon sea un juego inofensivo para niños. Puede ser que no. Algunos expertos aseguran que este juego le abre las puertas al peligro espiritual.

El joven Satoshi Tajiri de 34 años, creó los personajes de Pokémon. En una entrevista con la revista Time este expresó que el juego satisface sus fantasías de niño ya que de pequeño coleccionaba y estudiaba insectos y los ponía a combatir. Tajiri reconstruyó el juego electrónico "Game Boy" y lo adaptó en un juego de Pokémon, eventualmente logró que la compañía Nintendo lo lanzara al mercado.

En 1998 Nintendo introdujo el mencionado juego a Norteamérica a través de un programa diario de dibujos animados. Rápidamente ganó el primer lugar de teleaudiencia entre los más chicos. Desde entonces circulan por las tiendas, juegos electrónicos, tarjetas y otros artículos de colección que han alcanzado el billón de dólares (\$E.U.A.) en ventas. También hicieron una película que logró ganancias de \$100 millones en sólo 15 días.

Aunque muchos adultos admiten que cuando se trata de este juego con nombre y personajes extraños, que para nada parecen super héroes, ellos simplemente no entienden. La emoción que provoca este juego obviamente sólo opera a nivel de los niños, según determinaron los padres. Muchos concluyen que el juego aparenta ser inofensivo comparado con otros productos en el mercado, así que ¿por qué no dejar que los chicos se diviertan? Cada vez más, sin embargo, algunos de esos padres comentan que no les gusta el comportamiento repulsivo que están notando en sus hijos luego que juegan Pokémon por largos períodos. También están alarmados por la asociación que tiene con las religiones orientales y el enlace corporativo con corrientes ocultas como Calabozos & Dragones (Dungeons & Dragons). Algunos padres cristianos están escogiendo no jugar más con este último furor.

¿Un juego de monstruos?

La mayor atención dentro de los círculos del Pokémon está en las tarjetas de compraventa, son cartas como las de peloteros, pero con un mensaje diferente. Las cartas que circulan por los Estados Unidos las distribuye una compañía en Seattle, estado de Washington, que se llama Wizards of the Coast (Hechiceros de la costa) que a su vez son los dueños de los juegos Dungeons & Dragons y Magic: The Gathering (Magia: La asamblea). Este último mayormente lo juegan los preadolescentes y adolescentes para arrojar y convocar espíritus. Han vendido alrededor de 225 millones (\$E.U.A.) del nuevo juego de tarjetas Pokémon.

Los niños compran el primer paquete de cartas, no sólo para participar del juego sino también para coleccionar todas las 151 que hay en el mercado. Porque como dice el mismo Pokémon, "¡Tienes que agarrarlos a todos!". Las más codiciadas tarjetas se consiguen en limitados paquetes de manera, que así se promueve la compraventa. Aunque la traducción oficial del nombre japonés Pokémon significa en español "monstruos de bolsillo", muchos padres probablemente están de acuerdo con la columnista Joyce Millman que dice que la verdadera acepción es "para vaciar los bolsillos de tus desafortunados padres".

Pero siempre hay padres a los que no les molesta para nada gastar el efectivo, siempre que motive a los niños a hacer sus tareas y limpiar sus recámaras.

Sin embargo, una gran cantidad de maestros se sienten de manera diferente. En los Estados Unidos muchas aulas públicas y privadas han prohibido el Pokémon, hasta se rehúsan permitirlo en sus terrenos escolares. En la ciudad de Orlando, estado de la Florida, desaprobaron terminantemente la compraventa de cartas tras los trueques de almuerzos, robo de mochilas y las amenazas de ataque por negocios mal llevados.

Nina May, anfitriona de un programa de radio conservador en el estado de Virginia, dice que Pokémon engendra una naturaleza obsesiva en los niños. Ella lo notó directamente en su hijo de 9 años.

"El es un niño bien dulce y generoso con sus juguetes, excepto cuando se trata de Pokémon", expresó. "Se tornó obsesivo, sólo de eso quería hablar. Le dijimos que necesitaba controlarse o le quitaríamos las tarjetas".

