

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE TEOLOGIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TEOLOGIA
MESTRADO EM TEOLOGIA SISTEMÁTICA

MATEUS CEZAR STRUGULSKI

TEOSOFIA E DOUTRINA CRISTÃ

Análise crítica da influência do esoterismo em livros, músicas e *video games*

Porto Alegre

2017

MATEUS CEZAR STRUGULSKI

TEOSOFIA E DOUTRINA CRISTÃ

Análise crítica da influência do esoterismo em livros, músicas e *video games*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Teologia, da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Teologia, na Área de Concentração em Teologia Sistemática.

Orientador: Prof. Dr. Cássio Murilo Dias da Silva.

Porto Alegre

2017

MATEUS CEZAR STRUGULSKI

TEOSOFIA E DOCTRINA CRISTÃ

Análise crítica da influência do esoterismo em livros, músicas e *video games*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Teologia, da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Teologia, na Área de Concentração em Teologia Sistemática.

Orientador: Prof. Dr. Cássio Murilo Dias da Silva.

Aprovada pela Banca Examinadora em ____/_____/2017.

COMISSÃO EXAMINADORA:

Orientador: Prof. Dr. Cássio Murilo Dias da Silva

Prof. Dr. Geraldo Luiz Borges Hackmann

Prof. Dr. Wilson Dallagnol

Dedico este trabalho ao Deus Uno e Trino que sempre está comigo em todos os momentos, a meu pai Adão Carlos Strugulski, cujo incentivo e apoio tornou possível a realização deste trabalho e à minha mãe Iolanda Maria Cezar Strugulski (*in memoriam*).

AGRADECIMENTOS

Ao Professor Doutor Cássio Murilo Dias da Silva, por sua orientação, paciência e incentivo, que não somente possibilitaram a execução deste trabalho, como também repercutiram de forma positiva em meu aprendizado.

Aos meus colegas do Mestrado em Teologia, pelas inúmeras experiências que me possibilitaram adquirir em minha vida acadêmica e pela paciência que tiveram comigo nos momentos de dificuldade e questionamento.

À coordenação do curso, pela paciência e cuidado que tiveram em me auxiliar nas mais variadas situações que ocorreram ao longo da minha formação neste Mestrado em Teologia.

Aos professores que me deram a oportunidade de realizar os questionamentos que me possibilitaram constantes aprendizados.

À Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, que sempre contribuiu muito, desde a minha graduação em Letras, na especialização na área de Informática na Educação (pós-graduação *lato sensu*), bem como neste Mestrado em Teologia, para o meu aprendizado e desenvolvimento intelectual e emocional, pois sem isso, certamente eu não seria hoje quem sou.

E ao meu pai Adão Carlos Strugulski por sua paciência, bondade, sinceridade e apoio constantes, pois sem isso este trabalho jamais teria sido possível.

À minha mãe Iolanda Maria Cezar Strugulski, *in memoriam*, por me ensinar a acreditar em um futuro melhor, respeitar os meus semelhantes e sempre ter fé não importando as circunstâncias.

RESUMO

A presente dissertação tem como objetivo identificar criticamente os elementos das doutrinas defendidas pelo esoterismo presentes na literatura, na música e, de modo particular, em *video games*. A corrente esotérica escolhida como objeto de estudo é a teosofia. Por meio do confronto teológico, a dissertação discute como a teosofia e o cristianismo defendem conceitos doutrinários totalmente diferentes e incompatíveis. Demonstrar-se-á que os jogos de *video game* não estão desprovidos de ideologia religiosa, mesmo aqueles que, aparentemente, utilizam símbolos cristãos, mas que, na verdade, têm em si uma diferente mensagem religiosa camuflada e mais difícil de ser descoberta em primeiro momento.

Palavras-chave: Doutrina cristã. Teologia. Teosofia. *Video games*. Literatura.

ABSTRACT

This dissertation aims to critically identify the elements of the doctrines defended by the esotericism and that are present in the literature, in the music and, in particular, in video games. The esoteric current chosen as the object of study is Theosophy. Through the theological confrontation, the dissertation discusses how Theosophy and Christianity defend totally different and incompatible doctrinal concepts. It will be demonstrated that video games are not devoid of religious ideology, even those who apparently use Christian symbols but actually have in themselves a different cloaked religious message that is harder to discover at first time.

Key words: Christian doctrine. Theology. Theosophy. Video games. Literature.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
1 TEOSOFIA: SUA ORIGEM, DOCTRINAS E INFLUÊNCIA	9
1.1 DEFINIÇÃO E ORIGEM DA TEOSOFIA	9
1.2 AS DOCTRINAS DA TEOSOFIA	14
1.2.1 Evolução	14
1.2.2 Homem	15
1.2.3 Salvação	18
1.3 ELEMENTOS TEOSÓFICOS EM OBRAS LITERÁRIAS	18
1.3.1 Edgar Allan Poe	19
1.3.2 Bram Stoker	22
1.3.3 Machado de Assis	23
1.3.4 Goethe	24
1.3.5 Em síntese	25
1.4 ELEMENTOS TEOSÓFICOS NAS MÚSICAS DE RAUL SEIXAS	25
1.5 ELEMENTOS TEOSÓFICOS EM LIVROS DE AUTOAJUDA	29
1.6 ELEMENTOS TEOSÓFICOS NAS SAGAS DE HERÓIS E NO CINEMA	34
2 ELEMENTOS TEOSÓFICOS EM JOGOS DE VIDEO GAME	37
2.1 ALGUNS DOS SÍMBOLOS MAIS COMUNS EM JOGOS DE VIDEO GAME	37
2.2 JOGOS DE VIDEO GAME QUE UTILIZAM SÍMBOLOS TEOSÓFICOS	38
2.2.1 Pokémon Go	38
2.2.2 Road Runner	39
2.2.3 Jogos da franquia Super Mario	40
2.2.4 Jogos da franquia A lenda de Zelda	45
2.2.5 Jogos na franquia Resident Evil	47
2.2.6 Jogos da franquia Silent Hill	47
2.2.7 Jogos da franquia Mega Man	48
2.2.8 Jogos da franquia Doom	52
2.2.10 Outros jogos	54
2.3 PODEM OS JOGOS DE VIDEO GAME INFLUENCIAR OS JOGADORES?	55
3 TEOSOFIA E CRISTIANISMO: QUADRO COMPARATIVO	58
CONCLUSÃO	66
REFERÊNCIAS	68
APÊNDICE 1	73
APÊNDICE 2	77
ANEXO 1	83
ANEXO 2	84

INTRODUÇÃO

Muitos jovens nunca ouviram os termos “ocultismo”, “esoterismo” e “teosofia”. No entanto, é necessário perguntar a eles se, de fato, nada sabem acerca destas crenças. Pois basta que pronunciemos os nomes de alguns amuletos e doutrinas teosóficas e essas mesmas pessoas passam a lembrar que já viram elementos esotéricos em jogos virtuais dos mais variados estilos.

Nesta dissertação, dentre outras correntes esotéricas, escolhemos a teosofia para falar dos elementos esotéricos presentes em obras literárias, em músicas, em sagas de heróis e, de modo mais aprofundado, em jogos de *video game*, devido à sua maior proximidade com o desenvolvimento cultural dos séculos XIX, XX e XXI.

No primeiro capítulo desta dissertação, exporemos as principais doutrinas da teosofia e apresentaremos alguns títulos de textos literários, livros de autoajuda, músicas e filmes bem conhecidos e que manifestam elementos doutrinários teosóficos.

No segundo capítulo, exibiremos as relações entre elementos de vários jogos de *video game* e as doutrinas teosóficas. Num segundo momento, discutiremos as influências que os jogos podem trazer para a vida do usuário.

No terceiro capítulo, faremos um confronto entre a doutrina teosófica e a doutrina cristã, principalmente a católica.

Nas páginas a seguir, usamos os termos “ocultismo” e “esoterismo” para falar tanto da teosofia enquanto religião como também dela como uma tendência do mundo atual, em sua tentativa de unir as religiões ao redor de uma única visão religiosa.

Esta pesquisa apresenta-se como algo verdadeiramente inovador, uma vez que analisaremos os jogos de *video game* sob um prisma mais teológico. Tal abordagem pode ser útil não apenas aos acadêmicos da área da teologia e das ciências da computação e aos profissionais que desenvolvem *games*, mas também a indivíduos que tenham um fortíssimo interesse pela forma como o esoterismo nos influencia de maneira direta ou indireta.

1 TEOSOFIA: SUA ORIGEM, DOCTRINAS E INFLUÊNCIA.

Neste capítulo, veremos como historicamente surgiu a teosofia, bem como suas principais doutrinas e, posteriormente, alguns autores literários que nos apresentam em suas obras elementos destas mesmas doutrinas.

É mister que falemos que, antes da teosofia, o esoterismo hermético manifestou-se no séculos II e III de nossa era com o hermetismo alexandrino. As *hermética* são um conjunto de textos que tratam de astrologia, alquimia, filosofia da natureza, teurgia etc.¹

Após esse hermetismo ter atravessado a Idade Média de maneira sutil, ele chega nos dias de Helena Blavatsky, que irá não apenas revisitá-lo, mas também uni-lo a conhecimentos de várias religiões, criando assim a teosofia.

1.1 DEFINIÇÃO E ORIGEM DA TEOSOFIA.

A palavra “teosofia” vem do grego e significa “sabedoria de Deus”; mais precisamente no sentido de sabedoria do divino².

Após a reforma protestante, com seu conceito luterano de “sacerdócio universal” de que todo cristão é um sacerdote diante de Deus, alguns indivíduos começaram a pregar a necessidade de um contato mais íntimo e místico com a divindade.

Foi seguindo esse propósito de contato transcendental com o divino que muitos grupos esotéricos passaram a surgir e a ter amplo desenvolvimento posteriormente.

Antoine Faivre nos mostra que a teosofia é filha do luteranismo por três motivos:

Originally, theosophy emerged from Lutheran soil. First of all, Lutheranism allows free inquiry (whether theoretically or by definition), which in certain inspired souls can take a prophetic turn. Second, Lutheranism is characterized by a paradoxical blend of mysticism and rationalism, whence the need to put inner experience under discussion, and inversely, to listen to discussions and to transform them into inner experience. Third, at the beginning of the seventeenth, less than a hundred years after the Reformation, the spiritual poverty of Protestant preaching and the dryness of its theology were sometimes sorely resented, whence the need for a

¹ FAIVRE, A. *O esoterismo*, p. 35.

² ZIILES, U. *Religiões: crenças e credences*, p. 228.

revitalization.³

Posteriormente, neste mesmo capítulo de sua obra, Faivre adiciona um quarto motivo para o desenvolvimento do esoterismo em solo luterano, que é o fato de grupos proféticos surgirem pouco a pouco, renovando assim os ideais protestantes.

Dessa maneira, através do conceito de sacerdócio universal que permite que cada cristão seja livre para ter conhecimento bíblico e acesso à divindade por conta própria, somado ao racionalismo e misticismo próprios do luteranismo, acrescidas à necessidade de uma crescente revitalização das ideias luteranas, acabou-se criando a possibilidade do surgimento de um esoterismo individualista como a teosofia.

De fato, a teosofia hoje apresenta-se como a perfeita união entre ciência (racionalismo) e religião (misticismo), elementos esses que o solo luterano deu possibilidade de surgir, devido ao seu crescente interesse pós-reforma pelo sobrenatural, algo muito valorizado também no esoterismo de que todos os homens possuem *Brahman*⁴.

Até aos dias de hoje, vê-se uma grande parcela de adeptos do *hoodoo*, que são originados do protestantismo estadunidense, o que nos mostra que o fenômeno do surgimento de novos grupos esotéricos no meio dos protestantes ainda é real⁵.

Em textos teosóficos, a teosofia nos é apresentada como a sabedoria obtida graças ao estudo da evolução da vida e da forma. Nesta definição, salta-nos aos olhos a palavra “evolução”: a Teosofia não se opõe à teoria de Darwin acerca da origem das espécies e da seleção natural, mas sim se utiliza dela para criar sua própria teoria de evolução espiritual⁶.

A fundadora da teosofia foi a russa Helena Petrovna Blavatsky, conhecida também como Madame Blavatsky, que acreditava piamente que tudo aquilo que escrevia lhe vinha diretamente dos assim chamados “mestres da sabedoria”.

Após um casamento arranjado com Nikitor Blavatsky, Helena fugiu e fez viagens para a Turquia, Grécia e Egito, finalmente chegando aos Estados Unidos, onde fundou a Sociedade Teosófica, em 7 de setembro de 1875, após conhecer o Coronel Henry Olcott⁷.

Helena Blavatsky publicou as obras *Ísis sem véu* (1877), *A doutrina secreta* (1888), *A chave para a teosofia* (1889) entre outras, sendo que os dois últimos volumes da primeira

³ FAIVRE, A. *Theosophy, imagination, tradition: Studies in western esotericism*, p. 27.

