



Sinalização em uma autoestrada americana alerta "Não use Pokemon-Go enquanto dirige"

Quando eu soube do lançamento deste jogo aqui no Brasil, imediatamente pensei em escrever um artigo sobre este assunto, mas, então, vi que muitas outras pessoas já tinham se lançado e feito isso (inclusive líderes religiosos), existindo vários textos e vídeos disponíveis; mas muitos sensacionalistas, do tipo que chamam a tudo de diabólico. Mas será mesmo que Pokemon é maligno? Depois de relutar, e constatar tantos casos sendo projetados pela mídia, me sinto constrangido a fazê-lo, sobretudo em relação à igreja que pastoreio. O Apóstolo Paulo ensina que devemos examinar tudo e reter o que é bom (1Ts 5.21). Mas o que há de bom no Pokemon-Go? NADA. Pelo contrário, é EXTREMAMENTE MAU. Vejamos os motivos:

1. **GERA ADICÇÃO** - Não bastasse o comprovado prejuízo à formação psicossocial e emocional de uma criança e adolescente pelo uso indiscriminado das redes sociais e jogos na internet e videogames, este jogo é altamente viciante. Ainda nenhum órgão sério se apresentou para declará-lo, mas é notório que há produtos além do álcool (que é uma substância importante) que são extremamente viciantes e prejudiciais à saúde, e os jogos de videogame estão entre eles. Basta observar a dominação que eles produzem sobre as crianças e jovens que passam a não mais se socializarem, mas tornam-se dependentes vegetativos, com baixa capacidade crítica e baixo rendimento escolar. Além disso, é evidente outro efeito colateral, que é a criança/adolescente se tornar agressivo, agitado, má qualidade no sono, necessidade de adrenalina...e levando-a a buscar outras experiências, muitas delas no misticismo. Nos meus 21 anos de experiência lidando com crianças e adolescentes na faixa dos 8-17 anos de idade (magistério e clínica pastoral), percebi que aqueles que não tiveram uma experiência lúdica com brincadeiras tradicionais (fazer e empinar pipa, jogo de bola de gude em suas diferentes modalidades, futebol, queimada, pique bandeira/pega, amarelinha, brincar de casinha, de boneca, de carrinho, pega-varetas, xadrez etc.), mas foram condicionados às experiências solitárias (videogames e mídias sociais), via de regra, se tornaram menos criativos, suscetíveis a transtornos do humor (ansiedade, depressão, síndrome do pânico, psicoses, agressividade) e com dificuldade para realizar tarefas em grupo. Não estou afirmando que você deva retirar a internet de seu filho, nem que todos os aplicativos disponíveis no smartphone/tablet são nocivos, mas a exposição a estes leva, naturalmente, à adicção⁽¹⁾. Há estudos que demonstram que metade dos adolescentes nos Estados Unidos está viciada em celular (experimente dar um Google na expressão "criança viciada em celular" e surgirão 321 mil artigos falando sobre isso, só em Português!).

2. **PROBLEMAS SOCIAIS** - Os meios de comunicação já têm relatado os vários casos relacionados a este aplicativo que tem produzido graves consequências sociais, algumas trágicas. Clique nos links abaixo para ler as matérias:

- [Criança morre afogada ao tentar capturar pokémons no RS](#)
- [Caça a Pokémons termina em morte no AM](#)
- [Assaltantes 'caçam' celulares de jogadores de Pokémon Go](#)

- [Reportagem do SBT sobre Pokemon-Go](#) (observe a fala da reporter afirmando que a maior concentração destes "bichos" são encontrados em igrejas e cemitérios!

Há muitos outros acontecendo a todo momento. Por que isso está acontecendo? Porque este game leva as pessoas a ficarem absortas, adictas, viram verdadeiros zumbis esquecendo-se do que acontece ao redor, daí as tragédias e facilitação ao crime.

Por estas e outras questões, que não abordarei para não ser cansativo, é que recomendo que os pais não deem celular ou deixem-no acessível ao seu filho se ele não tem, pelo menos, 13 anos e, mesmo assim, após esta idade, que não deem um que tenha acesso à internet, mas apenas para fazer e receber ligações. Que ele use a internet no computador de casa, e que este computador fique em um local na casa de fácil acesso a todos, jamais no quarto dele(a) e que os pais delimitem tempo para utilização diária, e façam isso acontecer. Melhor ser chamado de intransigente agora e, no futuro, contabilizar as honras e vitórias conquistadas por um adolescente/jovem que se dedicou aos estudos e à formação de sua maturidade, interagindo de forma equilibrada e saudável com a sociedade e o meio ambiente (sugiro a leitura de meu artigo COMO IMPEDIR SEU FILHO DE SER UM ADICTO DA INTERNET, que estou escrevendo e estará disponível em breve, pelo meu Face (www.facebook.com/prclaudiobarrozo)).

3. INFLUÊNCIA ESPIRITUAL - Não é estranho que, conforme afirma a repórter do telejornal (vide link acima), a maior concentração destes "bichos" esteja nas igrejas e nos cemitérios! Seria espiritualização exacerbada se esta informação tivesse sido feita por um líder religioso evangélico, mas foi um veículo de informação reconhecido e isento! Qual a tradução para a palavra Pokemon? Vem da junção de duas palavras inglesas: *pocket* = bolso, *monster* = monstro; ou seja pokemon é um monstro de bolso. Você já se perguntou alguma vez por que muitos filmes e, principalmente, seriados destinados ao público infante-juvenil produzidos, sobretudo, pelo Japão, apresenta o embate entre o(s) mocinho(s) e algum(ns) monstro(s) - Quem não se lembra de National Kid e Ultraman dos anos 60 e 70, Jaspion, Changeman e Power Rangers? Isso é porque a religiosidade dos povos orientais está entremeada com muito misticismo e espiritismo. A influência do Budismo e Xintoísmo na cultura do povo Japonês é muito forte. Clique nas referências às Notas que estão no fim deste artigo e você constatará o quanto essa influência está inserida nesses filmes, histórias em quadrinhos (mangás) e jogos de computador/smartphones⁽²⁾. A Bíblia nos orienta a não nos envolvermos com nada que tenha conotação espírita e que toda expressão religiosa que não seja voltada para o único e verdadeiro Deus é prejudicial a nós, porque está, na verdade, abrindo porta de influência e comunicação com espíritos malignos, que visam somente roubar, matar e destruir o ser humano (Ex 20.3-6; 32.1-30; Dt 18.10,11; Hb 9.27; 1Pe 5.8; Jo 10.10; Ap 20.14,15).

Tire você as suas conclusões!

Cláudio Barrozo

Pastor Batista, Bacharel em Teologia, administrador de empresas com cursos de especialização em marketing internacional (FGV) e liderança avançada (Haggai, USA); escritor e conferencista nas áreas espiritualidade, empreendedorismo, empresarial, familiar e motivacional.

⁽¹⁾ Leia o artigo de Ivan Lessa, da BBC Brasil em 17/2/10 falando sobre isso, clicando aqui

⁽²⁾ Neste artigo o autor explica o significado de cada pokemon. Leia as referências que estão no final do artigo também. Clique para abrir o artigo: <http://anime.com.br/monstros-e-fantasma-japoneses/>

Veja o que a Wikipedia diz sobre o verbet POKEMON: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Pokemon>