Pokémon consiste de 151 -próximamente 200- criaturas como lo son Nidoran y el lindo Pikachu, este último es el que parece un ratoncito amarillo. Cada Pokémon tiene sus propias habilidades para pelear y algunos evolucionan hasta convertirse en más poderosos. Si visita la página de Internet de estos personajes le sorprenderán con la siguiente introducción: "Bienvenido al mundo de Pokémon un lugar especial donde la gente como tú viene a entrenarse para convertirse en el maestro Pokémon número uno del mundo... Tu tarea es capturar, entrenar y pelear por todos ellos... Cada Pokémon tiene sus propias habilidades para pelear... algunos crecen o se desarrollan en criaturas más poderosas... Lleva el Pokémon contigo, estarás preparado para todo, itienes el poder en tus manos, así que, úsalo!"

Raquel Watcher, un niña que estudia el sexto grado en el estado de Maryland, estaba a punto de convertirse en "maestro" Pokémon luego de recibir un juego de "Game Boy" como regalo de cumpleaños. Inmediatamente quedó atrapada. "Me gustaba porque era divertido y muy popular entre mis amiguitos. Tienes que competir y aprenderte muchas cosas para llegar a los distintos sitios del juego" expresó.

Los padres de Raquel no quisieron comprarle las tarjetas. Así que ella y sus compañeros en la escuela dominical convencieron a la maestra para que les regalara tarjetas de Pokémon como premio por memorizarse algunas escrituras. Cuando su mamá, Pam, leyó las tarjetas y se percató que algunas criaturas tenían poderes psíquicos decidió, junto a su esposo

David, investigar más. Ambos leyeron un artículo que escribió en el Internet el pastor Brett Peterson del Ministerio Coastland, quien expone que el mencionado juego está fuertemente influenciado por ciertas religiones orientales. Algunas de estas religiones que mayormente predominan en la cultura japonesa son el sintoísmo y el budismo. "Eso era lo que necesitábamos saber para confirmar nuestras sospechas" dijo Pam. "Son creencias no compatibles con el cristianismo". Le pidieron a su hija que leyera el artículo y que lo pensara. "Quisimos que ella misma llegara a sus propias conclusiones y que dejara que el Señor le hablara" añadió la mamá. Al cabo de unos días Raquel le comunicó a sus padres su deseo de deshacerse de todos los artículos de Pokémon que tenía. "Me di cuenta que no era bueno," expresó Raquel. "Era algo que no honraba a Dios". La familia quemó las tarjetas y con un martillo destruyeron el juego electrónico. "No quisimos simplemente botarlo de manera que pudiera perjudicar a otros niños" aclaró Pam. Luego la familia oró unida rechazando cualquier conexión profana. Al día siguiente, la niña de 11 años decidió explicarle a la Iglesia, el por qué de su decisión. Raquel describió el hipnotizador proceso de jugar el "Game Boy" de Pokémon, aprenden a navegar por místicos poblados y enfrentan fantasmas usando magia blanca. Los padres fueron lo primeros sorprendidos ya que desconocían el procedimiento que envolvía. "No tenía idea de lo que implicaba ese juego. Ella nunca me lo dijo, probablemente porque sabía que no la hubiese dejado jugar con el", señaló Pam asombrada. Alrededor de 20 niños acompañaron a Raquel al altar para orar y tomar la decisión de nunca más jugar Pokémon. "No hubo presión ni sentimiento de culpabilidad, sólo el que se quiso se acercó para orar por cualquier adicción al Pokémon", dijo Pam.

Toda esta experiencia le enseñó una valiosa lección a los Watchers. "Muchas veces pensamos que le tenemos que decir a nuestros hijos lo que está bien y mal", expresó David. "Pero opino que si les presentamos los hechos, ellos estarán más que dispuestos a seguir la dirección de Dios y hacer lo que ellos sienten que es lo correcto" decidiendo que es lo mejor.

Nintendo y sus más de cien concesionarios de los productos de Pokémon están empeñados en decir que los juegos fomentan la imaginación, la capacidad de pensar y las habilidades sociales de los más jóvenes. La sicóloga Linda Mintle, quién ha escrito para diferentes revistas, se opone a esos reclamos.

