

VIDEOSPIELE UND FANTASIESPIELE

DIE PROGRAMMIERUNG DER MORAL MIT JEDEM NEUEN SPIEL

— VON KRISTIAN GETTING —



Videospiele begannen in den vierziger und fünfziger Jahren als Unterhaltung für Wissenschaftler an großen Universitäten. Dies wuchs in den sechziger Jahren, als sich die Computerhardware verbesserte. In den siebziger Jahren begann das Arkadenphänomen. Dies ist auch die Generation, die die Magnavox-Konsole der ersten Generation erlebt hat. Dann kam der populäre Atari und seitdem gibt es jährlich aktualisierte Konsolen. Die Fähigkeiten der Videospielekonsolen und der Computerhardware nehmen jedes Jahr zu und dies ermöglicht es, immer realistischere Umgebungen auf dem Bildschirm zu erstellen. Mit der Schaffung von Heimcomputern wie dem Commodore, Tandy, IBM und Apple wurde das Spielen für einen neuen Markt geöffnet. Es wurde von einer familiären Umgebung im Wohnzimmer zu einer individuellen Erfahrung im Home Office gebracht. Die ersten Spiele waren einfache Tic-Tac-Toe, Ping-Pong und Message Board-Stil Dungeons & Dragons rundenbasierte Fantasy-Spiele.

Das Fantasy-Spiel "Dungeons & Dragons" begann eigentlich als ein rundenbasiertes Kriegsspiel, das von Gary Gygax und Dave Arneson entwickelt wurde und 1974 von Tactical Studios veröffentlicht wurde. Sie schufen den Vorläufer des computergesteuerten Rollenspiels. In dieser Tabletop-Version erstellen Spieler einen Charakter mit einer Reihe von Attributen wie Charisma, Geschicklichkeit, Stärke usw. Die Spieler würden sich dann zu einer Gruppe zusammenschließen, die "Party" genannt wird, um eine vom Dungeon-Master kontrollierte Fantasy-Welt erkunden. Dieser Dungeon Master kontrollierte alle Aspekte der

Spielwelten, vom Wetter bis zu den angreifenden Monstern. Würfel mit bis zu 20 Seiten werden verwendet, um die Chance eines Spielers auf Erfolg oder Misserfolg während seiner Runde zu beurteilen.

Es gibt viele Berichte aus den späten 70ern und 80ern, die "Dungeons & Dragons" mit Okkultismus und Satanismus in Verbindung brachten. Die Menschen haben im wirklichen Leben ihre Fantasiekämpfe ausgetragen und sich selbst und einander getötet. Ein berühmter Fall betrifft einen jungen Mann namens James Dallas Egbert III. James war ein 16-jähriger Student an der Michigan State University, der am 15. April 1979 aus seinem Schlafsaal verschwand. James Eltern engagierten einen Privatdetektiv, William Dear, um James zu finden. Dear schlug eine Theorie vor, dass James Spielen des Fantasy-Spiels Dungeons & Dragons dazu führte, dass er in die unterirdischen Rohrleitungsschächte der Universität hinein ging, um sie in das Spiel zu integrieren.

Dears Schlussfolgerung war, dass James eine psychotische Episode während einer der Spielsitzungen erlitten hat. Zufällig litt James an Depression und Leistungsdruck seiner Eltern, um in der Schule gut abschneiden zu können. James machte 3 Selbstmordversuche; das Finale war erfolgreich. Die Art, wie er starb, war eine selbst zugefügte Schusswunde.

Eine Steigerung des Realismus hat zu neuen Elementen bei den Spielinhalte geführt, die über Jahre hinweg entwickelt wurden: Realistische Schäden und Explosionen und dann das umstrittenste: Blut. Eines der ersten Videospiele,

das jemals Blut und realistische Gewalt beinhaltet, war "Rambo" für das Nintendo Entertainment System.

Basierend auf dem Film "Rambo: First Blood Part II" enthält dieses Spiel einige der ersten Pixel von Blut, die jemals in der Videospieldwelt gesehen wurden. "Rambo" wurde 1987 in Japan und ein Jahr später in Nordamerika veröffentlicht. Das erste Videospiel, das Blut und Blutspritzer realistisch einbezieht, war "Mortal Kombat", welches die Anwendung des ESRB-Bewertungssystems, aufgrund von Klagen betreffend die Zugänglichkeit von Inhalten für Erwachsene durch Kinder notwendig machte. "Mortal Kombat" wurde 1992 zum ersten Mal für Arcaden veröffentlicht und 1993 für Heimkonsolen produziert. "Mortal Kombat" hat seitdem zahlreiche Fortsetzungen und überarbeitete Remakes hervorgebracht und gilt als das populärste amerikanische Kampfspiel aller Zeiten.

Einige der verschiedenen Genres der Videospiele umfassen:

Rollenspiele, Sportspiele, Rennspiele, Ego-Shooter, Massives Multiplayer-Online-Spiel, Massives Rollenspiel für mehrere Spieler, Aktion-Spiele, Action-Abenteuer, Simulationen
Strategiespiele

Einige, der zurzeit populärsten Spiele umfassen:

World of Warcraft	Far Cry	Call of Duty
Final Fantasy	Battlefield	Diablo
Ghost Recon	Rainbow Six	Splinter Cell
Assassin's Creed	Tomb Raider	Lego
Harry Potter	Pokémon	Mortal Kombat
Medal of Honor	Half-Life	Resident Evil
Gears of War	Prince of Persia	StarCraft
SOCOM	Left For Dead	Lord of the Rings
Doom	Hitman	Spider-Man
Legend of Zelda	Grand Theft Auto	James Bond
Dragon Age	Fallout	Halo
Thief	The Sims	Guild Wars
Star Wars	Batman	God of War
BioShock	Max Payne	Oblivion

Dies ist nur eine kleine Auswahl von Hunderten, wenn nicht Tausenden von Videospittiteln, die für

Menschen und vor allem für Kinder verfügbar sind. Viele dieser Spiele sind Franchiseprodukte und haben mehrere Varianten unter dem gleichen Titel, die als fortlaufende Serie, ähnlich wie Bücher veröffentlicht werden. Es gibt viele Gefahren bei Videospielen. Eine der größten Gefahren ist, dass sie das Okkulte direkt in ein Kinderzimmer bringen können, ohne dass die Eltern wissen, was passiert. Heidnische Ideale und Rituale werden dabei eingeführt! Wenn eine Person Zaubersprüche, Hexereien, Flüche oder Heilung durch Magie anwendet, nehmen sie tatsächlich an okkulten Hexerei teil.