⁴ BESANT, A. *A sabedoria Antiga*, p. 20.

⁵ PRIMEIRO, K. *A bruxaria e a feitiçaria do hoodoo tradicional*, p. 10.

⁶ JINARAJADASA C. *Fundamentos da Teosofia*, p. 21.

⁷ KINGSLAND, W. *La verdadera Blavatsky*, p. 43.

obra aqui mencionada foram aperfeiçoados por Annie Wood Besant, a sucessora de Madame Blavatsky.

Helena Blavatsky faleceu em 8 de maio de 1891 e foi cremada no décimo primeiro dia do mesmo mês.

Após a morte de Helena Blavatsky, sua discípula Annie Wood Besant assumiu a presidência da Sociedade Teosófica.

Annie Besant transferiu a sede da Sociedade Teosófica para Adyar, em Madras, na Índia, após declarar que um menino chamado Krishnamurti seria um grande mestre que estava vindo ao mundo e que auxiliaria a humanidade em seu desenvolvimento espiritual.

Krishnamurti, encontrado por um teósofo famoso chamado Charles Webster Leadbeater, foi mais tarde adotado por Annie Besant. Após sua adoção, foi educado para cumprir a missão de ser um grande mestre⁸.

Ao chegar à idade adulta, no entanto, Krishnamurti decidiu se retirar da Sociedade Teosófica e começou a ensinar a busca pela verdade sem a necessidade de qualquer instituição religiosa ou política.

Hoje, Jiddu Krishnamurti defende uma posição ateísta, em que a ideia de não existência de vida após a morte é vista como uma das maiores manifestações do desapego almejada por todo hindu⁹.

De fato, a visão de Krishnamurti acerca de Deus é muito similar àquela apresentada por Ludwig Feuerbach, para quem a divindade é uma criação humana baseada no próprio ideal de homem perfeito¹⁰.

Krishnamurti defende a ideia que não existe individualidade e, portanto, não há morte, pois todos somos parte da humanidade. A história da humanidade é a nossa própria história e, quando temos compaixão pelas outras pessoas e as ajudamos e procuramos promover um mundo melhor, estamos nos tornando imortais, ao fazer a comunidade humana como um todo se desenvolver.

O que fizemos positivamente para a humanidade se constitui em nossa “imortalidade” e nunca devemos valorizar a individualidade, pois, enquanto a comunidade humana é algo real, o indivíduo é uma mera projeção do mundo¹¹.

⁸ ZILLES, U. *Religiões: crenças e credências*, p. 230.

⁹ KRISHNAMURTI, J. *O livro da vida*, p. 24.

¹⁰ FEUERBACH, L. *A essência do cristianismo*, pp. 66-67.

¹¹ KRISHNAMURTI, J. *O livro da vida*, p. 26.

Com tais palavras, Krishnamurti manifesta uma total mudança de ideias em relação à teosofia, ou seja, ele simplesmente deixou de seguir os ensinamentos de Helena Blavatsky e Annie Besant, conforme vemos em sua maneira de expressar.

A teosofia baseia-se no hinduísmo para tecer suas ideias acerca do mundo, do homem e dos Devas¹², embora não pregue a existência de inúmeros deuses.

Deve-se ressaltar que a teosofia defende a ideia de que Jesus era um homem judeu como qualquer outro e que, quando foi batizado nas águas por João Batista, recebeu o Cristo, que é um espírito mais desenvolvido do que ele, que passou a auxiliá-lo no desenvolvimento e cumprimento de sua missão. Mais tarde, quando Jesus estava na cruz, a essência chamada “Cristo” retirou-se dele.

Jesus reencarnou novamente como Apolônio de Tiatira, fazendo milagres, sinais, prodígios e maravilhas, sendo esta a sua última reencarnação, após a qual ascendeu ao nível do *Devakhan*¹³.

Segundo os adeptos do hinduísmo e do gnosticismo, devemos comer apenas vegetais e abster-nos de carne, pois as frutas e verduras vivem da luz do sol, enquanto os animais passam pelo sofrimento do abate e de sangrias e estão em um nível muito material.¹⁴

A atual teosofia possui elementos similares ao gnosticismo, tais como: a ideia de que devemos ser vegetarianos, Cristo foi uma essência que entrou em Jesus após seu batismo, a divindade é apenas uma energia destituída de personalidade e nome e da qual emana todo o universo.

Podemos citar o conceito que a teosofia tem acerca de *Atman*, que é algo originário do hinduísmo e cujo significado básico é ser a presença de *Brahman* dentro do ser humano.

Embora o hinduísmo seja tricotomista em relação à constituição humana, dizendo que o homem é formado por *Atman*, além de um corpo sutil das emoções e do próprio corpo físico, é inegável que sua nomenclatura proceda do hinduísmo.

O ensinamento mais importante da teosofia, segundo o qual todas as religiões levam a Deus, procede do hinduísmo e é visto na religião hindu como a verdade que possibilita a discussão com qualquer tipo de ideologia religiosa sem impedimento algum.

Essa visão no hinduísmo, de que todas as religiões levam a Deus, ou *Brahman* segundo a concepção hindu, já aparecia no Budismo com o surgimento de várias crenças novas, passou-se a perceber a realidade dessa maneira a partir do século III a.C¹⁵.

¹² *Devas*: na teosofia, são espíritos superiores. Ver definição em: BLAVATSKY, H. *Glossário teosófico*, p. 45.

¹³ *Devakhan*: na teosofia, trata-se do paraíso e está acima dos níveis mais elevados da dimensão mental. Ver definição em: BLAVATSKY, H. *The Theosophical Glossary*, p. 98.

¹⁴ Idem, p. 79.

Ver-se-á mais tarde detalhadamente ao longo deste primeiro capítulo que a visão hindu da divindade é de uma energia consciente que permeia todo o universo, sendo Deus chamado de *Brahman* no hinduísmo. Já na teosofia, a divindade recebe o nome de consciência cósmica e cujo conceito é o de uma energia divina e inteligente que forma todo o universo.

No Hinduísmo, *Brahman* também indica muitas outras ideias como poder, autoridade e domínio, como nos expõe Michael Myers em sua obra *Brahman: a comparative theology*¹⁶.

Muitos dos ensinamentos da teosofia, como a ideia de que a pessoa iniciada nos mistérios mais profundos deve abster-se de ser tocado por outras pessoas, procedem do hinduísmo e são praticadas pelos ascetas desta religião.

No hinduísmo, também existe a ideia de que animais são seres sagrados e de que devemos nos alimentar de vegetais apenas. Posteriormente, tal visão acerca do vegetarianismo foi passada para o budismo, embora devamos confessar que os budistas permitem o consumo de carne, desde que o animal não tenha sido morto para alimentar o sacerdote budista especificamente¹⁷.

A ideia de que a parte espiritual do ser humano é mais importante do que seu corpo é uma ideia proveniente do hinduísmo, a ponto de, até aos dias de hoje, os ascetas praticarem todo tipo de mortificação física, a fim de fazer com que no futuro possam desfrutar de uma melhor encarnação¹⁸.

O fato de a teosofia valorizar tanto os ensinamentos hinduístas a ponto de podermos considerar aqui como sendo ela mesma a união de uma forma de hinduísmo com budismo, cristianismo, judaísmo, islamismo, dentre outras crenças, se deve ao fato de que, assim que abandonou o marido, Helena Blavatsky permaneceu durante um tempo interagindo com sacerdotes hindus e recebendo deles vários ensinamentos, o que mudou a cosmovisão dela grandemente¹⁹.

Devemos ter em mente também que, no hinduísmo, não existe a obrigatoriedade de se adorar vários deuses e que, portanto, é totalmente possível a uma pessoa seguir a crença que quiser – monoteísmo, dualismo ou politeísmo – e, ao mesmo tempo, considerar-se adepta da religião hindu sem problema algum²⁰.

Em sua *Doutrina secreta*, Helena Blavatsky fala que os arianos são descendentes dos atlantes e constituem um nível muito avançado de seres humanos.

¹⁵ ALEXANDER, B. *O livro das religiões*, p. 122.

¹⁶ MYERS, M. *Brahman: a comparative theology*, p. 56.

¹⁷ ALEXANDER, B. *O livro das religiões*, p. 154.

¹⁸ Idem, p. 153.

¹⁹ JUERGENSMEYER, M. *Global Religions: An introduction*, p. 69.

²⁰ ALEXANDER, B. *O livro das religiões*, p. 122.

A ideia de que os seres humanos são resultado de uma evolução, somado ao conceito de que os arianos são descendentes dos místicos habitantes de Atlântida e conseqüentemente um grupo com níveis avançados de espiritualidade e desenvolvimento, acabará gerando muitas concepções errôneas da teosofia²¹.

Todavia, devemos entender que, à luz de Helena Blavatsky, além dos arianos, formados por grupos lemurianos e atlantes de diferentes pigmentações (anulando-se assim toda ideia de pureza racial entre os arianos), a próxima humanidade surgirá, não com a separação de grupos étnicos, mas sim através da miscigenação²².

1.2 AS DOCTRINAS DA TEOSOFIA

Aqui trataremos sobre as doutrinas teosóficas que constituem a teosofia.

1.2.1 Evolução

A teosofia defende a ideia de que os seres humanos são o resultado de uma evolução tanto física quanto espiritual.

Segundo a teosofia, há dois tipos de evolução: a humana e a *défica*.

A evolução humana se origina da seguinte maneira: primeiramente surge a assim chamada “essência elementar”, que nada mais é do que o princípio do processo evolutivo e de aperfeiçoamento da vida. Após isso, ocorre a mineralização desta essência primordial e, uma vez que seus elementos químicos vão se tornando mais complexos, sobe-se a escala para o nível vegetal e, posteriormente, animal, e só mais tarde entra-se no estado humano, cujo clímax é o assim chamado “homem perfeito”²³.

Uma vez que se tenha alcançado o nível humano, não há a possibilidade de regressão; ou seja, uma vez que a alma tenha abandonado seu nível de essência elementar e obteve o estado de homem, não pode ela reencarnar como animal.

Além da evolução humana, há também a chamada “evolução *défica*”, que nada mais é do que o desenvolvimento que certos espíritos possuem, até chegarem ao nível da perfeição.

²¹ CLARKE, G. *The occult roots of Nazism*, pp. 93-94.

²² BLAVATSKY, H. *Doutrina Secreta*, p. 124.

²³ JINARAJADASA, C. *Fundamentos de teosofia*, p. 30.

O clímax da evolução *dévica* não é o homem perfeito (algo designado apenas aos seres humanos), mas sim o nível de perfeição espiritual de um Deva.

Desse modo, podemos perceber que a evolução espiritual na teosofia não passa necessariamente pela espécie humana, podendo ir diretamente do reino animal para o espiritual.

No caso dos animais, temos os mamíferos, mais tarde, dando origem aos seres humanos e estes ao nível de homem perfeito, quando no clímax de seu desenvolvimento evolutivo, enquanto as aves evoluem ao nível de espíritos da natureza astral, culminando no surgimento de um ser angelical ou *dévico*²⁴.

1.2.2 Homem

Ao tratarmos aqui acerca do conceito de homem na teosofia, também estamos abordando já a forma como a alma é encarada pelos teosofistas.

Em sua obra intitulada *A doutrina secreta*, Helena Blavatsky defende que da consciência cósmica emanam raios que são chamados de *mônadas* ou *Atman*, sendo elas a essência imortal do ser humano. O *Atman* emana de si mesmo um princípio um tanto menos etéreo e mais denso, chamado *Budhi*.

O ser humano é visto como possuidor de uma constituição setenária, em linguagem crescente fala-se do *Atman* (essência divina, fagulha da consciência cósmica), *Budhi* (a alma divina), *Manas* (alma humana), *Kama Rupa* (corpo das emoções), *Linga Sharira* (duplo etérico, também chamada de fantasma, duplo, etc.), *Prana* (corpo vital, ou seja, a própria vida) e *Sthula Sharira* (corpo físico)²⁵.

Annie Besant, sucessora de Helena Blavatsky, falando acerca do *Shula Sharira* (corpo físico), defende a idéia de que a morte do corpo físico denso ocorre quando a energia vital controladora dos microorganismos se retira e os deixa seguir seu próprio rumo, o que os leva a desintegrar-se e destruir-se mutuamente, ocasionando assim a putrefação²⁶.

A *Linga Sharira* é chamada por Annie Besant de “Duplo Etérico”, sendo sinônimo de alma astral, duplo, fantasma etc.

A *Linga Sharira* é uma duplicata exata do corpo humano e é muito difícil de se separar dele, sendo possível tal separação arbitrária apenas em médiuns e em pessoas que tenham

²⁴ JINARAJADASA, C. *Fundamentos de teosofia*, p. 34.

²⁵ Idem, p. 27.