"Los niños no interactúan cuando juegan con las tarjetas", dijo ella. "Hablan sobre las cartas, no sobre ellos o sus vidas personales. No es lo que yo llamo, desarrollar relaciones, ni tan siquiera están 'jugando' verdaderamente".

La compraventa de cartas es otro aspecto poco saludable de los Pokémon, señaló Mintle, porque crea malos sentimientos entre amigos.

"Los chicos mayores o con más conocimiento se aprovechan de los más jóvenes. Cuando un niño no recibe la carta que quería, se siente mal; cuando logran obtenerla, se sienten superiores.

Yo no veo esto como una gran actividad social como dice la gente que es", añadió. En su lugar Mintle piensa que Pokémon nutre la codicia, combatividad, competencia y obsesividad, peculiaridades que notó en su propio hijo. "Tuvimos que deshacernos de las cartas", dijo. "Pero primero nos sentamos y le explicamos el porqué. Le hablamos de la falta de balance en su vida y como todo lo que quería era jugar o hablar de Pokémon. Se había adueñado de parte de su vida y era algo que no podía hacer con moderación".

Mintle dijo que su hijo, que estudia en un colegio cristiano, estuvo de acuerdo con la decisión porque la pareja le había hablado con sensibilidad. Él simplemente le dijo a sus amigos que ya no estaba interesado en Pokémon.

La sicóloga opina que lo que este mencionado juego enseña es materialismo. "Existe tanta información para aprender los juegos y son tantos los padres que no entienden lo que sus hijos están hablando", añadió. Aparentemente más y más padres se están dando cuenta que Pokémon es algo que no edifica la vida de sus niños. Especialmente desde que están siendo bombardeados a través de la televisión, películas, juegos de video y líricas musicales.

Otras personas como el señor Bill Greig--padre, maestro de escuela dominical y presidente de una casa publicadora cristiana--lo ve sólo como un elemento preocupante entre las tendencias de los niños de grados escolares. Lo compara con el programa televisivo Sabrina la bruja adolescente, los libros de gran venta Harry Potter y el juego de cartas mágicas: The Gathering (La asamblea), las que por cierto Greig asegura que estimulan a los niños a hechizar a otros.

"Como madres, ¿por qué escogemos juegos sobre peleas?", expuso cuestionando Mintle. "¿Por qué no podemos seleccionar algo bueno que rescate la calidad y le enseñe a nuestros niños a ser empáticos?"



Pokémon: ¿Tan inocente como parece?

En las calles, los niños juegan a "Pokémon" e interpretan a su personaje favorito.

Pero, ¿alguna vez ha escuchado sus diálogos mientras juegan? ¿No se le hacen familiares las frases como "Te voy a hipnotizar", "Estás poseído" o "Tu destino me pertenece"? ¿Sabe cuál es el trasfondo de Pokémon? Esta caricatura (y también el juego de video) consiste en la preparación del entrenador Pokémon para alcanzar su grado de "maestro" en este oficio. Para ello, junta una serie de Pokémons que le ayudarán a combatir a los malos, a protegerlos y a cumplir con su misión. Nuestra primera pregunta es: ¿Sabe usted qué significa Pokémon? Es la contracción de las palabras en inglés "Pocket monster" o "monstruo de bolsillo".

En realidad, los Pokémon representan a monstruos o demonios, mientras que los tiernos "Pikachus" (el muñeco amarillo que inunda los centros comerciales) son proyecciones animales de los espíritus-deidades producidas por la mente humana. Pokémon tiene una serie de influencias como el misticismo budista, el hinduismo, los rituales de meditación, El libro egipcio de los muertos, los escritos de Confucio, y otras más. Existen autores que reúnen estas filosofías en una teoría llamada "inconsciencia colectiva", que se refiere a la relación entre las pseudociencias contemporáneas con las prácticas del ocultismo y la intervención de la energía del agua, la tierra, el fuego y el viento, de manera que se puede alcanzar la alineación espiritual y el éxito, y esto es lo que permite la "proyección de la mente humana".