Kinder sind dämonischen Symbolen ausgesetzt, die Macht und Autorität symbolisieren. Wenn eine Person eine andere Person in einem Spiel tötet, so ist das ein Mord.

Kinder sind nicht die Einzigen, die anfällig für die Gefahren von Videospielen sind. Mit Smartphones und Tablets haben Erwachsene und Kinder gleichermaßen Zugang zu allen Arten von Spielen. Das Durchschnittsalter eines "Spielers" liegt bei 30 Jahren. Das bedeutet, dass der Großteil des Spielinhalts auf Erwachsene ausgerichtet ist. Gewalt, Nacktheit, Blut und Verletzungen sind die Grundpfeiler der heutigen Spiele. Da die meisten Spiele auf Erwachsene ausgerichtet sind, können wir davon ausgehen, dass Kinder etwas Unangemessenes für ihr Alter sehen oder erleben werden. Dies wird die Tür für weitere Erforschung des Okkulten öffnen, da Spiele zu einem interaktiven Film werden, in dem der Spieler der Realität entkommen kann.

Spiele, die entmenschlichen

Erwähnenswert ist "WoW" oder "World of Warcraft". Dies ist ein massives Online-Rollenspiel für mehrere Spieler. Dies bedeutet, dass der Spieler die Identität eines Zauberers, Kämpfers, Barden usw. annimmt und sogar als nichtmenschlich spielen kann.

Dieses Spiel hat gezeigt, dass es seine Spieler unglaublich süchtig machen kann, wenn sie danach streben, "aufzusteigen" und nach Rüstungen, Waffen und okkulten Artefakten der Macht Ausschau halten. Das Spiel basiert auf einem virtuellen monetären System, das bei einigen Spielern eine Verzweiflung erzeugt, die so stark ist,

dass sie bereit sind, ihre irdischen Körper für Sex gegen dieses virtuelle Spiel Gold zu verkaufen. Online-Umfragen zeigen die starke Tendenz, dass World of Warcraft Beziehungen ruiniert und Menschen ihre Jobs und Ehen kostet. Betrachte das folgende herzerreißende Beispiel einer jungen Frau, die ihren Körper verkauft hat, um ein sogenanntes "episches Reittier" zu erhalten. Ein episches Reittier ist eine Fähigkeit im Spiel, die es Charakteren ermöglicht, sich so weit zu entwickeln, dass sie vom Himmel her Zauberei gegen ihre Feinde wirken können. Der Wunsch dieser jungen Frau, dieses epische Reittier zu haben, war so stark, dass sie vorehelichen Sex im Tausch gegen eine Goldwährung anbot, um das Reittier zu kaufen. Sie hat eine Anzeige auf craigslist gepostet, die ihr Körper im Austausch für 5.000 Einheiten Gold in der WoW-Spielwährung anbietet. Sie brauchte nicht lange, um eine Person zu finden, die bereit war, ihr Angebot anzunehmen.

Ein Epischer Berg! (Warcraft Spieler schauen hinein) - w4m - 31 (TriBeCa)

Datum: 2007-04-08, 19:17 EDT

Hallo, ich brauche 5000 Einheiten Gold für mein episches fliegendes Reittier. Im Gegenzug kannst du mich besteigen. Du musst dazu einen Account auf dem lachenden Skull Server haben. Ich möchte 5000 Einheiten Gold von dir haben, bevor wir irgendwas machen. Wir können den Handel bei dir machen, da ich dich nicht einladen kann. Weil viele dumme Leute Nachrichten an mich schreiben, die das Gold nicht haben und versenden können, sende mir zuerst ein Bild von dir selbst und ein Screenshot von Deinem Charakter mit den 5000 Einheiten Gold und ich werde dein Profile überprüfen, danke.

Ich spiele einen Nachtelfen Druiden der Stufe 70 und würde jemanden bevorzugen, der Rollenspiele gespielt hat (ich habe ein Kostüm!), Aber ehrlich gesagt wird es irgendjemand tun, solange du das Gold hast. Ich wäre auch mit einer Frau einverstanden, solange du das Gold hast! Ich bin auch nicht gegen Gruppen- und Analverkehr eingestellt.

Sobald der Deal abgeschlossen war, war sie wieder in der Spielwelt. Sie hat ihre Seele im wirklichen Leben kompromittiert, um ihre virtuelle Realität zu finanzieren.

EPIC mount Erfolgsgeschichte - w4m - 31 (TriBeCa)

Datum: 2007-04-09, 2:25 PM EDT

Hi, ich möchte nur all den Dummköpfen danken, die dachten, dass es lustig wäre, mein Bild über das Internet zu posten und 50000 Threads über mich in den Wow-Foren zu machen. Ich bekam mein episches Reittier in ungefähr einer Stunde, was für beide Parteien sehr angenehm war, während alle Idioten wahrscheinlich hunderte von Stunden damit verbrachten, für dich zu arbeiten oder sie gar nicht zu haben. Ich werde nicht meinen oder seinen Namen preisgeben, aber es genügt zu sagen, wenn ich jemanden von euch im Spiel finde, werde ich dich 280% schneller töten. Auch mein neuer Freund würde gerne alles erzählen, was du PUNKS für eine Wanderung bist, PUNKS. Ich plane, ihn später in dieser Woche wieder zu treffen, er bekommt doppelten Wert für sein Gold:

Also rede den ganzen Müll, den du willst, ich habe MY Epic fliegenden Mount und ich wurde flach gelegt, was mehr ist, als die meisten von euch Versagern jemals hoffen können.