²⁶ BESANT, A. *Os sete princípios no homem*, p. 56.

alguma facilidade de fazê-lo. É a *Linga Sharira* unida por um fio ao *Shula Sharira*; quando ocorre alguma alteração na *Linga Sharira*, isso por vezes afeta o corpo físico, trazendo-lhe doenças. Tal fenômeno é conhecido com o nome de “repercussão”.

Quando o ser humano morre, o *Shula Sharira* entra em estado de decomposição devido à putrefação, mas a *Linga Sharira* também se decompõe gradualmente, deixando de ter a fisionomia do corpo de forma lenta. Annie Besant sugere a cremação em lugar do sepultamento, a fim de que a *Shula Sharira* possa libertar-se rapidamente.

Segundo Annie Besant, *Prana* é a vida, a força animadora, na qual estão imersos os homens, os vegetais, os animais, os minerais, as moléculas, os átomos e tudo o que existe.

Na obra *Doutrina Secreta*, Helena Blavatsky nos fala que até mesmo os micróbios estão imersos neste *Prana*, nessa energia vital. Desse modo, a vida não age apenas em seres complexos como homens e animais, mas em tudo o que há, sendo, portanto, a energia universal.²⁷

O corpo do desejo, também chamado de *Kama Rupa*, é onde se situam sentimentos, emoções, desejos, instintos, sensações etc.

O *Manas* é a alma humana no sentido de mente, é nela que estão os pensamentos e a consciência.

O *Atman* e o *Budhi* são apresentados em estreita ligação com o *Manas*. Acerca da relação trina entre *Atman*, *Budhi* e *Manas*, Helena Blavatsky assim nos fala²⁸:

O Eu superior é Âtmâ, o inseparável raio do Eu único e Universal. É o Deus acima, mais do que dentro de nós. Feliz o homem que consegue saturar seu Ego interno com ele. O divino ego espiritual é a alma espiritual, ou *Buddhi*, em estreita união com *Manas*, o princípio mental, sem o qual não é um EGO de forma alguma, mas apenas o Veículo Âtmico. O Ego interior ou superior é *Manas*, o assim chamado quinto princípio, independentemente de *Buddhi*. O princípio mental só é o Ego Espiritual quando imerso em e unificado com *Buddhi*... Ele é a individualidade permanente ou o Ego reencarnante.²⁹

Com base nas explicações mencionadas neste capítulo, acerca de cada uma das partes que compõem o homem setenário, podemos entender com mais facilidade as palavras da fundadora da teosofia e daquilo que ela nos fala no trecho citado acima.

²⁷ BLAVATSKY, H. *Doutrina Secreta*, p. 245.

²⁸ BLAVATSKY, H. *A chave para a teosofia*, pp. 175-176.

²⁹ Idem, pp. 175-176.

De fato, o *Atma* é emanado pela consciência universal, chamada na citação acima de “Eu único”, sendo que o divino ego espiritual nada mais é do que a união da alma espiritual com a mente, sendo assim totalmente compreensível a relação entre *Atman*, *Budhi* e *Manas* na teosofia.

Não podemos nos esquecer que, na teosofia, o indivíduo possui veículos, sendo seu verdadeiro “eu” algo totalmente inexprimível por palavras e destituído de conceitos nomináveis; o máximo que podemos fazer é emprestar-lhe um único título para que possamos falar dele.

Quando uma pessoa interage com as outras em seu dia a dia, ela usa todos os veículos que a formam. Ao falar, ela se utiliza do corpo físico; mas, para falar, ela precisa pensar; logo, ela se utiliza do veículo da mente; para poder sentir emoções durante a fala, ela vai usar o veículo das emoções. Desse modo, ela nunca irá estabelecer uma interação plena sem a existência dos veículos³⁰.

Deve-se destacar aqui que Jinarajadasa ainda nos fala de quatro corpos, dividindo os dois primeiros no “mundo mental inferior e superior”, para os mais sutis, e classificando os dois últimos como estando dentro da idéia de “mundo astral” e “mundo físico³¹”.

No mundo físico, aparece o corpo físico que serve para trabalhar e possui reações sensoriais e ações.

No mundo mental, há o assim chamado “corpo astral”, cuja função é sentir e que possui emoções e desejos.

No mundo mental interior, temos o corpo mental que serve para pensar e, desta forma, possui idéias e pensamentos concretos. Também temos o corpo causal, que serve para o desenvolvimento de idéias e pensamentos abstratos em geral.

Uma vez que a pessoa morre, ela se despoja dos veículos mais grosseiros, ficando pouco a pouco com os mais sutis (mente e emoções), chegando ao final a unir-se à consciência cósmica, estando em perfeita harmonia.

No exercício da identidade da reflexão do verdadeiro eu, leva-se muitas vezes o indivíduo a pensar o que ele seria quando destituído de nome, sobrenome, profissão, nacionalidade, religião, e procura-se provar com isso que todas esses elementos mutáveis não são o nosso verdadeiro ego, embora nos identifiquemos tanto com ele, que, por vezes, nos comportemos como se de fato o fôssemos.

³⁰ JINARAJADASA, C. *Fundamentos de teosofia*, p. 58.

³¹ Idem, p. 60.

1.2.3 Salvação

Na teosofia não há um pecado original, nem se fala de uma necessidade de salvação.

O que de fato se observa é a existência de erros puramente humanos, embora de maneira nenhuma agressivos ao divino, e que geram na própria pessoa que os pratica uma consequência cármica.

Atos benéficos da vida passada produzem um bom ambiente na vida presente, assim como as aspirações e os desejos da vida passada tornaram possível as capacidades que o indivíduo possui na vida presente.

Jinarajadasa nos explica, na obra *Fundamentos de teosofia*, que, quando uma pessoa aspira tornar-se um músico e procura desenvolver ao máximo suas capacidades musicais em uma vida, o resultado disso será que, na próxima reencarnação, ele terá capacidades inatas e habilidades inexplicáveis para a música.

Segundo o autor mencionado acima, os próprios mestres da sabedoria, ao ver que em uma vida anterior o indivíduo buscou muito algum tipo de conhecimento, quando ele estiver prestes a entrar em um novo corpo, terá a genética constitutiva de suas células voltadas para que o novo corpo físico possa expressar as habilidades já adquiridas pela alma na encarnação anterior³².

Esta é a explicação da teosofia para casos em que o indivíduo mostre superdotação para uma dada área do conhecimento humano; assim ele possui tanto aptidões desenvolvidas pela alma na vida anterior quanto um corpo físico já desenvolvido geneticamente para expressá-las.

Assim, como podemos observar, a teosofia fala apenas de erros e de reencarnação, não abordando nenhuma possibilidade de uma condenação eterna na qual o indivíduo seja condenado pelos pecados cometidos, nem a necessidade do sacrifício de Jesus Cristo para prover-lhe a salvação.

1.3 ELEMENTOS TEOSÓFICOS EM OBRAS LITERÁRIAS

Não estamos aqui para declarar se um autor é teosófico ou não, mas sim para examinar sua produção textual, para podermos identificar alguns elementos teosóficos, embora

³² JINARAJADASA, C. *Fundamentos de teosofia*, p. 82-83.

devamos confessar que, na época em que tais obras foram tecidas, o conhecimento da teosofia não possuía um número considerável de membros, o que torna tais autores um tanto suspeitos³³.

Vários autores como Edgar Allan Poe, Júlio Verne, Lord Byron e Bram Stoker possuem uma tendência de manifestar elementos teosóficos em seus textos, como já havia sido observado por Jeffrey D. Lavoie³⁴.

Aqui falaremos apenas dos contos *O caso do Sr. Valdemar* e *Morte rubra*, de Edgar Allan Poe; faremos uma breve reflexão sobre *Drácula*, de Bram Stoker, e sobre *Memórias póstumas de Brás Cubas*, de Machado de Assis.

1.3.1 Edgar Allan Poe

Quando falamos em autores que se utilizaram como temática o mistério na composição de suas obras, sem dúvida um dos nomes que mais lembramos é o do escritor estadunidense Edgar Allan Poe (1809 – 1949).

Dentre as muitas obras passíveis de análise, abordaremos aqui apenas duas, vendo os elementos teosóficos que podem ser observados nelas.

Uma das obras mais famosas de Edgar Allan Poe é o conto *O caso do Sr. Valdemar*³⁵.

Neste conto, vemos um homem chamado Sr. Valdemar à beira da morte devido a um caso de tuberculose. O personagem-narrador anônimo, chamado simplesmente de “F.”, decide hipnotizar o enfermo.

Quando o Sr. Valdemar é hipnotizado, ele passa a conversar com uma voz ruidosa, semelhante a de um homem que já morreu, e passa a interagir respondendo todas as perguntas levantadas pelo personagem-narrador anônimo.³⁶

Ao final, temos a idéia de que o Sr. Valdemar já havia falecido nos últimos momentos do processo hipnótico; contudo, ele ainda estava respondendo, o que nos dá a ideia de um diálogo entre um vivo e um morto.

Como exposto acima, temos na teosofia a ideia de que o ser humano possui veículos para se comunicar com o mundo material ao seu redor.

³³ Deve-se ressaltar aqui que, na introdução da obra *Doutrina secreta*, de Madame Blavatsky, chega-se a essa mesma conclusão.

³⁴ LAVOIE, D. *The Theosophical Society: The history of a spiritualist movement*, p. 30.

³⁵ POE, E. *Assassinatos na rua Morgue e outras histórias*, p. 35.

³⁶ BLAVATSKY, H. *A doutrina oculta*, p. 45

Interpretando este conto de Poe do ponto de vista teosófico, podemos dizer que assim que Sr. Valdemar morre, sua vida permanece nele e, por isso, seu corpo não se deteriora. Mas, assim que o personagem-narrador encerra o mesmerismo, ocorre a automática deterioração do corpo, que se torna pó instantaneamente³⁷.

Podemos observar aí uma das teorias mais básicas da teosofia, reelaborada na literatura por Edgar Allan Poe.

A possibilidade da comunicação com os mortos através do mesmerismo salta-nos aos olhos assim que chegamos à conclusão que o próprio texto nos fornece: o Sr. Valdemar já estava morto enquanto respondia às perguntas do hipnotizador.

Outro conto que devemos analisar aqui chama-se *Morte rubra*. Demonstraremos que fortes aspectos teosóficos podem ser visualizados ao longo do texto³⁸.

Nesta obra, uma epidemia mortal assola o reino do príncipe Próspero, que resolve convocar todas as damas, os nobres, os fidalgos e os cavaleiros do reino a entrar em sua abadia com ele e trancar os portões do palácio.

Dentro do palácio, o príncipe Próspero faz um baile de máscaras. As descrições góticas do ambiente e a presença de um relógio rubro (mesma cor da peste que lhes assolava) cria um ambiente de mistérios profundos.

O número e as cores dos salões do palácio lembram que na teosofia cada cor e número possui um significado espiritual específico.

Quanto ao número, havia sete; quanto às cores, eram elas: azul, púrpura, verde, laranja, branco, violeta e negro.

De repente, vemos a figura da própria morte rubra (ou seja, a doença personificada) entrando com uma mortalha salpicada de sangue e uma máscara cadavérica terrível.

A morte rubra viaja lentamente pelo palácio e passeia por todos os salões. Quando desafiada pelo príncipe Próspero, ela simplesmente vira de frente para ele e o príncipe cai morto imediatamente.

Ao final, vemos a morte rubra sendo atacada pelos demais participantes da festa e, quando finalmente eles lhe retiram a máscara, vê-se que não havia absolutamente ninguém por trás dela e, de repente, todos começam a morrer, um a um.

³⁷ Mesmerismo: doutrina defendida por Anton Mesmer, segundo a qual tudo o que há no universo possui magnetismo. O mesmerista é aquele que consegue se utilizar deste “magnetismo animal” para promover a cura das pessoas. Cf. MATHER, George A.; NICHOLS, Larry A.; SCHMIDT, Alvin J. *Dicionário de Religiões, Crenças e Ocultismo*, p. 288.

³⁸ POE, E. *A carta roubada e outras histórias de crime e mistério*, p. 152.

Existem muitos elementos simbólicos que ajudam no desenvolvimento misterioso do conto, como o relógio (representando o tempo) e o fato de sua cor ser rubra (a mesma da doença que assola o reino), os sete salões e suas respectivas cores.

Recorde-se que, na teosofia, as cores tem significados próprios, principalmente no que diz respeito ao estudo dos sete raios no conhecimento esotérico. A seguir, as cores³⁹ com os seus respectivos significados nos domínios da teosofia:

Azul: força, vigor, poder divino;

Púrpura: liberdade, compaixão;

Verde: saúde, foco;

Laranja: providência divina;

Branco: pureza;

Violeta: inteligência;

Negro: morte ou meditação.

Sabendo que cada cor tem um significado na teosofia, podemos visualizar melhor o que Edgar Allan Poe estava nos mostrando e podemos observar alguns aspectos do conto *Morte Rubra*, que só um teósofo pode perceber.

