

SATANISTI TAJNIM KODOVIMA PREKO MEDIJA OSVAJAJU DUŠE LJUDI

Kada je Džon Tod, bivši pripadnik najvišeg kruga nadnacionalne organizacije poznate pod nazivom „Illuminati“ (koja je u vrhu masonske piramide), jednom prilikom rekao: „Da bismo znali koliko demona imamo u kući, treba da prebrojimo svoje ploče“, retko ko je pomislio da će satanisti uspeti da, zbog tradicionalnog vaspitavanja dece u porodicama, prodru u škole i vrtiće.

Koliko i muzika može biti opasna kada zli ljudi iskoriste tehničko-tehnološke mogućnosti, može se zaključiti iz izjave Džimija Hendriksa, izrečene bez ikakvih predrasuda: „Kroz muziku možemo ubaciti u podsvest sve što želimo“.

Opasnost koja preti zbog zloupotrebe kulture očigledna je i sve naglašenija – otvoreno se, katkad i s ponosom, govori o satanizmu u slikarstvu, muzici, na Internetu...¹ Naime, poznato je da je jedna od najvažnijih firmi za produkciju ploča sa satanističkim sadržajem – „Mural Record“. Amblem njihovih ploča je satanski hram. Taj „tajni znak“ je njihova magija. Poznato je da muzika dodiruje najtananije strune duše i da je njen značaj zbog uticaja na ljudsku psihu neprocenjiv. S druge strane, naučno je dokazano da muzika pojačava ili smanjuje otrovno delovanje pojedinih lekova, kao što je, na primer, „amfetamin“.

Nije čudno što tzv. destruktivci koriste i muziku za ostvarenje svojih „vitalnih ciljeva“, budući da je uticaj muzike na čoveka programiranim kodovima praktično dozvoljen otkad u američkoj vojnoj doktrini postoji poglavlje o neokortikalnom ratu. Postoji posebna fonetska metoda za ugrađivanje izobličene poruke. No, značajno je kako mozak reaguje na muziku koja krije destruktivne poruke.

Na primer, skrivena poruka „ugord imzu“ preko leve polovine mozga, za koju je neprepoznatljiva, dospeva do desne – kreativne i intuitivne sfere, koja poruku dekodira i prepoznaje kao „uzmi drogu“. Naravno, to je samo jedna od satanističkih poruka koje su sve češće upravo na Internetu.²



Za osnovne zagovornike satanizma u muzici proglašeni su od strane istraživača sekta članovi grupe Rolling Stones (sa pesmom „Symphyty for the devil“...). Međutim, nisu oni jedini svetski poznati bend koji „obožava i opevava“ đavole u svojim pesmama. Uz njih su članovi grupa Beatles, Eagles, Pink Floyd i jedna od najpoznatijih pevačica sveta – Madonna. Osim destruktivne muzike, navedeni bendovi svojim slušaocima, kroz tehničko ili fonetsko šifrovanje snimaka, predaju izobličene, nečujne, skrivene poruke, koje dopiru do podsvesti.

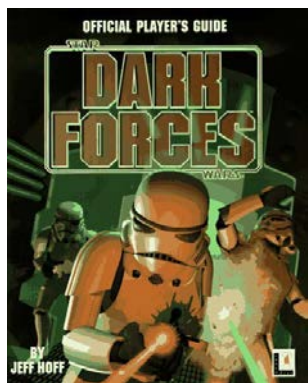
Poruke su „ugrađene“ vraćanjem snimka unazad. Reč je o manipulaciji koja grupama donosi popularnost, pojačava njihov uspeh i čini ih „finijim“ u odnosu na heavymetal bendove. Neki od primera su pesme „Every Little“ grupe Police (poručuju da „zli imaju moć“); Rolling Stones u pesmi „Tops“ kažu „Ja te volim – rekao je đavo“; grupa Kiss u pesmi „God of Thunder“ poručuje slušaocima „Sam đavo je tvoj bog“; Madonna u pesmi „When you call my name“ peva „Hajl Satan“; Cindy Lauper stihovima pesme „She Bop“ poručuje: „Tako si bespomoćan protiv zlih, protiv sviranja unazad“; Led Zeppelin preslušavanjem pesme „Stairway to heaven“ unazad – otkriva: „Ja želim da živim Satanu – ja te ljubim gospode Satano“; članovi grupe Eagles su napisali jednu od najslušanijih i za sluh najlepših pesama „Hotel California“ (u njoj je skrivena satanistička poruka, aluzija na crkvu Satane

¹ Na sajtu Satanine crkve (ChurchofSatan) moguće je videti tačan opis tzv. obrnutog egzorcizma („reverse exorcism“) tj. isterivanja Božijeg duha iz čoveka zasednutog njime.