„Fallout 3,“ produziert von Bethesda Game Studios, ist ein Beispiel für ein Rollenspiel, das basierend auf der Spielerentscheidungen des jeweiligen Spielers mehrere Spieldausgänge ermöglicht. Das Spiel erhielt viele Auszeichnungen in der Gaming-Community aber es gab einige Probleme. Das Spiel ermöglicht es dem Spieler, nach Morphium und Alkohol süchtig zu werden. Es gibt Handlungsstränge im Spiel, die es erlauben, dass der Spieler auf Waffen zugreift, die kleine Atombomben mit dem Namen "Fat-Man" zum

Einsatz bringen. Das ist ein Hinweis auf die Bombe, die auf Japan fiel. Einer der beunruhigenden und verwirrenden Herausforderungen im Spiel beinhaltet, die Entscheidung, ob Atomwaffen in einer kleinen Stadt namens Megaton eingesetzt oder entschärft werden. Der Spieler kann entweder alle Bewohner töten und durch Detonation der Bomben die Stadt vernichten, oder alle Menschen retten und dauerhaft entwaffnen. Folglich, waren die Eltern entsetzt, als sie herausgefunden haben, dass ihre Kinder für das Töten von Hunderten von Menschen verantwortlich waren, auch wenn es in einer virtuellen Umgebung stattgefunden hatte. Die Spieleentwickler schufen eine Umgebung, in der ein Kind (oder ein Erwachsener) möglicherweise einige der entsetzlichsten Momente der Menschheitsgeschichte neu erschaffen konnte. Die moralischen Auswirkungen sind offensichtlich, da junge Kinder nicht in der Lage sind, die Konsequenzen dieser Handlungen vollständig zu verstehen. Diese Art von Erfahrungen führt zu einer Desensibilisierung der Wahrnehmung von Tod und Mord durch eine Person. Sie werden beginnen, den realen Tod mit dem virtuellen Tod zu verbinden und sich so von einem sehr realen Teil des Lebens zu trennen

Ein beliebtes Argument von Videospiele-Befürwortern ist, dass Spiele die Hand-Augen-Koordination erhöhen. Dies gilt nur für die Spielwelt. Sobald Sie die Spielwelt verlassen, sind diese motorischen Fähigkeiten weitgehend wertlos und können in der Realität außerhalb der Spielumgebung nicht angewendet werden. Spiele sind nicht durchwegs schlecht. Es gibt sicherlich unschuldige, lehrreiche oder auf Geschichte basierende Spiele, die gewaltlos sind. Es gibt viele Sport- und Simulationsspiele, die nicht gewalttätig sind, aber es muss eine

grundlegende Frage gestellt werden: „Verherrlichen diese Dinge Gott?“ Zeit mit Freunden und Familie zu verbringen, ein Fußballspiel oder etwas Ähnliches zu spielen wäre vorteilhafter und würde die Familien näher zusammen rücken lassen.

Ein weiteres Problem ist die Zeit. Wann wird das Zeit-Engagement etwas, das über eine zufällige Erfahrung hinausgeht? Vor allem Kinder können ihre Zeit nicht regulieren und verbringen viele Stunden des Tages nur damit, Spiele zu spielen.

Dies führt zu einer Sucht, die nicht leicht zu brechen ist. Kinder geraten aus der Fassung, verlieren soziale Fähigkeiten und ihre Fähigkeit, in der Gesellschaft zu funktionieren und zu kommunizieren, wird dadurch begrenzt. Wir können weitere Beweise dafür seit dem Aufkommen der Kommunikation mit Textbotschaften sehen. Jugendliche und junge Erwachsene haben die Fähigkeit verloren, menschliche Emotionen durch Körpersprache zu interpretieren. Spiele benötigen eine unglaubliche Menge an Zeit, um “sich miteinander zu schlagen” und einige Gegner sind sogar unschlagbar. Sie verzögern und verschleiern sich einfach, bis der Spieler das Spiel satt hat und zur nächsten Runde übergeht. Wir sprechen von Hunderten, wenn nicht sogar Tausende von Stunden, die der Entwicklung der virtuellen Fähigkeiten einer Person gewidmet sind. Dies ist Zeit, die nicht mit einem Ehepartner oder einer Familie verbracht wird. Dies ist Zeit, die nicht für Bildung oder das Erlernen einer



Fallout 3: Destroying Megaton

Handlungsfähigkeit eingesetzt wird. Dies ist die Zeit, die nicht damit verbracht wird, Bücher zu lesen oder kritische Denkfähigkeiten zu entwickeln, um unsere Realität zu verstehen. Am wichtigsten ist, dass es Zeit ist, in der wir Gott nicht dienen und daher Zeitverschwendung ist.

Wie Dämonen durch die Fantasie eintreten: Der verführerische Geist

Jeder wird mit einer Vorstellungskraft geboren. Diese Vorstellungskraft kann verwendet werden, um ein Haus zu bauen, ein Buch zu schreiben, ein Auto zu reparieren oder eine beliebige Anzahl von Situationen zu bewältigen, die Problemlösung und kreative Lösungen erfordern. Die Phantasie kann auch dazu verwendet werden, eine Fantasiewelt zu schaffen, in der wir der Realität entkommen können. Dadurch bildet sich eine Illusion in unserem Geist. Wir können ein Ereignis oder eine Sequenz von Ereignissen erstellen, in denen wir die TOTALE Kontrolle haben. Wir können unsere persönlichsten Sehnsüchte ohne Angst vor Ablehnung oder Versagen erfüllen. Wir können in gewisser Weise ein "Gott" werden, da wir alle Aspekte der Illusion vollständig kontrollieren können. Je stärker der Schmerz oder die Ablehnung, desto stärker und tiefer die Illusion. Unsere Einbildungskraft ist eine Fähigkeit unseres inneren Mannes. Die Illusion entsteht aus unserem Herzen (Seele) mit einem Einfluss von einer der folgenden drei Möglichkeiten:

1. Der Heilige Geist
2. Unser Geist
3. Ein dämonischer Geist.

Wir erschaffen diese Fantasiewelt, um den Schmerzen der Realität, wie Ablehnung, zu entkommen. Zum Beispiel sind wir innerhalb dieser Realität immer das Zentrum der Illusion. Wir haben die vollständige Kontrolle; wir sind wichtig und alles klappt immer perfekt. Wir werden immer das Siegtor erzielen. Wenn wir das siegreiche Ziel nicht in der Realität erreichen, können wir den Moment immer wieder in unserem Kopf wiederholen und das Ergebnis ändern, um uns besser zu fühlen. Männer neigen dazu, ihre Phantasien zu sexualisieren und in der Phantasie Macht, Geld, Frauen, Ruhm usw. zu gewinnen. Männer werden immer das Mädchen bekommen und sie wird immer über ihre kühnsten Träume hinaus zufrieden

sein. Männer werden Millionen in dieser Illusion ausgeben und die schnellsten Autos, die schönsten Häuser usw. haben. Rache ist ein anderes Motiv in unseren Fantasien. Wir können die perfekte Rache ohne Konsequenzen erreichen. Auf der anderen Seite neigen Frauen dazu, ihre Fantasien über den perfekten Mann zu romantisieren. Dieser Mann wird glücklich auf ihre Bedürfnisse und Wünsche eingehen. Er wird sie immer befriedigen und sich um sie kümmern.