No conto, o relógio possui a mesma cor da própria doença, o que nos dá a entender em uma linguagem não tão sutil que era tudo uma questão de tempo até que a morte viesse por mais que se tentasse esconder dela.

Os salões têm as mesmas cores dos sete raios teosóficos: cada um deles pode representar uma característica almejada pelo príncipe Próspero: força, liberdade, saúde, providência, pureza, inteligência e morte (como a última coisa a ser desejada, daí a fuga dela).

A morte começa a entrar no salão que representa a força e o vigor; ou seja, o salão azul. Após isso, entra no salão verde, que representa saúde; o fato de o texto falar dela movendo-se lentamente neste salão pode significar a saúde sendo removida aos poucos.

Após isso, a morte entra na sala que representa a providência, simbolizando o fim da esperança; após isso, ela adentra o salão que representa pureza e, depois, o que representa inteligência: na morte não há inteligência que possa salvar-se dela. É nesse salão que o príncipe Próspero morre.

³⁹ BAILEY, A. *Tratado sobre os sete raios*, p. 42.

1.3.2 Bram Stoker

Sem dúvida alguma, a obra mais famosa de Bram Stoker é *Drácula*. Embora muitos de nós já a tenhamos lido ou assistido algum filme baseado na história do famoso conde, a maioria certamente não compreende o significado teosófico do misterioso personagem vampiresco.

No livro, vemos o jovem Jonathan indo até a Transilvânia, na Romênia, ao castelo do Conde Drácula que, aparentemente, estava interessado em se mudar para Londres. Com uma linguagem detalhista, a obra vai nos mostrando um aspecto um tanto gótico na descrição das cenas que se passam.

Não faremos aqui uma descrição detalhada da história dos vampiros na literatura e nas mais diversas religiões. Devemos apenas analisar o que estes seres significam no mundo da teosofia.

Na teosofia, o vampiro é visto como qualquer pessoa que suga as energias dos outros indivíduos. Tal fenômeno é chamado, no mundo esotérico, de “vampirismo psíquico”.

Na *Bíblia Satânica*, de Anton Lavey⁴⁰, os vampiros psíquicos muitas vezes são descritos com as mesmas características que a psicóloga Ana Beatriz Barbosa Silva descreve os psicopatas em sua obra *Mentes perigosas: o psicopata mora ao lado*⁴¹.

Psicopata é um indivíduo que não possui sentimentos e que se aproveita das outras pessoas para conseguir benefícios em troca, passando-se por necessitado ou por brilhante. Em síntese, um vampiro psíquico.

Os vampiros psíquicos são pessoas que, utilizando-se da bondade alheia, aproveitam-se dela para terem algum tipo de benefício levando o outro a arruinar-se socialmente muitas vezes.

Na teosofia, porém, existe outro tipo de vampiro, que é o espiritual, chamado de “vampiro astral”.

Os vampiros astrais são *Kama Rupas* que, após terem cometido suicídio, mantiveram muitos elementos energéticos, astrais e vitais no corpo já morto, o que faz com que suas energias não desembaraçadas das necessidades carnis do corpo continuem ativas⁴².

⁴⁰ LAVEY, A. *A Bíblia Satânica*, p. 125.

⁴¹ SILVA, A. *Mentes perigosas: o psicopata mora ao lado*, p. 16.

⁴² BLAVATSKY, H. *Ísis sem véu (Vol. II)*, p. 141.

Os vampiros astrais podem acabar regressando dessa maneira, para se alimentar das energias emocionais e mentais dos seres humanos, levando-os a estados de perda total de ânimo, depressão e apatia.

Desse modo, vemos que, de fato, na teosofia, os vampiros são apresentados da mesma maneira que Bram Stoker fez com seu conde Drácula, pois em momento nenhum da obra o personagem aparece limitado, algo que nos lembra muito mais uma energia do que um corpo propriamente dito.

A ideia da destruição do corpo físico presente na obra nos dá certa proximidade com o fato de que o vampiro está preso às últimas situações que lhe aconteceram, não percebendo que já faleceu, algo próprio de um corpo astral.

Em sua obra *Ísis sem véu*, Helena Blavatsky admoesta seus seguidores a que procurem alimentar suas mentes apenas com pensamentos positivos e ter uma alma energizada com energia positiva, pois *íncubus*, *sucubus* e *vampiros astrais* não se aproximam de pessoas assim⁴³.

1.3.3 Machado de Assis

Quando falamos em Machado de Assis, sem dúvida alguma, uma das obras que vêm à mente, ao lado de *Dom Casmurro*, é *Memórias póstumas de Brás Cubas*.

A obra conta a história de Brás Cubas, que morre ao tentar criar um medicamento em um laboratório, e narra várias situações inusitadas de sua vida como as mulheres que conheceu, os lugares que frequentou etc.

A forma como a história é contada lembra muito a de uma pessoa que, após morrer, sua alma começa a rever todos os acontecimentos de sua vida, e ela mesma passa a julgar se tudo pelo qual passou na encarnação valeu ou não a pena.

De fato, na teosofia, existe a ideia de que, quando a pessoa morre, sua parte consciente passa a recordar de tudo o que fez de bom e de mau na encarnação anterior, e ela mesma passa a julgar se foi bem-sucedida ou não em sua última encarnação.

Na obra *Dom Casmurro*, Deus nunca é apresentado como uma pessoa próxima do indivíduo, mas sim, na maioria dos capítulos, como algo distante da ação direta dos personagens, o que nos lembra muito a visão teosófica da divindade, conforme já foi visto aqui.

⁴³ Idem, p. 140.

Uma das ideias que podemos ver muito presente nas obras de Machado de Assis é a da família como algo que não funciona de maneira efetiva. Geralmente, a família é vista como um mal necessário. Os personagens, em grande parte dos textos machadianos, são pessoas casadas pela segunda vez e que por vezes desejam trair o cônjuge. Vemos isso nas obras *Dom Casmurro*, *Memórias póstumas de Brás Cubas*, *Frei Simão* e *A cartomante*, bem como em um número muito extenso de poemas, contos e crônicas.

Deve-se ressaltar que, dentro da teosofia, a família não é vista como uma instituição importante, sendo que a própria Helena Blavatsky, fundadora da Sociedade Teosófica, abandonou seu marido em busca de sabedoria.

As censuras machadianas contra a família podem ser muito bem pequenas oposições à religião que, no Brasil daquela época, tinha uma grande influência cultural e considerava o círculo familiar como algo criado pelo próprio Deus.

1.3.4 Goethe

Reconhecido por obras tais como *Fausto*, *Os sofrimentos do jovem Werther* e *Aprendiz de feiticeiro*, o autor alemão Johann Wolfgang Von Goethe demonstrou em seus textos um forte nível de conhecimentos acerca do sobrenatural.

Na obra *Os sofrimentos do jovem Werther*, vemos a descrição romântica beirando uma certa espiritualidade do protagonista, ao segurar a mão de Carlota enquanto ambos olham pela janela.

Em *Fausto*, vemos a ideia de um pacto satânico entre o personagem principal e Mefistófeles.

Na mesma obra é possível ler, na descrição da casa do protagonista, a presença de estrelas de cinco pontas, desenhos geométricos, o livro de Nostradamus, dentre vários outros elementos que nos lembram muito o esoterismo.

Em um poema, escrito por Goethe, intitulado *O aprendiz de feiticeiro*, vemos um jovem sendo designado para cuidar da casa de um velho feiticeiro, enquanto este se retira por alguns momentos. Após retornar, o velho feiticeiro descobre que o jovem havia feito um feitiço para que a vassoura varresse tudo sozinha; mas tudo deu errado, a ponto de o chão ter ficado completamente encharcado.

Dessa maneira, vemos que Goethe apreciava muito tecer textos com símbolos esotéricos e temáticas que envolvessem magia.

1.3.5 Em síntese

A breve análise do que autores como Edgar Allan Poe, Bram Stoker, Machado de Assis e Goethe escreveram já nos deu uma pequena ideia de como a teosofia pode ser sutil em suas manifestações, devendo haver uma reflexão detalhada de vários elementos dos textos.

Falando acerca da importância da Literatura sobre a mente e cultura de um povo, assim nos declara Helena Blavatsky:

A Literatura – especialmente nos países livres de censura governamental – é o coração e o pulso do povo. Além do fato evidente de que se não houvesse oferta não haveria procura, uma corrente literária é produzida apenas para agradar, e é, evidentemente, o espelho que reflete o estado d’alma do público.⁴⁴

Dessa maneira, podemos ver que até mesmo a literatura teve elementos teosóficos em seu meio, fazendo com que, para os leitores de tais obras, os elementos esotéricos fossem vistos como algo familiar.

1.4 ELEMENTOS TEOSÓFICOS NAS MÚSICAS DE RAUL SEIXAS

Passaremos agora a examinar algumas letras de músicas de Raul Seixas. Várias músicas famosas deste compositor brasileiro possuem elementos teosóficos que muitas vezes passam despercebidos ao público leigo, que as escuta sem saber ao certo sua respectiva origem e inspiração ideológica.

Das músicas de Raul Seixas examinaremos aqui apenas duas famosas: *Gita* e *Sociedade alternativa*.

O refrão da primeira música que assim declara:

Eu sou a luz das estrelas

Eu sou a cor do luar

Eu sou as coisas da vida

Eu sou o medo de amar.

Como já tratamos aqui, na teosofia existe o conceito da consciência cósmica, da qual emana todas as coisas. Ela mesma de nada é emanada. As emanações são as *mônadas*.

⁴⁴ BLAVATSKY. H. *A doutrina oculta*, p. 77.

Essa consciência cósmica gera a luz das estrelas, gera a luminosidade que nos olhos causa a cor, estando também por trás de todos os impulsos positivos e negativos da vida, inclusive o medo e o amor.

De fato, ao longo de toda a letra da música nós temos a mesma ideia, ou seja, a consciência cósmica falando como ela mesma se manifesta no dia a dia da existência humana. Na canção *Gita*, a vida é emanada da consciência cósmica e percorre os quatro cantos do mundo como algo silencioso que não fala.

Uma das idéias da música é que a consciência cósmica está falando, por meio de um sonho, que ela está em todas as coisas e que, ao mesmo tempo, pode ser conhecida no silêncio (meditação); ela está nos alimentos, na saliva (me come, me cospe, me deixa), nas pessoas etc.

A palavra *Gita* vem do sânscrito e está relacionado ao nome da obra indiana *Bhagavad Gita* cuja tradução é “canção de Deus”. Dessa maneira, *Gita* significa Deus, a própria divindade.

A música *Gita*, de Raul Seixas, é, portanto, uma música religiosa que celebra a divindade da maneira como a teosofia a compreende, ou seja, aquela energia cósmica da qual tudo emana.

Segundo o *Bhagavad Gita*, Arjuna estava diante de um dilema: matar seus próprios parentes ou não? Isso se deve ao fato de que alguns membros de sua família estavam em guerra entre si, e lutar contra seus adversários, de certo modo, significava guerrear contra os familiares.

A guerra sobre o qual falamos envolvia os Pandavas e os Kauravas. Devido ao legado do pai, os Pandavas tinham direito às terras e honras, mas os Kauravas não aceitavam e expulsaram os primeiros.

Devido a isso, os Pandavas, em defesa de seus direitos, resolvem atacar os Kauravas e lutar pela terra que era deles por direito. Todavia, ambos os grupos eram de uma mesma família.

Foi depois de muito refletir, que Arjuna ao ver que aquela carnificina representaria o derramamento do sangue de familiares contra outros de seu próprio grupo, ele começou a se entristecer e decidiu não participar da luta, apesar de saber que ela era justa.

Foi nesse momento que Arjuna teve um diálogo com Krishna, acerca do que deveria fazer naquela situação.

Um dos primos de Arjuna era a encarnação do próprio deus Krishna e, em um diálogo épico, este lhe dá vários ensinamentos, inclusive o de que, mesmo que a ideia de não matar

seja um preceito importante no hinduísmo, deve um soldado cumprir sua tarefa e batalhar em uma guerra justa.

Nos textos 17 e 18, Arjuna pede que Krishna se apresente e fale de suas qualidades, para saber como deveria meditar em honra a esse deus, e é no texto 19 do *Bhagavad Gita* que esta divindade hindu pronuncia as palavras que inspiraram Paulo Coelho e Raul Seixas a compor a música *Gita*. Krishna assim declara:

Dos purificadores Eu sou o vento; dos manejadores de armas Eu sou Rãma; dos peixes Eu sou o tubarão, e dos rios que fluem Eu sou o Ganges. De todas as criações Eu sou o começo e o fim e também o meio, ó Arjuna. De todas as ciências Eu sou a ciência espiritual do Eu, e entre os lógicos Eu sou a verdade conclusiva. Eu sou a morte que tudo devora e Eu sou o gerador de todas as coisas ainda por existir. Eu sou as mulheres, Eu sou a forma, a fortuna, a fala, a memória, a inteligência, a fidelidade e a paciência. Eu sou também o jogo de azar dos enganadores, e do esplêndido Eu sou o esplendor. Eu sou a vitória. Eu sou a aventura e Eu sou a força dos fortes. Entre as punições, Eu sou o açoite do castigo, e dentre aqueles que buscam a vitória, eu sou a moralidade. Das coisas secretas eu sou o silêncio, e dos sábios Eu sou a sabedoria. Além disso, ó Arjuna, Eu sou a semente geradora de todas as existências. Não há um ser - móvel ou imóvel - que possa existir sem mim.