² Zanimljivo je da su savremene metode uticaja na svest ljudi već (zlo)upotrebene u američkoj javnosti i to protiv najpućenijih u te metode. Čuveni časopis „Economik“ objavio je da je Džordž Buš protiv Al Gora koristio u predizbornoj kampanji „nevidljive poruke“. Naime, iza ubedljivih, usporenih poruka na TV, koje su govorile o prednostima i programu Al Gora, na ekranu je bila ispisana poruka za podsvest – „lažov“.

smeštene u hotelu u ulici Kalifornija).

Za izvesniju budućnost ljudskog roda najopasnije je što tzv. destruktivne snage, koje nisu organizovane samo u totalitarne i destruktivne sekte, svoju uništavajuću energiju usmeravaju na decu. Agresivnost je sve češći sadržaj igara za decu.³ I crtani filmovi imaju satanističke poruke, a junaci tih filmova često imaju oblik monstruma i što je opasnije – veoma sugestivno deluju na decu.⁴ Misije u kompjuterskim igrama napravljene su sa ratnim scenarijima, a pojedine podsećaju na horor filmove. Na Internetu postoji poseban satanistički segment posvećen vampirizmu, a mnoge igre iz tog virtuelnog „trodimenzionog“ kolor-seta spadaju u najpopularnije igre za decu.



Uvodna poruka⁵ sajta pod šifrom <http://www.compumart.ab.ca/igbush/vamprinia.htm> na engleskom glasi: „Sell your Soul to Satan’s Sister Satana, at Satana’s little Piece of HELL!“, a znači: „Prodaj svoju dušu Sataninoj sestri Satani na njenom deliću pakla“. Najpopularnije kompjuterske satanističke igre poznavala su početkom ratova na prostorima prethodne Jugoslavije i naša deca: Duke it out in D.C., Duke the Apocalypse, Duke Nukem 3D, Doom 1 i 2, Quake 1 i 2, Qizone for Quake, Hexen II, Wolfenstein 3D, Descent 1 i 2, Dark Forces, Killing time, Blood, Rise of the Triad, Heretic, Corridor itd. Navedeni satanistički segment Interneta završava se porukom: „And remember... Vampires are all around You“, što znači: „Zapamtite... Vampiri su svuda oko vas.“

U nekim od video-igara Srbi su „loši momci“ koje treba pobediti. Sve igre su interaktivne, što znači da igrač posmatra očima glavnog junaka, koji se navikava na satanistički ambijent. Na ključnim mestima za nastavak igre uslov je da se krst okrene naopako i zamračí i/ili zakrvavi prostorija.⁶

Koliki je kulturološki zahvat sila zla i svih koji im idu naruku, može se zaključiti i po načinu na koji deca u prvom razredu OŠ „Sveti Sava“ u Beogradu uče (ili su učila) eksperimentalno engleski jezik. Osnovna literatura su knjige Džulije Ešvord i Džona Klarka I– SPY.⁷ Glavni crtani likovi su: Frankenštajn, veštica, vampir, Drakula i vukodlak.⁸ Instrument za kodiranje reči – verovatno da bi bio u skladu sa likovima – podseća na instrument koji spiritualisti koriste za razgovor sa dušama mrtvih.

Naravno, psiholozi bi trebalo da istraže kako i koliko igračke u obliku monstruma, crtani filmovi sa đavolima u obliku ljupkog Huga i filmovi o Hariju Poteru utiču na dečija shvatanja i kakvi su ishodi satanizovanog vaspitavanja.