Er wird immer freundliche Dinge sagen und in der Öffentlichkeit perfekt agieren. Das Problem mit dieser Illusion ist, dass es eine Lüge ist! Im wirklichen Leben gibt es Schmerzen und Ablehnung.

Wir werden nicht immer das Siegerziel erreichen und unser Ehepartner wird nicht immer korrekt handeln und das Richtige sagen. Rache ist nie süß, und es gibt immer Konsequenzen. Sind Sie sich jemals auf einer langen Fahrt plötzlich bewusst geworden, dass Sie sicher angekommen sind, ohne von der Reise viel mitbekommen zu haben?

Du musst dich fragen, wo bin ich gerade in Gedanken? Tagträumen ist ein natürliches menschliches Element. Alles hängt davon ab, wohin dich die Fantasie führt.

„Ich habe einen Bund gemacht mit meinen Augen, dass ich nicht achtete auf eine Jungfrau.“ (Hiob 31: 1)

„Ist mein Gang gewichen aus dem Wege und mein Herz meinen Augen nachgefolgt und klebt ein Flecken an meinen Händen...“ (Job 31: 7)

Dies lässt uns erkennen, dass unser Herz unseren Augen folgt. Wenn unsere Augen bereitwillig auf etwas Heiliges fallen, dann werden wir in unserem Herzen heilig sein. Wenn unsere Augen jedoch bereitwillig auf etwas Unheiliges fallen, dann sind wir befleckt und unser Herz ist dunkel. "Wo dein Schatz ist, da ist auch dein Herz."

„Denn wo euer Schatz ist, da ist auch euer Herz. Das Auge ist des Leibes Licht. Wenn dein Auge einfältig ist, so wird dein ganzer Leib licht sein; ist aber dein Auge ein Schalk, so wird dein ganzer Leib finster sein. Wenn nun das Licht, das in dir ist, Finsternis ist, wie groß wird dann

die Finsternis sein! Niemand kann zwei Herren dienen: entweder er wird den einen hassen und den andern lieben, oder er wird dem einen anhangen und den andern verachten. Ihr könnt nicht Gott dienen und dem

Mammon.” (Matthäus 6: 21-24)

Wenn wir in irgendwelchen dunklen Dingen unsere Schätze finden, seien es Videospiele, Pornos, Bücher, Fernsehen, Filme usw. und unsere Schätze nicht bei Gott suchen, dann sind wir voller Dunkelheit. Diese Erfüllung mit der Dunkelheit ist das Ergebnis der Sünde. Diese Sünde öffnet die Tür zum verführerischen Geist und diese Erfüllung mit der Dunkelheit ist der böse Geist, der hereinkommt. “Ich werde kein böses Ding vor meinen Augen setzen.”

„Ich nehme mir keine böse Sache vor; ich hasse den Übeltäter und lasse ihn nicht bei mir bleiben.” (Psalm 101: 3)

Verführerische Geister haben Freunde

Die Natur der Verführung ist, dass wir nicht wissen, was passiert. Wir erkennen nicht sofort den Einfluss des verführerischen Moments in unserem Leben. Verführung passiert nicht sofort. Es ist ein allmählicher Rückgang unserer Abwehr gegen unreine Gedanken. Die Verführung beginnt flach und unauffällig. Es wird an Tiefe und Komplexität zunehmen, je mehr wir uns persönlich engagieren. Wenn jemand eine Fantasie kreierte, für die man Geld bezahlt, wird er zum Voyeur. Du lebst stellvertretend die Fantasie eines anderen aus.

Nehmen Sie zum Beispiel eine Sexszene in einem Film. Indem du dir diese Sexszene gerne anschaust, lädst du dich in den Geist von Lust, Ehebruch, Unzucht und mehr ein. Indem du zusiehst, nimmst du tatsächlich teil und befindest dich mit diesen bösen Geistern in Beziehung. Dies kann mehr als nur eine Sucht nach abartigen oder pornografischen Filmen sein. Dies kann dazu führen, dass Szenen nachgespielt werden und das Charaktere aus dem Film vergöttern werden. Die Medien sind nur das Vehikel der Versuchung. Lass uns zurück zu Videospiele gehen. Indem Sie ein Videospiel spielen, schauen Sie nicht mehr einfach nur zu. Sie sind ein aktiver Teilnehmer. Bei den Live-Spielen im Internet wird es noch schlimmer, denn mit einem Headset kannst du dann die Fantasie in deine Realität hineinsprechen und du kommunizierst mit

anderen Menschen in der gleichen Fantasie. Wenn Menschen beispielsweise Rollenspiele spielen, nehmen sie eine andere Identität an. Sie töten, morden, stehlen und dulden andere, die diese Dinge tun. Wie wir gesehen haben, hat das, was wir in unserem “Augentor” zulassen, das Potenzial, in unser Herz zu gelangen. In der Bibel bezieht sich das Herz auf die Seele. Wir müssen unsere Fantasien in unseren physischen Körpern nicht ausleben, um der Sünde schuldig zu sein. Über einen unreinen Gedanken nachzudenken und ihn nicht weg zu weisen, öffnet die Tür zu dämonischen Problemen.

“Ich aber sage euch: Wer ein Weib ansieht, ihrer zu begehren, der hat schon mit ihr die Ehe gebrochen in seinem Herzen.” (Mathew 5:28).

Wenn eine Person viel kostbare Zeit in einer künstlichen Fantasiewelt verbringt, verschwimmen die Grenze zwischen Fantasie und Realität. Wir fangen an, die Fantasie mehr als die Wirklichkeit zu erleben.