Aqui vemos o próprio deus Krishna apresentando-se como aquele que está em todo o universo, formando e modelando todas as coisas que existem, sendo a semente geradora da própria existência e, ao fim da declaração, ele se proclama o próprio *Brahman*.

O contexto do *Bhagavad Gita* mostra que Krishna faz esta declaração para que Arjuna saiba que ele deve ser obedecido e que cabe ao guerreiro cumprir com seu destino e sua função encarnatória que, naquele momento, era lutar em favor de uma causa justa.

Krishna também aparece defendendo a ideia de que almas não podem morrer jamais e que, ao cumprir com sua tarefa, além de Arjuna não estar matando aquelas pessoas de forma plena (pois elas continuariam existindo em outras reencarnações), ele estaria garantindo a si mesmo um melhor carma, por cumprir com suas obrigações na vida presente.

Deve-se entender que a ideia desta conversa é a de que existe o ensinamento hindu de que *Brahman* existe e de que tudo no universo está nele, e ele, por sua vez, está em tudo.

Como a teosofia bebe suas doutrinas diretamente do hinduísmo, fazendo leves alterações, podemos dizer que *Gita* está em plena harmonia com os ensinamentos teosóficos.

A teosofia substitui o nome *Brahman* por *consciência cósmica*, mas a noção é a mesma, ou seja, de que a divindade criadora e mantenedora do universo é uma energia inteligente da qual todas as coisas fluem e que está em tudo o que existe no mundo.

Deve-se ressaltar aqui que no hinduísmo a divindade é vista não somente como geradora do bem, mas também do mal.

Nesse hino épico, ao falar acerca de sua verdadeira essência, Krishna nos fala de si mesmo: “Eu sou a morte que tudo devora e Eu sou o gerador de todas as coisas ainda por existir”, mostrando com isso que a divindade é, ela mesma, a vida e a morte, o princípio, o fim e o meio, como na música *Gita* de Raul Seixas.

Dessa maneira, podemos dizer que *Gita* é uma música religiosa, tanto voltada para o deus hindu Krishna, como também, de certa forma, para a divindade energética emanadora das emanções divinas que a teosofia venera.

Mais tarde, veremos neste capítulo, como essa mesma visão da divindade tem influenciado a teologia presente nos livros de autoajuda. Por ora, basta dizer que a teosofia, manifesta seus ideais em músicas, jogos de *video game* (como veremos no capítulo 2 desta dissertação) e livros de autoajuda, e, graças a isso, a visão de vários jovens no dia a dia se sente impulsionada a defender muito mais uma divindade energética do que uma pessoa divina e trina.

Outra canção de que falaremos aqui de Raul Seixas *Sociedade alternativa*. Nela, Raul Seixas nos mostra a síntese da *Telema*, de Aleister Crowley⁴⁵.

Aleister Crowley, um mago do Reino Unido, recebeu a visita de um misterioso ser chamado Aiwaz, desenhado com traços muito característicos aos de um alienígena “grey”: cabeça grande, olhos amendoados e escuros e boca pequena com apenas alguns buracos a servir-lhe de nariz.

Aiwaz concede então alguns conhecimentos esotéricos e ocultos a Aleister Crowley; este, em agradecimento, dedica-lhe seu *Liber Al Vel Legis*⁴⁶.

Neste livro, Aiwaz discute várias questões envolvendo o conceito “faze o que tu queres”. A síntese dos ensinamentos de Aiwaz é que o ser humano é divino, mais precisamente, um deus que deve fazer aquilo que seus impulsos naturais exigem, pois uma vez que ele seja um deus, tudo o que sua natureza exige é bom e elevado.

⁴⁵ EVANS, D. *Aleister Crowley and the 20th Century Synthesis of Magick*, pp. 26-30.

⁴⁶ CROWLEY, A. *The Law is for All: an extended commentary on The Book of the Law*, p. 54.

Dessa maneira, surge uma ideologia que seria repetida em várias músicas, filmes e livros: o conceito de que não se devem limitar os seres humanos, pois estes possuem uma natureza divina dentro de si, e que eles devem conseqüentemente fazer o que quiserem

Todas as leis consideradas limitatórias ao desenvolvimento humano passaram a ser vistas como pecado por Aiwaz.

Na música *Sociedade alternativa*, Raul Seixas afirma: “viva o novo *eon*”.

Na cultura gnóstica, o *Aeon* é um ser originado da emanção divina. Essa descrição muito similar à da teosofia e da cabala, com suas emanções divinas ou *Sefiroth*, são muito similares ao que era ensinado pelo arianismo. Isso atraiu muitas críticas de Tertuliano contra o arianismo e contra outras correntes heréticas que, no século II, seguiam uma espécie de neoplatonismo. Tais críticas ainda hoje podem ser usadas contra a cabala e contra a teosofia.

Na música *Sociedade alternativa*, é citado nominalmente Aleister Crowley, no trecho “o número 666 chama-se Aleister Crowley Viva! Viva! Viva! A sociedade alternativa, faze o que tu queres há de ser tudo da lei.”

A partir desse momento, começamos a entender porque o *Telema*, de Crowley, declarava piamente que a única lei que deve existir é o “faze o que tu queres”.

Uma vez que se entende que o ser humano é divino e que ele vive em uma realidade divina cheia das emanções do ser superior, e que estas energias emanadas não perdem sua qualidade divina e continuam sendo dotadas da divindade, todo ser humano é um deus que se nutre dos alimentos físicos, que nada mais são do que emanções divinas.

Além das músicas *Sociedade Alternativa* e *Gita*, ambas de Raul Seixas, temos até mesmo capas de disco em que aparece Helena Blavatsky e Aleister Crowley, como é o caso do LP *Sargeant Pepper Lonely Hearts Club Band* (1967), dos Beatles, mostrando-nos a grande influencia do esoterismo sobre os músicos citados.

Essa visão, tanto blavatskyana quanto crowleiana, de encarar a realidade tem servido de inspiração para muitos livros de autoajuda famosos que se vendem no mercado nos dias atuais e dos quais falaremos a seguir.

1.5 ELEMENTOS TEOSÓFICOS EM LIVROS DE AUTOAJUDA

Por meio de seus ensinamentos acerca da divindade do homem, a teosofia inspira e serve de base ideológica para muitos dos livros de autoajuda que circulam no mercado editorial.

Destacaremos apenas alguns dos mais famosos livros de autoajuda de que se tem notícia, a saber, as obras *The Science of Getting Rich* (*A ciência de ficar rico*), de Wallace D. Wattles, e *O segredo*, de Rhonda Byrne.

Examinaremos brevemente alguns elementos destas obras citadas acima para podermos descobrir a presença de elementos das idéias de Helena Blavatsky e Aleister Crowley.

A obra *The Science of Getting Rich* divide-se em dezesseis capítulos, com títulos como “O jeito certo de ser rico”, dentre outros, sempre destinados a convencer o leitor de que a riqueza vem a nós se nós usarmos os mecanismos ensinados pelo livro.

No terceiro capítulo da obra *The Science of Getting Rich*, vemos a seguinte ideia:

The visibly supply is practically inexhaustible; and the invisible supply really IS inexhaustible. Everything you see on earth is made from one original substance, out of which all things proceed... There is no limit to the supply of formless stuff, or original substance. The universe is made out of it; but it was not all used in making the universe. The spaces in, through, and between the forms of the visible universe is permeated and filled with the original substance; with the formless stuff; with the raw material of all the things. Ten thousand times as much as has been made might still be made, and even then we should not have exhausted the supply of universal raw material.. thought is the only power which can produce tangible riches from the formless substance. The stuff from which all things are made is a substance which thinks, and a thought of form in this substance produces the form.⁴⁷

Fazendo uma análise do trecho citado acima, podemos ver a seguintes idéias:

- 1° Há um emanador energético do qual provêm todas as coisas do universo;
- 2° Esse grande e poderosíssimo emanador é a própria divindade;
- 3° Nós mesmos somos emanções deste grande emanador e, por termos consciência e pensamentos, podemos usar as energias vindas desta grande substância divina criadora para criar a nossa própria realidade por meio da fé e do pensamento positivo.
- 4° Esse emanador não é algo destituído de pensamentos, pois ele pensa e se comunica com o ser humano através desta capacidade.

⁴⁷ WATTLES, W. *The Science of getting rich*, pp. 16 e 18.

Assim, se substituirmos o termo *original substance* pelo termo teosófico *consciência cósmica*, e a palavra *emanação* pela palavra *mônada*, teremos a mesma ideia pregada na teosofia, só que com outros termos, mas os conceitos sejam os mesmos.

Digno de nota é que alguns dos conceitos da teosofia são emprestados da cabala, do hinduísmo, do budismo, do cristianismo, do islamismo. A teosofia toma pequenos elementos de cada uma dessas correntes e os unindo de forma indiscriminada

Na cabala, vemos a ideia de que a divindade da qual emanam as *sefirot* está, por meio delas, em todo o universo, formando não apenas o mundo material, mas também dando-lhes as formas físicas que eles possuem e garantindo sua manutenção⁴⁸.

Na teosofia, o mesmo ocorre com o conceito de Deus: ele é um emanador do qual emanam as *mônadas* e elas estão em todo o universo, formando tudo o que existe e conferindo-lhes existência. Segundo a teosofia, Deus é tudo e tudo é Deus.

No caso do trecho da obra *The Science of Getting Rich* citado acima, vemos exatamente a noção de que, para sermos ricos, precisamos entender que tudo o que é material procede da divindade, que tudo é divino e que, através de nossos pensamentos, podemos nos unir a essa substância original (o *Ain Sof* da cabala), criadora e mantenedora do mundo, e extrair dela as energias necessárias para criarmos o nosso próprio destino.

Outro livro de autoajuda muito famoso que, ao lado do anterior, foi um grande best-seller, é a obra *O Segredo*, que trabalha com a assim chamada “lei da atração”. Surge a seguinte questão: O que é a “lei da atração”?

Para respondermos esta pergunta devemos analisar a obra em si para entendermos melhor, à luz de seu contexto, como se desenvolve esta ideia.

Segundo o livro *O Segredo*, de Ronda Byrne, o ser humano deve ser encarado como uma divindade:

Com frequência ficamos distraídos por essa coisa chamada nosso corpo e nosso ser físico. Isso só serve para conter seu espírito. E seu espírito é tão grande, que enche um cômodo inteiro. Você é a vida eterna, Você é Deus manifestado em forma humana, feito à perfeição⁴⁹.

Conforme o trecho mencionado acima, o ser humano é uma divindade e, por ser divino, pode fazer qualquer coisa que quiser e realizar qualquer sonho que tiver, pois ele é Deus manifestado em forma humana e foi criado para a perfeição.

⁴⁸ FORTUNE, D. *The Mystical Qabalah*, pp. 30-33.

⁴⁹ BYRNE, R. *O Segredo*, p. 89.

A ideia de Rhonda Byrne descreve bem o pensamento teosófico, segundo o qual o indivíduo é emanado da divindade. No livro, o divino por vezes é apresentado meramente como uma energia; por outras, porém, fala-se do divino como uma pessoa.

No entanto, a tendência do livro é apresentar Deus como uma mera energia que se move, formando o universo, os seres humanos e todas as demais coisas.

A “lei da atração” consiste em que o indivíduo pense em algo que ele deseja muito, como se de fato já tivesse obtido aquele desejo e, se fizer isso, acabará emitindo uma vibração para a energia cósmica (Deus) e esse campo energético primordial irá responder, conferindo ao indivíduo aquilo que ele desejou.

A técnica utilizada para atingir tal resultado consiste em sentar-se confortavelmente em uma poltrona, fechar os olhos, respirar profundamente e imaginar que já possui aquilo que deseja sem duvidar.

Se o que uma pessoa deseja for um carro novo, deve ela sentar-se em uma poltrona confortavelmente e, respirando fundo, imaginar-se entrando no carro, sentando no assento do motorista, colocando a mão no volante e, de olhos fechados, mover as mãos como se estivesse dirigindo o veículo imaginário. Se a pessoa fizer isso todos os dias com fé, ela irá obter o que está desejando.

Para incrementar ainda mais, o livro sugere que a pessoa coloque na parede do quarto ou no teto as fotos do carro novo que ela deseja ter, para que, todos os dias, a foto daquele veículo seja a primeira coisa vista por ela.