Pored toga što deci likovi strašila izgledaju veoma ljupko, mora da takvi likovi još nešto čine njihovoj nadsvesti, svesti i podsvesti. Deci, naravno, nije ni ponuđeno da biraju da li žele da uče engleski jezik iz knjiga sa likovima zeka, pačića, srna, medveda, vukova ili nekih drugih likova iz stvarnog sveta. Religiozni ljudi bi rekli:

³ Studija Stenfordskog univerziteta potvrdila je da smanjenje izloženosti agresivnom materijalu dovodi do smanjenja agresivnosti. U poslednjih 50-tak godina uvozom američke (ne)kulture, medijske prezentacije često su trovale dušu i svest ljudi i na taj način izazvane su brojne nesreće, sukobi, brutalnosti. Mediji svojom ponudom uveliko određuju mentalne programe i šeme koje vladaju čovekom, čak i diktatorski, ukoliko se duboko ukorene u svest i podsvest gledalaca.

⁴ Kada je vaspitačica Nada Miljanić iz Novog Beograda upitala decu zašto pokušavaju da pomere poklopac šahta, u čemu su skoro uspeli, odgovorili su joj: „Mi smo hteli da kao nindže kornjače uđemo u kanalizaciju“. („Politika“ br. 30901, od 1. novembra 1999, str. 12).

⁵ Ova stranica sada ne postoji na netu.

⁶ Kreatori video igara za decu ne moraju imati zle namere, moguće je da ne pripadaju organizacijama sa destruktivnim ciljevima, možda zaista misle da su ratne igre za decu dobre za razvijanje kreativnih sposobnosti i moći predviđanja u dece, ali bi trebalo prepustiti psiholozima krajnju ocenu o tome kako dečiji mozak reaguje na pobeđe, poraze, opstanak i gubljenje vremena pored kompjutera. Budući da su te „igre“ zamenile igru na svežem vazduhu.

⁷ Julie Ashworth and John Clark, I– SPY (Course Book – 1 i Activity Book – 1), Oxford University Press, 1996.

⁸ Ne plasiraju se samo u Beogradu programi nove reformisane škole za „otvoreno društvo“. Naprotiv, dr Haka Tahirović, pedijatar iz Bijelog Polja, požalio se na eksperimentalne škole u Crnoj Gori u kojima se tokom nastavnog procesa deca poistovećuju sa Drakulom, vukodlacima, vampirima, duhovima i vešticama. Novi školski koncept preuzet u SAD nazvan je „korak po korak“, a protivnici koncepta „prozivaju ga“ kao „školoavanje za ‘novo doba‘“.

zašto im nisu ponuđeni likovi anđela, umesto đavola.

Beogradska omladina je u prilici da pročita i kratku priču Hajnca Štadlera Školsko pozorište u izdanju „Beografita“:

„Deca igraju neki komad. Glavne ličnosti su jedan gostioničar, jedan vojnik koji traži prenoćište, gostioničareva ćerka i đavo. Gledamo isti komad po osmi put. Gostioničar, ćerka i vojnik glume sa promenljivim uspehom. Đavo je uvek sjajan“.⁹

Priči očigledno nije potreban komentar, ali je isto tako očigledno da je porast kriminaliteta i broja zločina koje čine deca, a kasnije omladina, u vezi s navedenim prodorom satanističkih poruka i predmeta u svet mašte. Dokazano je da se na taj način napada nacionalno, mentalno, odnosno duhovno biće svih koji pripadaju kvalitativnim civilizacijama.

Da igre za decu koje se plasiraju preko sredstava za masovnu komunikaciju nisu nimalo naivne može se zaključiti ako se analizira „Bitka za Zagreb“, koja je po obliku slična igri „Riziko“. Ta igra objavljena je u Americi, gde su dečije igre i simulacije na računarima još 1977. godine imale veoma kvalitetne scenarije za rat na tlu Savezne Federativne Republike Jugoslavije. U igri je skoro verno predviđeno razbijanje Jugoslavije i Jugoslovenske narodne armije. Uostalom, njujorška firma za publikovanje simulacija (Simulations Publications Inc., New York) već dvadesetak godina izbacuje na tržište igre za decu na bazi scenarija za buduće ratove (Modern Battles).