Die Auswirkungen der hemmungslosen Fantasie:

Was sind die Auswirkungen von hemmungsloser Fantasie?

1. Erschafft neurologische Spuren in unserem Kopf.
2. Verursacht die Vermeidung von Verantwortung.
3. Verursacht falschen Trost und Hoffnung.
4. Verursacht Sucht.
5. Öffnet die Tür zu verführerischen Geistern.
6. Blockiert Intimität.
7. Erschafft Egoismus.

Die neurologischen **Spuren**, die in unserem Kopf entstehen, sind mentale Eisenbahnschienen, die uns ständig ablenken und uns in die Fantasie zurückziehen. Wir finden uns immer öfter in der Fantasiewelt wieder, während wir Routinearbeiten, wie Geschirrspülen, Wäsche machen, Autofahren, Duschen usw. erledigen. Die Phantasie zerstört immer mehr unser Verständnis vom wirklichen Leben und lenkt sie auf das Fantasie-Bewusstsein, nämlich die **Lüge**.

Eine Person kann anfangen, **Verantwortungen zu vermeiden**, um Zeit in der Fantasiewelt zu

verbringen. Dies gilt insbesondere für die Spielwelten.

Die Sucht kann für manche Menschen so stark werden, dass sie die Schule schwänzen, krank zur Arbeit gehen und Termine absagen, um Zeit in der Fantasy-Welt zu verbringen. Kinder können Eltern anlügen und sich Zeit für Videospiele erschleichen, nachdem Einschränkungen angewendet wurden. Dies ist ein größeres Problem für einen Erwachsenen, da sie niemand zur Rechenschaft ziehen kann und sie sich zurückziehen können.

Falscher Trost wird geschaffen, weil wir niemals von der Fantasie ausgeschlossen werden. Wir können uns von den Schmerzen von Seelenschäden und Traumata ablenken. Diese Probleme werden nie behandelt und liegen nur unter der Oberfläche und verursachen alle möglichen anderen Probleme wie Unsicherheit und Schüchternheit.

Dies kann auch zu **Abhängigkeiten** wie Drogen, Essen, Sex und anderen Dingen führen, wenn wir einmal die Illusion der Sicherheit verlassen haben. Im wahren Leben brauchen wir Trost. Einmal außerhalb der Illusion und zurück in die Realität, entdecken wir, dass unsere Verletzungen immer noch da sind. Wir sind dann ständig auf der Suche nach neuen Wegen, um den Schmerz zu beheben. Wir haben bereits besprochen, wie **verführerische Geister** in uns eindringen. Wir bitten sie, in unser Leben einzutreten, indem wir unseren Schmerz nicht sehen wollen und Gott nicht um Vergebung und Heilung bitten. Dadurch schauen wir dann auf Satan und suchen dort Antworten. Er wird uns mit allen möglichen Ablenkungen versorgen, um uns für den Rest unseres Lebens beschäftigt zu halten und zu verletzen. Nur wenn der Schmerz die Lust überwiegt, werden wir uns von der Sünde abwenden und Gott um Hilfe bitten.

Intimität erfordert einen wachen Sinn für das Jetzt und das Selbstbewusstsein. Wir können nicht intim und nah mit anderen sein, wenn wir uns in einer Fantasiewelt verlieren. Beziehungen und Karrieren leiden insgesamt stark unter der Gaming- und Unterhaltungsindustrie. Wenn eine Person in eine Fantasie eingetaucht ist, wird sie von der Realität und den Gefühlen und Bedürfnissen anderer getrennt. Ihre Wahrnehmung ist blockiert und sie

sind davon ausgeschlossen, Liebe außerhalb der Fantasie zu empfangen.

Dies führt uns zur **Selbstsucht**. Wenn eine Person an den Punkt kommt, an dem die Realität einfach zu schmerzhaft ist und wenn die Illusion dann Liebe und Trost ersetzen muss, wird diese Person selbstsüchtig und zurückgezogen leben. Sie werden egozentrisch und schnell wütend, wenn ihre Spielzeit unterbrochen wird.

STATISTIKEN LÜGEN NICHT:

Hier ist eine kurze Liste von Leuten, die Videospiele gespielt haben und Menschen ermordet haben, bevor sie erwischt oder getötet wurden. Diese Liste stammt aus dem Buch Xenogenesis - Changing Men into Monsters von Stephen Quayle.¹

Evan E. Ramsey, 16 Jahre alt, erschoss am 19. Februar 1997 zwei weitere und verwundete zwei weitere an der Bethel Regional High School in Bethel, Alaska. Später erzählte er den Ermittlern, dass er gerne das Schieß -Videospiel Doom spielte. Er wurde zu 99 Jahren Gefängnis verurteilt und wird 85 Jahre alt sein, wenn er zur Bewährung berechtigt ist.

Michael Carneal, 14, feuerte auf Schüler, die 1997 an einem Gebetstreffen an der Heath High School in West Paducah, Kentucky teilnahmen, wobei drei Mädchen getötet und fünf weitere verletzt wurden. Michael war besessen von den Gewaltspielen Doom und Mortal Kombat. Bei seinem Prozess wurde er ohne Möglichkeit der Bewährung zu lebenslanger Haft verurteilt.

Eric Harris und Dylan Klebold, 18 und 17, tötete 12 Schüler und einen Lehrer an der Columbine High School in Colorado von 1999. Beide waren besessen von dem Videospiel Doom. Als sie von der Polizei in die Enge getrieben wurden, setzten sie ihre eigenen Waffen ein, um Selbstmord zu begehen.

Devin Moore, 18 Jahre alt, löste 2003 in Fayette, Alabama, eine Schießerei aus und tötete drei Polizisten mit einer Waffe, die er einem der Beamten entrissen hatte, als er zur Polizeiwache gebracht wurde und gerade dabei war, eingesperrt

¹ (Quayle, Stephen, XENOGENESIS, CHANGING MEN INTO MONSTERS, End Time Thunder Publishers, Bozeman, Montana, 59718, 2014. p.202)

zu werden. Moore erzählte später den Ermittlern: “Das Leben ist ein Videospiel. Jeder muss irgendwann sterben.” Moores Lieblingsvideospiele war Grand Theft Auto. Er wurde zum Tode durch eine tödliche Injektion verurteilt und befindet sich in Alabama im Todestrakt.