Se ela deseja casar-se e está solteira, sugere-se que ela compre uma cama de casal e deite-se na “sua parte da cama”, que compre um guarda-roupas no qual caiba mais do que a roupa de uma pessoa solteira, e assim já se imagine e se comporte como se fosse casada, que feche os olhos sentado em uma poltrona, imaginando a pessoa com a qual deseja casar-se. Depois de algum tempo, ela estará casada.

Conforme já podemos observar, a assim chamada “lei da atração” trabalha muito em cima da obsessão, ou seja, o indivíduo deve ficar obstinado por aquilo que deseja obter.

O mecanismo de *O Segredo* é o mesmo de *The Science of Getting Rich*: em ambos os livros, o homem é uma divindade e, ao mesmo tempo, é emanado de uma energia cósmica maior, que é o próprio Deus.

Tudo é divino e energético, pois é advindo desta mesma energia primordial, algo que a teosofia também reconhece como correto.

Para que se tenha acesso a esta energia primordial, da qual tudo emana e é chamada “Deus”, a pessoa deve ter fé e usar os pensamentos certos, para que a divindade responda a seus pedidos.

Tanto na teosofia, quanto nas obras de autoajuda famosas, como *O Segredo* e *The Science of Getting Rich*, não há nenhuma menção de uma oração dirigida a um Deus pessoal, mas sim uma tentativa de conexão com a energia primordial da qual tudo emana; tal conexão se dá através do pensamento positivo e da imaginação.

Lembrando que ambos os autores, respectivamente Rhonda Byrne e Wallace Wattles, hoje em dia possuem websites, nos quais são tratados como se fossem profetas, embora, na verdade, tenham apenas escrito livros de autoajuda. Isso nos mostra que tais obras, longe de terem o objetivo neutro de ajudar ao próximo, procuram sim, disfarçadamente, promover uma crença religiosa.

Hoje em dia, uma das mais famosas místicas de *O Segredo* é Ester Hicks, que afirma receber em seu corpo espíritos chamados “Abraham”, os quais, por intermédio dela, comunicam, em palestras e eventos nos Estados Unidos, mensagens ao público⁵⁰.

Nos livros psicografados pelos *Abraham*, Ester Hicks divulga a mesma ideia de *O Segredo*, ou seja, que Deus é, na verdade, um vórtice energético de onde emanam todas as coisas e a própria realidade; dessa maneira, a pessoa pode recriar sua realidade, usando os mesmos métodos ensinados naquela obra. Segundo Ester Hicks, todo ser humano é uma divindade⁵¹.

Os *Abraham*, segundo ela mesma conta, começaram a entrar em contato com ela em no jogo de tabuleiro *Ouija*. Eles se apresentaram como mentores de altíssimo nível espiritual e energético e a escolheram para transmitir suas mensagens. Esther Hicks defende a lei da atração, a divinização do homem e a ideia de que a divindade é um vórtice energético de onde tudo emana.

A teosofia também ensina que o homem é um ser divino e co-criador com a consciência cósmica, que eles tentam identificar com o Deus bíblico. Todavia, a doutrina teosófica segue regras totalmente distintas e estranhas em relação àquilo que a teologia ensina acerca da divindade.

Ressalte-se que os elementos observados na teosofia e também nas ideias de Crowley acabaram gerando as principais ideias do satanismo de Anton Szandor Lavey.

⁵⁰ HICKS, E. *Peça e será atendido*, p. 23.

⁵¹ HICKS, E. *The teachings of Abraham well-being cards*, p. 5.

O satanismo moderno, fundado por Lavey, é uma espécie de teosofia voltada apenas para o plano material, ou seja, para a obtenção de dinheiro, prazeres e benefícios.

Anton Szandor Lavey fundou, em 30 de abril de 1966, a Igreja Satânica e, em 1969, escreveu sua obra intitulada *A Bíblia Satânica*⁵².

Em *A Bíblia Satânica*, dentre outros assuntos, ele aborda a assim chamada “magia negra” e explica os mecanismos para que essa magia possa ser executada.

Lavey sugere que todo ser humano é um deus e, por conseguinte, tem a capacidade de criar a sua própria realidade e deve fazê-la, utilizando pensamentos positivos que o auxiliem a entrar em contato com a energia criadora e mantenedora do universo.

Mais uma vez, vemos o mesmo mecanismo utilizado por Crowley, Blavatsky, Besant, Bailey, LaVey, Wattles, dentre muitos outros autores que se destacaram, alguns como escritores de autoajuda, outros como esotéricos.

Todos os autores mencionados acima defendem o mesmo mecanismo de divinização humana e de objetivação da divindade, fazendo com que esta última seja tratada como mera energia, e o homem como alguém que deve ser elevado à última potência.

Quanto às ideologias referentes ao satanismo, à lei da atração e à teosofia, podemos dizer que esta última é a mais antiga e, conseqüentemente, a criadora deste mecanismo utilizado pelos demais autores.

1.6 ELEMENTOS TEOSÓFICOS NAS SAGAS DE HERÓIS E NO CINEMA

É possível detectar também em histórias em quadrinhos, desenhos animados e diversos filmes elementos teosóficos. Por exemplo, todo super-herói tem superpoderes que lembram muito os efeitos mágicos do fogo, da água, do vento, do espírito e da terra, presentes na teosofia.

Alguns estudiosos que trabalham com mídia já identificaram aspectos religiosos e místicos muito evidentes em desenhos animados, filmes, jogos de *video game*⁵³ e histórias em quadrinhos. Christopher Knowles assim declara:

Quando vê fãs vestidos como seus heróis prediletos em convenções de histórias em quadrinhos, você está testemunhando o mesmo tipo de adoração que havia no

⁵² LAVEY, A. *A Bíblia Satânica*, p. 20.

⁵³ O segundo capítulo será dedicado exclusivamente a isso.

antigo mundo pagão, onde os celebrantes se vestiam como o objeto de sua adoração e encenavam seus dramas em festivais e cerimônias⁵⁴.

Dessa forma, podemos perceber que o fascínio que tem sido despertado em crianças, jovens e adultos pelas histórias em quadrinhos, jogos de *video game*, filmes e desenhos animados e que os leva mais tarde a ir até festivais de super-heróis, assemelha-se muito ao que acontecia nos povos da antiguidade, quando pessoas em rituais vestiam indumentárias que lembravam a fisionomia de seus deuses.

Isso deveria gerar em nós certo sentimento de apreensão, devido ao fato que, se os jovens se identificam tanto com os heróis que aparecem na televisão e em jogos de *video game*, significa que a religiosidade desses personagens será imitada pelos fãs de forma inconsciente.

A *DC Comics* já apresentou inúmeras vezes as figuras de *Batman*, *Superman* e *Mulher Maravilha* como membros de uma “trindade heroica”. De fato, o termo “trindade” foi usado como título de uma revista em quadrinhos da *DC Comics* publicada em setembro de 2016, em cuja capa aparecem as figuras daqueles três super-heróis.

Os heróis “trinitarianos” brigam entre si em busca de um espaço; mas, à medida que a luta avança, eles percebem que são parte de um mesmo e único propósito benéfico e deixam de combater entre si.

McCloud afirma que as HQs são “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”⁵⁵.

Como veremos no próximo capítulo, os jogos de *video game* não são inocentes. Igualmente, as revistas em quadrinhos possuem sempre alguma ideologia de forma sutil.

Essa forma de falar dos heróis como “deuses trinitarianos” mostra bem o aspecto mitológico que está se desenvolvendo no mundo das histórias em quadrinhos dos dias atuais. Há uma verdadeira “homilia apologética”: os heróis trinitarianos substituem de alguma maneira a Trindade Cristã, pois, afinal de contas, quem salva a humanidade são os seres heróicos, e não Jesus Cristo.

Podemos também acrescentar que é muito comum, em filmes de super-heróis e jogos de *video game*, além da presença constante da teosofia, a ideia de que a religião cristã não serve para nada.

⁵⁴ KNOWLES, Ch. *Nossos deuses são super-heróis*, p. 36

⁵⁵ MCCLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro*.

No filme *2012*, cujo diretor e roteirista foi Roland Emmerich, em determinado momento, aparece a destruição do Cristo Redentor e da Basílica de São Pedro, esta última, caindo sobre os fiéis no momento em que estavam rezando. Aparece também a rachadura da imagem na Capela Sistina, separando o homem do dedo de Deus, dando a entender simbolicamente que a fé cristã não serve para nada. Estranhamente, não aparecem símbolos budistas nem confucionistas nem ou teosofistas sendo destruídos. Apenas elementos do cristianismo são despedaçados pela catástrofe.

Podemos também citar os filmes “bíblicos” feitos por pessoas que sequer defendem a fé cristã e que não valorizam em nada a crença cristã em seus roteiros.

No filme *Noé*, aparecem vários elementos gnósticos que são associados muito a algumas crenças teosóficas. Vemos, por exemplo, Deus apresentado como uma espécie de demiurgo, e a serpente mostrada como a detentora da sabedoria e desejosa por ajudar a humanidade a se livrar do desígnio destrutivo da divindade maléfica.

No mesmo filme, ocorre também a valorização dos sonhos, embora, na Bíblia, não haja menção de que Noé tenha tido um sonho. Há também seres espirituais superiores tendo relações íntimas com as mulheres, algo tomado do Livro de Enoque, muito valorizado no esoterismo. Existe também a figura de Cam, o filho rebelde que se levantou contra Noé, que, por isso, não queria que aquele seu filho entrasse na arca.

Dessa forma, muitas pessoas que não leem a Bíblia acabam acreditando que tais elementos presentes no filme *Noé* se encontram na história original e passam a defender uma visão totalmente gnóstica e teosófica do que era para ser um enredo judaico-cristão.

Digno de nota é que muitas vezes esses filmes, desenhos animados, jogos de *video game* e histórias em quadrinhos, além de fazer o cristianismo parecer desnecessário (pois o super-herói substitui o divino e passa a ser o novo salvador), ao mesmo tempo, apresentam sempre uma imagem esotérica da vida, falando de “chacras” (como no desenho chamado *Naruto*), conceito oriundo de uma visão hinduísta⁵⁶, e de reencarnação, interação com seres intergalácticos e, até mesmo, com deuses (como em no desenho animado *Os Cavaleiros do Zodíaco*), com imagens zodiacais relacionadas à astrologia e à feitiçaria. Em resumo, vários elementos esotéricos, gnósticos e teosofistas.

⁵⁶ ALEXANDER, B. *O livro das religiões*, p. 113

2 ELEMENTOS TEOSÓFICOS EM JOGOS DE *VIDEO GAME*

Neste capítulo, falaremos acerca dos elementos teosóficos presentes em diferentes jogos de *video game*.

É indispensável que tratemos deste tema devido ao fato de muitos jovens utilizarem os jogos eletrônicos como forma de diversão, sem saber que muitos jogos possuem elementos teosóficos.

Como se verá ao longo deste trabalho, a Igreja Católica não vê com bons olhos a teosofia, o que torna urgente analisar os elementos teosóficos presentes em jogos eletrônicos.

Não estamos aqui tentando demonizar nenhuma forma de diversão do século XXI; todavia, devemos considerar o fato de que muitos pais católicos comprem tais jogos, certos de que, deste modo, estão contribuindo para o desenvolvimento de seus filhos, sem saber que tais formas de diversão se opõem frontalmente à crença religiosa que desejam para sua família.

2.1 ALGUNS DOS SÍMBOLOS MAIS COMUNS EM JOGOS DE *VIDEO GAME*

Devemos salientar aqui alguns símbolos que, por vezes, aparecem em jogos eletrônicos. Usaremos como base o glossário teosófico escrito por Annie Besant. Eis alguns conceitos:

Pirâmide: Representa os princípios do masculino e do feminino. Quando voltada para cima, representa o fogo do espírito; quando invertida, representa a matéria.

Pentagrama: Representa os quatro elementos primordiais: o fogo, o vento, a água, a terra; o espírito é o quinto elemento. No satanismo de Anton Szandor Lavey, o pentagrama representa os quatro príncipes infernais – Lúcifer, Satã, Belial e Leviatã – e o próprio adepto é quinto príncipe.

Olho que tudo vê ou olho de Hórus: Representa a luz, na crença do Antigo Egito, e, por isso, grupos teosóficos e maçônicos adotaram tal símbolo para simbolizar o objetivo de todo neófito: a iluminação⁵⁷.

Obelisco: Trata-se de um símbolo fálico. No Antigo Egito, acreditava-se que o espírito do deus Rá nele habitava⁵⁸.

⁵⁷ GOODMAN, F. *Magic Symbols*, p. 103.

⁵⁸ WESCOTT, W. W. *Numbers: Their Occult Power and Mystic Virtues*, p. 33.

Mão cornuda: Uma mão com o dedo indicar e o dedo mínimo levantados, ao mesmo tempo enquanto o polegar segura os dedos restantes. Em alguns grupos esotéricos, como a *Wicca* (crença esta que é filha direta da teosofia), este símbolo representa a lua crescente⁵⁹.