Slično je sa video i kompjuterskim igrama. Uobičajeno je da se ti scenariji zasnivaju na stvarnim vojnim procenama, objavljenim u veoma uglednom časopisu „Strategy & Tactics Magazine“. Proračuni su preuzeti iz naučnih istraživanja; kriterijumi su stvarni, mape verno prikazuju prostor; jedinice su postojeće. Ratne igre za decu realno odražavaju teritoriju država sa konfliktnim situacijama.

Kroz igre se deca upoznaju sa krokijem istorije nacija u verovatnom žarištu, političkom situacijom, bitnim karakteristikama nacija, geografskim položajem, reljefom, vojnim potencijalom, odnosom snaga, a na neki način i odnosom države u kojoj je kreirana igra prema „stranama u sukobu“. Namenjene su uzrastu od 10 do 14 godina. Kvalitet video-igara i verodostojnost ambijenata u simuliranim misijama toliko su dobri da deca mogu da se pripremaju za buduće vojnike i pilote kao da su na simulatorima u vojnim centrima za obuku, što su potvrdili i najpoznatiji vojni eksperti.

Doug Ričardson je u članku „Ratne igre u svetu kibernetike“ opisao jednu (ne)običnu reakciju generala. Naime, nakon što su mu prikazali video-igru „Kriegsspiel“, načelnik nemačkog generalštaba, Fon Mafling, inače veoma cenjeni strateg, uzviknuo je: „To nije igra, to je obuka za rat!“ Zanimljivo je pri tome da je najpoznatiju ratnu igru „Gulf Strike“, prema čijem se scenariju ratovalo u Kuvajtu, kreirao čuveni dizajner „ratni(čki)h“ igara za decu Mark Herman, po narudžbi Pentagona.

Poznato je da je Komanda koalicionih snaga u Zalivskom ratu koristila za obuku i odlučivanje najmanje četiri programa zasnovana na video-igramama za decu: komercijalne igre „Gulf Strike“ i „Tacwar“ (Tactical Warfare), igru JTLS (Joint Theatre Level Simulation) i igru „Janus“, kreiranu u Nacionalnoj laboratoriji Los Alamos u Novom Meksiku, koja je popularna u mnogim državama, uključujući Kanadu, Francusku, Nemačku, Veliku Britaniju i Sjedinjene Američke Države.

Igra „Bitke za Zagreb“ (The Battles for Zagreb) objavljena je u ediciji Modern Battles II (Four Contemporary Conflicts, SPI, 1979). Dva detalja iz te igre za decu ukazuju na politiku Sjedinjenih Američkih Država, njihov odnos prema ratu i njihove ciljeve. Prvo, u vezi sa upoznavanjem Jugoslavije, deci su, još 1978. godine, ponudili sledeće elemente za igru: Jugoslavija je političko bure baruta. Uzroci rata mogu biti spoljašnji ili unutrašnji. Zagreb je magnet za NATO, ali i za sovjetske snage. Verovatan je građanski rat između Srba i Hrvata („dve jugoslovenske etničke grupe“).

⁹ „Beografiti“, br. 1, Beograd, leto '97.

Zatim, u scenariju za građanski rat piše: „Rat je uzrokovan rastućom plimom hrvatskog nacionalizma posle Titove smrti; Hrvati najavljuju da će formirati nezavisnu republiku i grozničavo rade na njenom priznavanju u UN i svuda po svetu; 'Titova vlada', u kojoj dominiraju Srbi, oštro reaguje“. U „Bici za Zagreb“ učestvuju snage NATO-a, sovjetske snage i jedinice „krnje“ jugoslovenske armije u raspadanju („zbog podele jedinica na lojalne saveznoj vladi i lojalne republičkim vladama koje teže nezavisnosti i dezerterstva pripadnika hrvatske nacionalnosti“).