Seung-Hui Cho, 23 Jahre alt, tötete 2007 32 Menschen an der Virginia Tech University in Blacksburg, Virginia. Als er mit der Polizei konfrontiert wurde, nahm er sich mit seiner Waffe das Leben. Er war dafür bekannt, gewalttätige Videospiele mit Counterstrike zu spielen.

Jared Lee Loughner, 23, tötete sechs Menschen und verletzte 13 weitere Personen, darunter die Kongressabgeordnete Gabby Gifford 2011 in Tucson, Arizona. Er wurde zu lebenslanger Haft verurteilt, ohne dass eine Bewährung möglich war. Er war dafür bekannt, gewalttätige Videospiele gespielt zu haben.

Anders Behring Breivik, 32 Jahre alt, tötete 77 Menschen bei dem Angriff im Sommerlager auf der Insel Utoya, Norwegen. Er behauptete, das Schießvideospiele Call of Duty als Trainingsmechanismus für seinen Amoklauf zu benutzen. Wegen der extrem liberalen Gesetze in Norwegen wurde er zu nur 21 Jahren Gefängnis verurteilt und wird nach 10 Jahren zur Bewährung berechtigt sein.

James Holmes, 25 Jahre alt, tötete 12 Menschen in einem Century Kino in Aurora, Colorado im Jahr 2012. Er war dafür bekannt, gewalttätige Videospiele zu spielen. Er wurde ohne Möglichkeit der Bewährung zu lebenslanger Haft verurteilt.

Adam Lanza, 20, fuhr 2012 zur Grundschule in Newtown, Connecticut, nachdem er seine Mutter erschossen hatte. In der Schule tötete er 26 Schulkinder und sechs Lehrer, bevor er sich das Leben nahm. Die Untersuchung ergab, dass er regelmäßig Shooter-Videospiele gespielt hatte.

Aaron Alexis, 34 Jahre alt, war der Schütze des Washington Navy Yard in Washington D.C., bei dem 13 Menschen ums Leben kamen. Er nahm sich das Leben, als die Polizei sich ihm näherte. Untersuchungen ergaben, dass er bis zu sechs Stunden lang gewalttätige Videospiele gespielt hatte.

Dies sind die berüchtigtsten Massenmörder, aber es gibt Tausende anderer Männer, die gewalttätige Videospiele spielen und am Ende jemanden umbringen. Bei jedem Massenmord fordern Barack Obama und andere liberale Politiker eine strengere Waffenkontrolle und gehen sogar so weit, die Waffen aus den Händen der Bürger zu nehmen. Es ist kaum möglich, die Moral in der Gesellschaft durch strengere Waffenkontrolle zu verbessern, denn das Waffenverbot wird nur Schusswaffen von gesetzestreuen Bürgern wegnehmen. Glaubt irgendeine vernünftige Person, dass Kriminelle freiwillig ihre Waffen abgeben? Solche drakonischen Gesetze machen es den Kriminellen nur leichter, wenn sich ihre Opfer nicht richtig verteidigen können. Warum fordert Barack Obama nicht die Beseitigung gewalttätiger Videospiele? Die Antwort ist, dass die Videospiele-Hersteller eine mächtige Lobby in Washington DC sind und kein Politiker sich ihnen oder der Filmindustrie entgegenstellen will.

Schritte zur Zerstörung der Illusion

Hier sind die notwendigen Schritte, um die Videospiele-Illusionen zu zerstören:

1. Erkennen Sie das Problem.
2. Es erfordert eine tiefe Umkehr.
3. Entfernen Sie die Fantasievorstellungen an ihrer Wurzel.
4. Ersetzen Sie die Fantasie mit der Wahrheit.

“Weiter, liebe Brüder, was wahrhaftig ist, was ehrbar, was gerecht, was keusch, was lieblich, was wohllautet, ist etwa eine Tugend, ist etwa ein Lob, dem denket nach!” (Philipper 4: 8)

Das Erste, was wir tun müssen, ist, das Problem als das zu erkennen, was es ist. Eine Sucht nach Spielen, Pornos, Sex oder was auch immer es sein mag, muss mit dem richtigen Verständnis anerkannt werden. Menschen tun Dinge aus einem bestimmten Grund. Wir tun meistens etwas, um eine Antwort zu erhalten, oder wir antworten auf etwas, was uns angetan wurde. Sobald wir akzeptiert haben, dass wir Sünder sind, müssen wir bereuen. Wir werden für die Konsequenzen in unserem Leben verantwortlich gemacht und es ist unmöglich, die Dinge ohne Reue zum Guten zu wenden. Gott wird nicht ohne echte Buße handeln.

Dies erfordert auch, dass wir die Illusion vollständig aus unserem Leben entfernen. Nicht einige oder das meiste, sondern alles! Die Sünde und die dämonischen Probleme bleiben bestehen, solange du an der Fantasie festhältst. Schließlich müssen wir die Fantasie durch die Wahrheit ersetzen. Wir müssen anerkennen, was auch immer uns in die Illusion hineingezogen hat. Es kann Ablehnung sein, irgendeine Art von Versagen, Verlegenheit, Vergewaltigung oder Belästigung. Was immer das Problem ist, es muss behandelt werden, bevor Sie Hilfe erhalten können. Wir können nicht beginnen, einen Schmerz zu heilen, wenn wir nicht akzeptieren und zugeben, dass wir zuerst verletzt wurden. Nur dann können wir Gottes Liebe annehmen und in Christus Jesus voranschreiten.

„So legt nun von euch ab nach dem vorigen Wandel den alten Menschen, der durch Lüste im Irrtum sich verderbt. Erneuert euch aber im Geist eures Gemüts und ziehet den neuen Menschen an, der nach Gott geschaffen ist in rechtschaffener Gerechtigkeit und Heiligkeit. Darum leget die Lüge ab und redet die Wahrheit, ein jeglicher mit seinem Nächsten, sintemal wir untereinander Glieder sind. Zürnet, und sündigt nicht; lasset die Sonne nicht über eurem Zorn untergehen. Gebet auch nicht Raum dem Lästerer. Wer gestohlen hat der stehle nicht mehr, sondern arbeite und schaffe mit den Händen etwas Gutes, auf dass er habe, zu geben dem Dürftigen.