A presença desses elementos próprios da teosofia em jogos de *video game* não atesta com certeza absoluta que os animadores são adeptos teosóficos; no entanto, mostra a forma como esta crença vem se exibindo de forma sutil na sociedade.

Não se trata simplesmente de alguns poucos elementos teosóficos a serem vistos em jogos, filmes, músicas, mas sim dos mais comumente visíveis em níveis de teosofia.

O glossário teosófico de Helena Blavatsky estabelece esses mesmos elementos como verdadeiros portais capazes de fazer com que o indivíduo tenha uma maior interação com o mundo espiritual e com as forças divinas internas.

2.2 JOGOS DE VIDEO GAME QUE UTILIZAM SÍMBOLOS TEOSÓFICOS

Vários jogos de *video game* estão impregnados de elementos teosóficos.

A seguir, analisaremos, ainda que brevemente, algumas franquias: *Pokémon Go*, *Road Runner*, *Super Mario*, *Zelda*, *Resident Evil*, *Silent Hill*, *Magaman*, *Doom* e *Bombberman*.

2.2.1 Pokémon Go

Um dos jogos mais famosos nos tempos atuais é o assim chamado *Pokémon Go* e por isso iremos examiná-lo brevemente⁶⁰.

A palavra *pokémon* vem da abreviação e fusão das palavras inglesas *pocket* (bolso) e *monster* (monstro). *Pokémon* significa, portanto, “monstro de bolso”.

Tal nome é justificável pelo próprio fato de o treinador levar o *pokémon* dentro de uma *pokébola* (aportuguesamento da palavra inglesa *pokéball*), ou seja, uma bola de bolso.

Deve-se notar que os *pokémons* efetuam seus golpes por meio de uma magia de deles sai na forma de choques, água, fogo, vento, hipnose etc.

Alguns *pokémons* possuem nomes relacionados à magia tais como: Alakazam, Abra, Kadabra, Murkrow, Gym e Darkrai. Alguns deles, de fato, hipnotizam seus adversários.

⁵⁹ CUNNINGHAM, S. *Guia Essencial da Bruxa Solitária*, p. 66.

⁶⁰ Para mais detalhes, ver o website: www.pokemongo.com

Além da fisionomia exótica (o *pokémon* Alakazam, por exemplo, lembra a imagem esotérica de Baphomet), o corpo de alguns *pokémons* contém símbolos relacionados à teosofia e ao satanismo⁶¹.

Digno de nota é que, em textos esotéricos, os demônios são invocados sempre dentro de círculos mágicos: é exatamente dentro de um círculo que um *pokémon* aparece nos desenhos animados e em jogos eletrônicos.

As insígnias que o treinador ganha quando seus *pokémons* vencem os do adversário lembram muito os cinco elementos da teosofia que formam o pentagrama: terra, água, vento, fogo e espírito.

Dessa maneira, podemos identificar vários elementos da doutrina teosófica, não apenas no jogo *Pokémon Go*, mas também em todos os seriados e demais obras relacionadas a esta animação.

No jogo *Pokémon Go*, o jogador pode usar incenso para fazer com que o monstro de bolso seja despertado; algo profundamente religioso e que lembra muito os rituais feitos no esoterismo.

2.2.2 Road Runner

Podemos encontrar a figura do olho que tudo vê no jogo *Road Runner* (traduzido por “papa-léguas”), do console Super Nintendo. Não obstante o “olho que tudo vê”, o cenário do jogo não tem nenhuma relação com o Egito⁶².

No jogo *Road Runner*, o personagem principal foge de um coyote que o segue por todos os lados; quando ele passa por uma pequena bandeira quadriculada, o jogo acaba. Fase após fase, o jogador deve derrotar algum equipamento tecnológico feito pelo coyote.

Em uma fase futurista, na qual se vêem máquinas que teletransportam o papa-léguas para várias partes do jogo, mesmo não havendo nenhuma relação temática com o Antigo Egito, vemos a presença do “olho que tudo vê” flutuando no ar como a observar.

⁶¹ MACKENZIE, K. *The Royal Masonic Cyclopedia*, p. 80.

⁶² Para mais detalhes, ver a revista *Game Power*, ano 1, nº6 de 1992.

2.2.3 Jogos da franquia *Super Mario*

Alguns elementos similares ao jogo anterior podem ser vistos no jogo *Super Mario World*⁶³, no qual notamos a presença de várias chaves amarelas, que abrem portais para novos mundos.

A chave, na teosofia, tem uma importância muito grande, exatamente porque abre portais dimensionais para outros mundos e mistérios.

No jogo, há a forte presença de elementos mágicos como varinhas, caldeirões, dentre outras coisas.

Podemos perceber ainda a influência da teosofia no momento em que aparece uma estrela de cinco pontas, como mapa central de uma das fases secretas do jogo.

Um dos personagens que aparece em todas as franquias *Super Mario* é o assim chamado Bowser, cujo nome em japonês é Daimao, palavra cuja tradução é “demônio-rei”, uma idéia verdadeiramente relacionada com as trevas.

Em alguns jogos desta franquia, como os RPGs, vemos Bowser unido ao próprio herói Super Mario para combater um mau ainda maior, o que nos parece indicar a ideia de fazer um pacto com o demônio-rei para um benefício posterior.

Isso se assemelha muito ao conceito teosófico de Satanás, visto que, na teosofia, não há um “demônio”, mas sim espíritos atormentadores, que nada mais são do que seres que ainda não alcançaram a luz, mas que um dia a alcançarão.

Desse modo, de maneira não tão sutil, vemos uma das doutrinas presentes na teosofia, a de que nós podemos nos aliar a Satanás, se necessário for, pois ele não é necessariamente mau, mas sim alguém que, assim como nós, um dia chegará à luz.

Em vários jogos desta franquia, vemos a presença de pisos enxadrezados, algo que é muito visível na teosofia: o preto representa o lado escuro e negativo; o branco representa a luz, a iluminação. Assim, o bem e o mau andam lado a lado.

O piso enxadrezado nos jogos da franquia do *Super Mario* aparece sempre somado a outros elementos muito valorizados no esoterismo, como estrelas, velas, espíritos etc.

Esse piso enxadrezado aparece no *hall* principal do palácio da princesa *Toadstool*, tanto no jogo *Super Mario Bros 3*, como no *Super Mario Bros 2*.

No jogo *Super Mario World*, fala-se que a princesa *Toadstool* foi sequestrada por Bowser, o demônio-rei, e que os dragões ou dinossauros (os dois nomes são usados) foram

⁶³ Para mais detalhes, ver o website: <https://mario.nintendo.com>.

também raptados e presos em ovos. Cabe a Super Mario, ao lado de seu irmão Luigi, resgatar a princesa.

Os principais personagens desta saga são os heróis Super Mario e seu irmão Luigi, assim como Yoshi, que é uma espécie de dinossauro que serve de cavalo aos heróis.

Os inimigos são as Koopas (que na cultura mitológica japonesa são pequenos demônios que se manifestam como tartarugas) que estão aliadas ao Bowser, que é também chamado de Rei-Koopa.

Dessa maneira, podemos ver que os jogos desta franquia são predominantemente baseados em elementos religiosos da cultura japonesa, com certa mistura de elementos esotéricos europeus.

É muito forte, nesse tipo de jogo, a presença de chaves amarelas que abrem portais para outros mundos (que são novas fases), o que nos lembra muito o fato de este elemento aparecer no *Glossário Teosófico* de Helena Blavatsky, sempre no sentido de uma aproximação com o mundo espiritual⁶⁴.

Em jogos mais recentes da franquia *Super Mario*, houve um aumento ainda mais significativo de elementos místicos nas aventuras deste herói.

No jogo *Super Mario 64*, chaves e estrelas dividem o espaço, continuamente aumentando a possibilidade de o jogador adentrar novas fases do jogo. Além disso, aparecem também quadros mágicos.

Digno de nota é que o tapete que aparece no salão central do palácio da princesa lembra muito o símbolo que a teosofia usa para representar o planeta Saturno, e que tal é a representação do tempo e também do próprio Satã, dependendo da crença que se usa.

De fato, o castelo da princesa é dividido em três compartimentos ou andares. No primeiro, há o mundo da terra, onde ocorrem aventuras relacionadas com água, neve, altura, ilha. No segundo, temos a visão de mundos relacionados com neve, água, nuvens. No terceiro andar, vemos que os quadros na parede, que dão acesso a mundos dimensionais variados, manifestam em conjunto a noção de tempo, lembrando-nos muito a ideia de Saturno e de Chronos.

O palácio tem ainda um jardim interno. Em um de seus ambientes, vê-se a imagem de uma casa fantasma, onde espíritos desencarnados habitam e a assombram.

No subsolo, há uma caverna. Nela, há uma fase secreta que lembra muito um vulcão entrando em erupção com vários personagens, que são, na verdade, bombas com chifres. A

⁶⁴ DRURY, N. *Dicionário de magia e esoterismo*, p. 68.

figura que aparece no quadro relacionado com esta fase lembra muito alguns seres místicos trabalhados no misticismo esotérico da teosofia.

De fato, a ideia de três andares e de mundos concernentes a estes três dão-nos a ideia de luta, de aventura, de batalha a ser travada, parecendo muito bem a viagem da alma ao redor de seus mundos internos em busca da iluminação espiritual, algo muito forte na teosofia.

Os quadros têm um papel muito importante em *Super Mario 64*, pois neles estão os novos desafios e é neles que o jogador colecionará as dispersas estrelas.

As estrelas amarelas no jogo *Super Mario World* tinham simplesmente o objetivo de ampliar o poder do personagem, fazendo com que ele pudesse entrar em contato com inimigos sem sair ferido das batalhas. Diferentemente, no *Super Mario 64*, elas são colecionadas para que o jogador abra novas portas e tenha acesso a novos mundos.

Vários elementos muito famosos na teosofia são visíveis na franquia *Super Mario*: portas, quadros mágicos, chaves, pisos enxadrezados e estrelas mágicas.

A chave, associada à porta no ocultismo, transmite a ideia de que o iniciado poderá atingir um novo mistério, ao qual, até então, ele não tinha acesso⁶⁵.

Como já foi dito anteriormente, um dos símbolos na teosofia é o piso enxadrezado, como representação do Ying e do Yang (princípio masculino e feminino).

Os quadros mágicos que aparecem em *Super Mario 64* tem a função de portais para outras dimensões, para que o jogador possa cumprir novas missões, algo que nos lembra muito o esoterismo.

Podemos dar ao jogo *Super Mario 64* a noção teosófica de que o resgate da princesa das mãos do rei Bowser é uma representação da felicidade almejada e o indivíduo disposto a alcançá-la. Os símbolos esotéricos mostrariam, assim, que a pessoa precisa adentrar o maior número possível de mistérios para poder chegar ao nível desejado.

Digno de nota é que no jogo *Super Mario 64*, o inimigo Bowser aparece sobre uma estrela de cinco pontas, onde se dá tal luta.

Um dos jogos mais famosos deste mesmo herói é *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars*, no qual o personagem principal deve lutar contra vários fantasmas, monstros, tartarugas, dentre outras coisas, até combater Bowser em uma luta derradeira.

No jogo, Super Mario vê uma espécie de espírito maligno adentrando o castelo de Bowser e capturando a princesa. As sete estrelas foram capturadas e enviadas para várias partes do mundo fantástico do jogo e cabe ao herói encontrar todas elas.

⁶⁵ DRURY, N. *Dicionário de magia e esoterismo*, p. 292.

Neste jogo, Super Mario e Bowser se unem, mas cada um tem seu próprio objetivo: um quer reaver seu castelo; o outro quer salvar a princesa Toadstool.

Digno de nota é que o conceito de “sete estrelas” nos lembra as plêiades, um conjunto estelar muito importante no misticismo teosófico e que representa a alma humana.

As plêiades são sete estrelas situadas no limite de Touro. No esoterismo ocultista hindu, elas representam os sons misteriosos da natureza, como a manifestação natural do divino⁶⁶.

Mais uma vez, vemos um forte misticismo no jogo *Super Mario*, intimamente ligado a vários símbolos teosóficos.

Outro jogo muito famoso desta mesma franquia é o *Paper Mario: The Thousand Year Door*, cujo enredo é o seguinte: havia uma cidade litorânea chamada Rogueport, que foi destruída por um cataclismo; mil anos depois, outra foi construída em seu lugar; todavia, uma grande quantidade de riquezas está no subsolo da cidade atual e o jogador deve atravessar uma porta que o conduzirá a estas ruínas, onde se encontra tal tesouro; para isso, porém, ele deve encontrar os sete cristais.

Digno de nota é que Helena Blavatsky defendia a ideia de que, muitos anos atrás, houve uma cidade na qual os indivíduos eram espiritualmente muito avançados; todavia, devido a um cataclismo, aquela cidade afundou. O nome de tal local era Atlântida⁶⁷.