U kreiranju te igre za decu u Njujorku 1977. i 1978. godine „pogođene“ su tri ključne stvari: 1) da će rat izazvati hrvatski nacionalizam; 2) da će se stvoriti „nezavisna država Hrvatska“, i 3) da će se raspasti Jugoslovenska narodna armija. Za dečiju igru to je više nego ozbiljno. Mora se priznati da su autori iz „Strategy & Tactics Magazine“ ili izvanredni prognozeri ili samo dobro obavešteni o ciljevima, odnosno politici svoje vlade.

Jedna od igara, o kojoj je objavljen tekst u „Dugi“ iz oktobra 1998. godine, predviđa novi balkanski rat početkom 21. veka. Prema uvodnom scenariju za kompjutersku video-igru pod nazivom „IF-22 Reporter“ u produkciji američke firme „Interactive Magic“, snage UN napustile su Sarajevo 15. juna 2002. nakon što Amerikanci nisu uspeli da se suprotstave vladama Francuske i Nemačke, „koje su se energično protivile produžavanju mirovne misije...“ U igri je sve krajnje realistično: avioni, pejsaži, aerodromi i procedura letenja, koja u potpunosti odgovara važećim profesionalnim standardima.

Ali, ovoga puta autori igre ponudili su igračima i jedan specijalni izazov – bombardovanje Srba! Vojnici su bili nestrpljivi. Bombardovali su Srbe tri godine ranije – baš kao što su pretili te 1998. godine. Scenario je bio pravovremeno razrađen.

Zanimljivo je da je vlasnik kompanije za izradu video-igara bivši američki vojni pilot DŽ. V. Selili, poznatiji pod nadimkom „Divlji Bil“, koji je svojevremeno radio kao savetnik za razvoj strateških planova u Pentagonu. Da on još ima posebnu ulogu u neokortikalnom ratu potvrđuje podatak da je američki lovački avion F-19, čije je podatke Pentagon dugo čuvao u strogoj tajnosti, prvi put prikazan u njegovoj video-igri, lansiranoj 1983. godine.

Kvalitet američkih igara za decu je izuzetan. Mnogi kriterijumi mogu se primeniti u savremenoj ratnoj veštini i proveravati na vežbama. Prema scenarijima za dečije igre na računarima mogu se izvesti i veoma kvalitetne komandno-štabne ratne vežbe. To što su igre tako ozbiljne na neki način optužuje Vašington da priprema omladinu za rat i decu da postanu opsednuta ratom. Može se slobodno reći da su deca koja prihvate takvu vrstu igara odlično pripremljena za shvatanje ratnih igara, ratnih vežbi i borbenu obuku.

Starija omladina (uzrasta od 15 do 25 godina) ima na raspolaganju igre na računarima, s izuzetno kvalitetnim simulacijama borbenih dejstava. Postoje simulacije pomorskih bitaka, bitaka oklopnih jedinica i interrodovskih operacija. Igrači se specijalizuju za operatore, nišandžije, vozače i komandno osoblje. Često se od njih zahtevaju važne vojne odluke.

Zanimljivo je da se odluke igrača i njihovi postupci odgovarajuće stimulišu. Greške se ne praštaju. Psihička napetost tokom igre katkad je blizu one u stvarnoj situaciji. Porazi se teško podnose, a pobedama se iskreno raduje. Računari uz takve vrste simulacija postaju opsesija. Većina igara sadrži više desetina vojnih misija. Grafika je gotovo filmska. Objekti na terenu prikazani su tako da daju virtuelnu sliku stvarnog prostornog i vremenskog rastojanja.

Iz igara za decu mogu se izvući korisna iskustva i za borbenu obuku. U jedinicama, na primer, veliki problem predstavlja obučavanje vojnika u raspoznavanju aviona i helikoptera, a on je izvanredno rešen u simulacijama. Naime, „igrač“ ne može da pristupi igri ukoliko ne raspozna bar jedan od nekoliko desetina aviona. Kako je raspoznavanje ključ za ulazak u igru, veoma brzo se upamte profili aviona i drugih sredstava, jer je igračima („pilotima“), odnosno operatorima na različitim vatrenim sistemima, veoma stalo do određene igre. „Pilotirajući igrači“ stiču osećaj za realno vreme i učestalost opasnosti koje ih mogu snaći u toku obavljanja zadatka.