Lasset kein faul Geschwätz aus eurem Munde gehen, sondern was nützlich zur Besserung ist, wo es nottut, dass es holdselig sei zu hören. Und betrübet nicht den heiligen Geist Gottes, mit dem ihr versiegelt seid auf den Tag der Erlösung. Alle Bitterkeit und Grimm und Zorn und Geschrei und Lästerung sei ferne von euch samt aller Bosheit. Seid aber untereinander freundlich, herzlich und vergebet einer dem

andern, gleichwie Gott euch auch vergeben hat in Christus.” (Epheser 4: 22-32)

„Das alles aber wird offenbar, wenn’s vom Licht gestraft wird; denn alles, was offenbar ist, das ist Licht.” (Epheser 5:13)

Ich möchte meine persönlichen Erfahrungen mit Fantasy- und Videospiele mit Ihnen teilen. Ich hatte in meiner Jugend eine Reihe von Traumata, die mich sehr schmerzten. Ich zog mich zurück und hatte nicht viele Freunde. Ich war schüchtern und sanftmütig. Ich hatte kein Vertrauen zu den Menschen um mich herum und so wurde ich in Fantasy-Romane von Terry Brooks zurückgezogen. Ungefähr zur selben Zeit entdeckte ich R.A. Salvatore und seine Dark Elf-Trilogie.

Diese Romane sind unter “Forgotten Realms, Dungeons and Dragons” geschrieben. Sie folgen der Fantasy-Welt, die in der Spielserie “Dungeons and Dragons” entstanden ist. Ich las alles was ich finden konnte und entkam vollständig in diese Welt. Ich begann zu glauben, dass ich zur falschen Zeit geboren wurde und dass es mir angenehmer gewesen wäre, in einem anderen Zeitalter oder in einer anderen Welt geboren zu sein.

Die Bücher führten mich zu einem der ersten “Forgotten Realms” Videospiele, die 1990 von SSI (Strategie Simulations Inc.) mit dem Titel “Secret of the Silver Blades” produziert wurden. Dies war meine erste Erfahrung mit einem Rollenspiel Computerspiel und ich war sofort süchtig. Ich habe es nie bis zum Ende des Spiels geschafft, weil ich die Fortsetzung gekauft habe, sobald die nächste Veröffentlichung herauskam und das vorherige Spiel fallen ließ. Ich erinnere mich daran, nach draußen zu gehen, um Hausarbeiten zu erledigen oder mit Freunden rumzuhängen, und dann würde ich nachts die ganze Nacht aufbleiben und diese Spiele spielen. Ich glaube nicht, dass ich dir sagen muss, dass meine Noten zu leiden begannen.

Ich war ein College-Student in der High School und als ich bei meinen Spielen Fortschritte machte, stürzten meine Noten ab. Meine Eltern wollten unseren Computer nicht aufrüsten, also orientierte ich mich nach draußen. Ich wurde ein eifriger Kletterer, der Drogen rauchte, psychedelische Pilze aß und LSD ausprobierte. Ich fing an, Zigaretten zu

rauchen, und mein Klettern geriet in den Hintergrund des "Party" - Lebens. Ich habe mich mit einem anständigen Job als Möbelschreiner eingewöhnt und mir meinen ersten Gaming-Computer gebaut. Von diesem Moment an spielte ich hauptsächlich Fantasy (Dungeons and Dragons), und Ego-Shooter-Spiele wie "Call of Duty" und "Battlefield 2142".

Ich wurde in einem Teufelskreis gefangen und verbrachte das ganze Wochenende mit Spielen, Trinken und Rauchen. Ich war nicht alleine und hatte eine Pseudo-Support-Gruppe, sobald ich in der Lage war, mich mit anderen Leuten zu verbinden, die auch online lebten. Sie taten alle zum größten Teil dasselbe.

Ich bin an diesem Grad entlang gewandert und bin dadurch in meiner Karriere nicht weitergekommen. Meine Ehe scheiterte und vor allem hatte ich keine Beziehung zu Jesus.

Erst als ich meine Ehe und meinen Job verlor, sah ich, was für einen Zeitverlust das Spielen bewirkte. Ich fragte mich, wo ich heute wäre, wenn ich diese Zeit mit anderen Dingen verbracht hätte. Anstatt 1.500 Stunden damit zu verbringen, "Bethesda Oblivion" zu spielen, hätte ich eine beliebige Anzahl von Büchern lesen können oder eine Sprache gelernt, wer weiß?

Das sind ungefähr 3 Stunden pro Nacht für eineinhalb Jahre. Am Wochenende war es viel mehr. Es war eine verschwendete Zeit! Ich hatte eine gute Zeit in der ich absolut nichts vorweisen konnte. Dies ist die Zeit, die ich nie wieder bekommen werde. Satan hat es mir gestohlen und ich habe es zugelassen. Ich habe jetzt viel mehr Zeit für mich. Ich hoffe, dass Eltern da draußen, die kleinere Kinder haben, erkennen, dass Spiele zwar als Babysitter benutzt werden können, dass diese Spiele die Kinder aber behindern werden. Kinder entwickeln sich in Intelligenz zurück.

Ich hatte die Chance, in dem Haus eines Kunden zu arbeiten, in dem die Kinder zu Hause unterrichtet wurden. Während meiner Zeit im Haus habe ich folgendes gesehen: Der Sohn, der etwa 15 Jahre alt war, hatten bestimmte Projekte für die Schule zu erledigen. Nun, wenn seine Eltern ihn nicht beaufsichtigten, würde er den Befehl "alt-tab" verwenden, um zwischen seiner Spiel- und

Schularbeit zu wechseln. Es war zuerst komisch, denn als ich vorbei gegangen bin, hat er mit "alt-tab" zum Schulstoff gewechselt, da er dachte, ich sei seine Mutter. Es war offensichtlich, dass er eine von den Eltern auferlegte Regel verletzte, aber der Drang zu spielen war so stark, dass er nicht anders konnte. Nach ungefähr drei Wochen, in denen ich an ihm vorbeiging, konnte ich sehen, dass seine Nerven angespannt waren und er erschöpft war, weil er ständig dachte, dass er entdeckt werden könnte. Ich begann Mitleid mit diesem Jungen zu haben und betete für ihn, weil ich die Gefangenschaft sehen konnte, in der er war. Er konnte nicht aufhören zu spielen. Es zog ihn immer wieder zurück.