Los poderes de Pokémon Los Pokémon tienen poderes especiales para pelear unos contra otros. Durante la serie de televisión, el entrenador de los Pokémon menciona el nombre de alguno de ellos y de inmediato sale de la esfera en el que está contenido. Esto está relacionado con el paganismo y el ocultismo, que dicen que existen los espíritus guía, los mensajeros y los elementos libres. Al ser evocados para realizar las órdenes de los entrenadores, ellos pueden observar lo que el entrenador ve, pelear contra otros espíritus, cuidar al entrenador y llevar a cabo las misiones dadas a los

entrenadores. Los poderes de Pokémon provienen de la energía del agua, de la tierra, del fuego y del viento, que, como comentamos anteriormente, son característicos de las religiones orientales. Así mismo, los monstruos Pokémon solamente pueden decir su nombre. En las filosofías orientales, los espíritus o Kamis son convocados; éstos pueden ser agentes de posesión como en los rituales de trance y en la posesión chamánica, y se utilizan para dar protección y combatir al maligno Kami. Ellos usan una música llamada Kagura, interpretada con diversos instrumentos y la voz del cantante de Kami Uta, o canciones de Kami, para convocar a las deidades. Por tanto, al mencionar su nombre, en realidad los Pokémon crean una especie de trance. Además, los Pokémon mueren debido a la vejez y se reencarnan en seres más desarrollados. Esto proviene de religiones misteriosas orientales y se narran en el Libro egipcio de los muertos; además de retoman aspectos de las teorías evolucionistas. Los entrenadores Pokémon En una religión conocida como Witchcraft (oficio de brujos), la mayoría de sus miembros consideran que su práctica es adquirida por la experiencia.

Ellos realizan diferentes rituales para volverse poderosos en el "oficio". Así sucede con los entrenadores Pokémon: ellos deben pasar por mucho entrenamiento y acciones de tipo ritual para poder convertirse en entrenadores maestros con la habilidad de controlar a los Pokémon y sus poderes. Ellos eligen a sus Pokémon para protegerse de espíritus malignos. Los "pocket-monster" seleccionados son espíritus con los que el entrenador se siente a gusto y tiene alguna forma de relacionarse con ellos (de hecho, en la serie, los entrenadores entablan una amistad con sus guardias y desarrollan relaciones verdaderas y llenas de consejos). Casos de la vida real En diferentes medios de comunicación y en otras investigaciones se han comentado muchos casos de la influencia de este tipo de programas en los niños y jóvenes, que van desde las pesadillas hasta la pérdida de valores y, en algunos casos, problemas en la salud (como en Japón, en donde muchos niños presentaron crisis epilépticas). ¿Qué se puede hacer? Satanás utiliza los medios que menos nos imaginamos para atacarnos y evitar que tengamos una relación personal con Jesucristo. En el caso de las caricaturas, él toma las inocentes mentes de los niños que no están preparados para diferenciar la fantasía de la realidad. Lo primero es acercarnos a Dios. Él es el único que nos puede ayudar a romper con cualquier intento del diablo por quitarnos la tranquilidad en el hogar. Si usted, lector o lectora, no conoce a Jesucristo, pídale perdón por sus pecados y entrégale su vida para que llene de paz su corazón. Posteriormente, debemos confiar en Su Palabra, que nos guiará para hacer lo bueno ante Sus ojos. La Biblia dice: "Y no participéis en las obras infructuosas de las tinieblas, sino más bien reprendedlas; porque vergonzoso es aun hablar de lo que ellos hacen en secreto.

Mas todas las cosas, cuando son puestas en evidencia por la luz, son hechas manifiestas; porque la luz es lo que manifiesta todo." (**Efesios 5:11-13**) No queremos decir "¡No vea Pokémon!" Queremos que conozca el trasfondo de esta serie televisiva. Ore al Señor para que le ayude a descifrar las obras oscuras del enemigo y que pueda renunciar a ellas, además de hacer la voluntad de Jesucristo para su vida. Platique también con sus hijos para que sepan la realidad oculta dentro de los "Pocket-monster".