Budući da su simulacije bazirane na istinitim podacima, igrač može naučiti: veličine borbenih kompleta, vrste i tipove raketa vazduh-vazduh i vazduh-zemlja, vrste avio-bombi, način poletanja i sletanja na nosače aviona i aerodrome saveznika, vrste i broj objekata za napad, vreme trajanja leta (taktički radijus i dolet), tipove letelica koje se mogu pojaviti kao neprijateljeva sredstva itd. Primenom modema mogu se, u odabranom društvu, simulirati sadejstvo i podrška na istom borbenom zadatku uz korišćenje radio-veze.

To je, u suštini, elitna predvojnička obuka, obuka budućih pilota i operatora. Na taj način se, posle dolaska u vojne škole, obuka znatno skraćuje. Misije su toliko kompleksne, sa ukomponovanim vojno-političkim varijantama i nepredvidivim okolnostima, da iziskuju veliko strpljenje, umešnost i znanje, kako bi bile uspešno savladane. Njihova neobaveznost i zanimljivost idealna su osnova za stvaranje budućih boraca koji će svoju „demokratiju i slobodu“ braniti širom sveta, daleko od svojih domova.

Pored toga američka decu uče da mrze. Naime, u američkom nedeljniku „Tomorrow's Morning“ broj 273 (oktobar 1998), koji je „novina za klince od osam do 14 godina“, piše: „na desetine hiljada Albanaca je izbačeno iz svojih kuća na Kosovu od strane srpskih snaga. Mnogi će umreti po hladnim šumama ukoliko Srbi ne odu.“¹⁰ Dakle, zlovolja prema Srbima ugrađena je i u generacije koje tek treba da sazru.

Neokortikalni efekti igara za decu često su veoma vidljivi. Na primer, svetska javnost je upoznata da su se sredinom decembra 1997. godine 732 mališana u Japanu sručila na pod ispred TV ekrana, modrih usana i gušeći se, prilikom emitovanja 38. epizode crtanog filma „Pokemon“. Mališani nisu izdržali mentalni šok izazvan brzim i jakim bleskovima svetlosti (uzastopne munje iz očiju malog čudovišta po imenu Pikaču).

Mozak je na seriju kontradiktornih znakova (izmena jako osvetljenih i skoro sasvim mračnih slika) reagovao prirodno: deca su dobila vrtoglavicu i/ili epileptični napad. U Italiji su dva devetogodišnja dečaka, posle dugotrajnog virtuelnog takmičenja, pala na pod, takođe, sa simptomima epileptičnog napada (konvulzije, nadražaj na povraćanje, zgrčeni mišići itd.).

Jedan se utrkivao sa slavnom Super Mariom Brosom od Nintendo, a drugi sa junacima priče o nadahnutom Herkulu, jednim od poslednjih likova Volta Diznija, na „Sonijevoj“ konzoli „plejstejšn“. Obe navedene igre imale su zajedničko svojstvo: na nekoliko sekundi pojavljivala se jaka treperava svetlost, što je bilo dovoljno da se izazove napad epilepsije.

Očigledno je da su satanisti i sledbenici „sila zla“ uspeli da se približe deci. Naravno, nisu ništa bolje prošli ni odrasli. Njihov neokortikalni problem veoma je sličan, budući da je provereno da film „Profesorka klavira“ baca gledaoce u nesvest.

Mnogima više nije čudno što u Americi svako ima, pored pištolja, svoju pušku i što se u srpske dečije vrtiće i škole uvode američke metode vaspitanja, pa se deca ponašaju kao da su u Samerhilu, a ne u Beogradu. Kreatori „novog svetskog poretka“ neguju tzv. slobode ličnosti, zaboravljajući da te slobode, istovremeno, „pokrivaju“ jezuitsko-vavilonsku mafiju, satanizam, kriminal i terorizam – protiv kojih se Zapad, navodno, bori svim silama.

Izvor: <http://www.vestinet.rs/pogledi/satanisti-tajnim-kodovima-preko-medija-osvajaju-duse-ljudi>

¹⁰ Potpuno iste reči izgovarali su u to vreme Ričard Holbruk, Medlin Olbrajt i Bil Klinton.