Ich kann auch sagen, dass er mürrisch war, wenn es für ihn an der Zeit war, eine Arbeit wie Gras schneiden zu erledigen oder einer Oma auf der Straße zu helfen. Er ließ den Kopf hängen, setzte Kopfhörer auf und rannte durch die Arbeit, nur um wieder in den Computer - Spielplatz zu kommen. Ich bin sicher, dass er froh war, dass wir unseren Job beendet haben, damit er sich ungestraft an die Spiele schleichen konnte.

Ich bemerkte auch, dass er seine Arbeit ohne Kopfhörer nicht machen konnte. Das ist etwas, dass ich mehr als einmal bei anderen Menschen gesehen habe, und es sagt mir mit, dass es Gedanken gibt, denen sie sich nicht stellen wollen. Sie würden lieber in der Musik verweilen, als sich ihrem inneren Mann zu stellen. In der Stille beginnen sie sich zu winden und zu leiden.

Mein Rat an die Eltern ist dies: Informieren Sie sich darüber, was Ihre Kinder tun und was sie hören. Das Internet ist heutzutage fast überall verfügbar. Erfahren Sie, wie Sie die Kindersicherung am Fernsehgerät verwenden. Die Begrenzung der Exposition wird sie zu lohnenderen Freizeitbeschäftigungen wie Sport und Bildung drängen und sie natürlich auch mit Jesus bekannt machen!

Verweise:

German Luther Bibel

Foren.yellowworld.org

Omegaman Radio Blogtalk Episode 1620

Mike Connell "Die Wahrheit über Tattoos"

VIDEOSPIELE Zusammenfassung von John S. Torell

Als der "Christian Dynamics Course 1" im Jahr 2010 nachgedruckt wurde, bin ich nicht auf das Problem von Videospiele eingegangen. Nachdem Leute das Buch gekauft haben und zum Befreiungsdienst kamen, erkannten wir aber, dass einige von ihnen süchtig nach Videospiele waren und dass es ihr Leben zerstörte. Ich möchte deutlich machen, dass nicht alle Videospiele böse sind, aber es gibt einen großen Unterschied zwischen einem Autorennspiel und der Darstellung von gewalttätigen Kriegsthemen oder von Zauberei.

Ich dachte, der Kampf wäre zu Ende, als "Dungeons and Dragons" in den 80er Jahren verschwanden.

Es war unmöglich vorauszusehen, was etwa 25 Jahre später durch die Ausweitung des Internets und die Entwicklung von Personal Computern (PC) geschehen würde. Als Pastor, Radiosprecher und Schriftsteller, ich war beschäftigt und habe mich nur wenig um die Entwicklung des Personal Computers (PC) gekümmert. Ich habe die Entwicklung des Internets nicht verfolgt und erst 1997 brachte mich ein Freund dazu eine Website unseres Dienstes aufzubauen. Ich habe wenig darauf geachtet, und erst ein Jahr später erkannte, dass ich hinter einer gewaltigen Entwicklung zurückblieb, welche die Welt umgestaltete. Die Website bekam im Jahr 2003 eine stärkere Bedeutung für den Dienst, als wir begannen einen neuen Webmaster hinzuzufügen, um Audio- und Videodateien zusätzlich zum geschriebenen Inhalt zu posten.

Als ich gebeten wurde, im Omega-Man-Internetradio zu sprechen, kam ich plötzlich mit einer neuen Gruppe von Leuten in Kontakt, die ich noch nie zuvor gesehen hatte. Diese 20-50-Jährigen hatten die Mainstream-Medien aufgegeben und sich stattdessen auf alternative Nachrichtenmedien von Webseiten und Blogs konzentriert. Viele von ihnen waren ehemalige elektronische Videospiele, bis sie merkten, dass dies eine Welt von Okkultismus, Sex und Gewalt war. Erst als sie zur Befreiung kamen, wurde mir klar, dass Videospiele für Besetzungen durch Dämonen verantwortlich waren und dass es

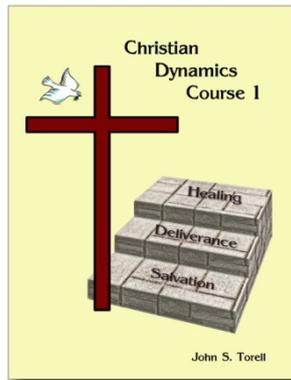
notwendig war, bestimmte Videospiele anzugehen, die in christlichen Kreisen nicht akzeptabel sind.

Ich lege das Inhaltsverzeichnis von "Christian Dynamics Course 1" bei, um Ihnen einen Überblick zu geben, was in dem Buch enthalten ist. Dieses praktische Handbuch wird Ihnen ein solides

Verständnis der Erlösung vermitteln, wie Sie für die Taufe des Heiligen Geistes beten und wie Sie eine enge Beziehung zu Gott dem Vater und seinem Sohn Jesus haben können. Sie werden auch die Segnungen erfahren, die Gott für diejenigen hat, die Seinem Wort gehorchen, und die Flüche, die über diejenigen kommen, die es nicht befolgen. Du wirst den Unterschied zwischen dämonischer Besessenheit und

dämonischer Bedrückung erkennen und dem Umgang mit dämonischen Problemen lernen.

Ich wurde 1970 in einen Befreiungsdienst gedrängt, als ein Freund um Hilfe bat. Dieses Buch ist der Höhepunkt dessen, was ich während vierzig Jahren des Dienstes gelernt habe. Kurz gesagt, dieses Buch ist das Handbuch, das ich nie zuvor im Dienst zur Verfügung hatte.



Bitte besuchen Sie die Webseite von European American Evangelistic Crusades für weitere Informationen zu diesem Dienst und dem Buch von John S. Torell unter www.eaec.org

Das Inhaltsverzeichnis des Buches finden Sie unter:

<http://www.eaec.org/bookstore/books/cd1-toc.pdf>