Além da relação forte entre a Rogueport do jogo e a cidade de Atlântida defendida por Helena Blavatsky, vemos também a presença de outros elementos muito fortes na teosofia: os cristais.

A teosofia ensina que os atlantes (os moradores de Atlântida) desenvolveram cabeças de cristais e que o Triângulo das Bermudas é uma espécie de portal que envia todo tipo de ser vivo para esta cidade⁶⁸.

Deste modo, vemos que a “porta de mil anos” a que se refere o próprio título do jogo é, na verdade, o Triângulo das Bermudas. Mais ainda, os cristais que o personagem central do jogo deve colecionar é uma leve alusão ao fato de que os atlantes detinham um forte poder místico simbolizado pelo cristal.

Outro jogo famoso desta mesma franquia é o *Super Mario Galaxy*, no qual os elementos teosóficos relacionados à astrologia são abundantes.

⁶⁶ BLAVATSKY, H. *The Secret Doctrine*, p. 648.

⁶⁷ JINARAJADASA, C. *Fundamentos da Teosofia*, p. 47.

⁶⁸ SILVA S. *Anjos Mentirosos*, p. 26.

A história do jogo consiste em uma festa centenária feita pela princesa Peach para comemorar a passagem de um cometa. Em determinado momento, o vilão Bowser aparece levando consigo o castelo de Peach.

Super Mario, então, começa a aventura de resgatar Peach com a ajuda de Rosalina, a guardiã das estrelas Lumas.

No final, após Super Mario coletar todas as estrelas do poder, Bowser é derrotado e a arma criada por ele, no centro do universo, explode, formando um buraco negro que começa a engolir tudo o que há.

A estrela Rosalina, então, suicida-se, lançando-se no buraco negro e explodindo.

Após sua morte, Rosalina transforma-se em uma estrela jovem supernova, reaparece no céu e diz a Mario e seus amigos que estrelas nunca morrem, apenas renascem como supernovas.

Deixando de lado as estrelas em si, que são algo importante na teosofia, observamos que, por trás do ensino de uma lei da física – a de que estrelas nunca morrem, apenas viram supernovas –, há disfarçadamente o conceito de reencarnação, defendido tanto por Helena Blavatsky⁶⁹ e Annie Besant⁷⁰, na Teosofia, como por Allan Kardec⁷¹ e as Irmãs Fox, no espiritismo.

Para a teosofia, uma pessoa jamais morre, mas sim renasce como um indivíduo totalmente novo e com outro nome, tendo diante de si novas missões a cumprir, em sua trajetória rumo à perfeição espiritual.

Para finalizar a parte em que tratamos da franquia *Super Mario*, devemos ainda ressaltar um derradeiro jogo, que é o *Luigi's Mansion: Dark Moon*.

Neste jogo, vemos o professor E. Gadd lidando com o mundo paranormal e, de repente, o King Boo (rei dos fantasmas) aparece quebrando a lua sombria em seis partes e lançando-os em diferentes pontos do vilarejo. Luigi é chamado e começa a entrar em várias casas mal-assombradas, a fim de capturar fantasmas, derrotar os chefes fantasmagóricos e, no final, conseguir juntar novamente os seis pedaços da lua sombria (*dark moon*), para que a paz e a tranquilidade sejam restabelecidas.

Digno de nota é que o professor E. Gadd aparece estudando fantasmas em vários jogos desta franquia, o que nos faz lembrar o papel do teósofo como estudante do sobrenatural.

⁶⁹ BLAVATSKY, H. *Ísis sem véu*, p. 101.

⁷⁰ BESANT, A. *A sabedoria Antiga*, p. 235.

⁷¹ KARDEC, A. *Céu e Inferno*, p. 24.

Outro aspecto importante é que o Big Boo sai de um quadro pertencente ao E. Gadd, o que nos faz lembrar do significado teosófico dos quadros, como vimos anteriormente, quando nos referimos ao jogo intitulado *Super Mario 64*.

Um dos elementos que podemos ver neste jogo é a ideia do espírito que está aprisionado a uma determinada residência, algo muito comum nas histórias contadas por Helena Blavatsky⁷².

Essas almas seriam espíritos que se apegaram demais à matéria e que, não podendo adentrar os mundos espirituais superiores, acabam retornando ao mundo material e tentam tornar-se dele participantes.

Um dos elementos muito comuns em vários jogos desta franquia é a presença do Egito e de suas pirâmides, algo que, para a Teosofia, tem um papel muito importante, visto que muitos de seus adeptos buscam, nos mistérios egípcios, um conhecimento maior de si mesmos e de sua espiritualidade.

Após fazer uma análise de vários jogos da franquia *Super Mario*, podemos observar as várias manifestações simbólicas nela presentes e que estão intimamente relacionadas com a teosofia.

Os elementos que aparecem nos jogos desta franquia e que possuem um simbolismo muito espiritualizado na teosofia são: os cristais, os portais, as estrelas, as chaves, os quadros, as portas, os fantasmas

2.2.4 Jogos da franquia *A lenda de Zelda*

Outro jogo muito famoso é *A lenda de Zelda*⁷³, cujo herói é um ser chamado Link, que se veste com roupas verdes e um gorro de mesma cor.

A missão de Link é proteger os reinos de Hyrule e Tryforce, além da relíquia deixada pelas deusas criadoras do mundo, capaz de realizar o desejo de qualquer um que a possua.

Digno de nota é a presença de elementos, tais como cristais, e a figura dos sete sábios, templos, espíritos, fadas, duendes; enfim, sincretismos que unem dessa maneira muitas ideias de mitologia grega, nórdica, celta e algumas questões voltadas para o esoterismo. Devemos salientar também que, conforme mostramos no primeiro capítulo desta dissertação, o esoterismo trabalha com sincretismos.

⁷² BLAVATSKY, H. *A doutrina mística*, p. 46.

⁷³ Para mais informações sobre este jogo, ver o website: www.zelda.com.

Já vimos no capítulo 1, quando tratamos acerca do conto *Morte Rubra*, de Edgar Allan Poe, que as cores possuem um significado simbólico na teosofia; por isso, não vamos nos delongar sobre tal simbologia. Apenas deve ser dito aqui que Link muda de cor em alguns momentos, representando os estados de sua alma.

Não é necessário dizer que toda cronologia desta franquia parece ser simbólica, manifestando elementos relacionados com a aventura da alma à procura de um maior contato com o divino e de um desenvolvimento maior de si mesma.

No jogo *Zelda Oracles of Ages*, o personagem Link tem de impedir que o seu inimigo Veran se utilize dos poderes de Nayru para abrir um portal em Labrynnna.

Aqui vemos a mesma ideia presente nos jogos da franquia *Super Mario*: a presença de portais sendo abertos para outras dimensões, equivalente à entrada do indivíduo em outro mundo⁷⁴.

No jogo *Legend of Zelda*, em determinado momento, aparece a figura do rival Ganon ressuscitando e espalhando a escuridão pelo reino; por sua vez, Link tem que lutar contra uma versão sombria de si mesmo.

Aqui vemos a ideia muito defendida na teosofia: o combate entre luz e trevas dentro da alma humana. No jogo, mediante uma aventura, Link pode destruir os elementos sombrios que tem em si mesmo.

Na última linha do tempo, Link tem que derrotar o espírito de Ganon, que se escondeu nas nuvens e atacou outro reino.

Geralmente, vê-se a presença de portais e máscaras, sendo que, quando o indivíduo usa as máscaras, acaba por despertar as energias espirituais que tem em si mesmo, adquirindo com isso poderes inconscientes.

Em um dos jogos desta franquia, denominado *The Legend of Zelda: Spirit Tracks*, vemos uma alusão ao conceito de viagem astral, muito valorizado no pensamento teosófico.

Em determinado momento da aventura, o espírito da Zelda aparece para Link e lhe dá vários conselhos, para que ele possa cumprir sua missão, sem qualquer tipo de problema. Digno de nota é que o espírito de Zelda aparece enquanto seu respectivo corpo encontra-se em uma câmara.

A viagem astral é uma das idéias mais valorizadas na mística da teosofia, e acabou até mesmo se tornando um jargão para os adeptos da Nova Era. Em alguns jogos da franquia

⁷⁴ BLAVATSKY, H. *A voz do silêncio*, p. 73.

Zelda, vemos a princesa homônima aparecendo espiritualmente a Link e guiando-o, para que ele possa resgatar o corpo dela.

Para que possamos entender o que é a viagem astral, devemos compreender que o corpo relacionado a esta dimensão mais tênue é considerado uma réplica do próprio corpo humano, sendo de uma substância muito mais sutil e que perpassa cada nervo, fibra e célula do organismo físico. Durante o sono é o corpo astral que está consciente e não o físico⁷⁵.

Dessa forma, podemos perceber, desde já, que aquilo que o espírito de *Zelda* faz ao guiar Link é, de fato, uma viagem astral, aparecendo-lhe como seu duplo.

2.2.5 Jogos na franquia *Resident Evil*

Os jogos de *Resident Evil* se baseiam todos na ideia dos zumbis como resultado de experimentos científicos feitos pela empresa farmacêutica Umbrella, que acaba por transformar a cidade inteira em mortos-vivos.

O conceito de zumbis nasce exatamente da noção de seres espirituais que não conseguem se desprender corretamente de seus corpos e, por isso, acabam padecendo todo o processo de decomposição e sofrendo junto ao organismo físico.

Além de mortos-vivos e do clima sombrio e escuro, é possível encontrar desenhos de pentagramas em algumas partes do cenário, bem como de pirâmides escondidas.

Em *Residente Evil 4*, vemos, ao final, a figura dos assim chamados “iluminados”, uma referência ao que poderíamos considerar os “mestres da sabedoria” que governam o mundo no campo espiritual, segundo a teosofia.

2.2.6 Jogos da franquia *Silent Hill*

Os jogos de *Silent Hill* se baseiam no conceito esotérico de que a mente pode controlar a realidade material. Os jogos se passam em uma cidade que é bastante obscura e tenebrosa. Toda essa obscuridade é desencadeada pela mente de um dos próprios personagens do *game*; em outras palavras, a mente de um deles alterna entre a cidade real e a misteriosa.

Podemos tanto considerar que o personagem principal sofre de alguma forma de esquizofrenia, que o faz viver em realidades paralelas, como também entender como sendo um elevado nível de espiritualidade não desenvolvido da forma correta, como é chamado na

⁷⁵ BARRA, W. *Manual Prático de Viagem Astral*, pp. 84-85.

teosofia. De fato, esta concepção da mente controlando a realidade é muito forte na crença esotérica⁷⁶.

2.2.7 Jogos da franquia *Mega Man*

Nos jogos da franquia *Mega Man*⁷⁷, vemos a figura dos doutores Albert Willy e Thomas Light que criam uma nova geração de robôs muito mais sofisticados do que aqueles que até então existiam.

O Dr. Willy então, percebendo o potencial de tais máquinas, planeja dominar o mundo utilizando-se delas. Dr. Light decide não se envolver no plano maligno do Dr. Willy.

Dr. Willy rouba os robôs e os coloca sob seu controle pleno; mas Dr. Light cria um robô azul, chamado Mega Man (uma mistura de grego com inglês e cuja tradução é “grande homem”).

Mais tarde, o Dr. Light cria um robô ainda mais sofisticado e poderoso do que o próprio Mega Man, chamado X, e o deixa desligado em uma cápsula, para que só no futuro ele possa, de fato, ser acordado em situação de emergência.

Passam-se muitos anos e, finalmente, X é acordado para derrotar o exército de robôs poderosíssimos liderados por Sigma⁷⁸.

Digno de nota é que, nos jogos do *Mega Man*, vemos o já falecido Dr. Light falando numa espécie de animação suspensa, o que cria a hipótese de diálogo com os mortos, algo defendido pela teosofia.

No jogo *Mega Man Legends*, feito para o console *Nintendo 64*, vemos uma história e jogabilidade com vários traços de esoterismo.

O jogo se passa em um mundo futurístico: as águas submergiram grande parte do mundo habitado e os seres humanos passaram a viver em pequenas ilhas litorâneas.

Em determinado momento, logo no início do jogo, Mega Man luta contra um monstro que lhe aparece e entra em uma nave onde seus companheiros de aventura já o estavam aguardando.

Mais tarde, ocorre um acidente com a nave, pois um grupo opositor, pilotando outra nave, acaba fazendo-os cair em uma ilha chamada Kattelox.

⁷⁶ BLAVATSKY, H. *A doutrina oculta*. p. 127

⁷⁷ Cf. website oficial de *Mega Man*: megaman.capcom.com.

⁷⁸ Na teosofia, o Sigma tem o mesmo significado esotérico da letra hebraica *Shin*, dando a ideia de força, poder, pureza, e aparece no símbolo da sociedade teosófica. Cf. BLAVATSKY, H. *Collected Writings*, p. 70.

Nesta ilha, há o mistério de que, no subterrâneo, esconde-se uma antiga cidade que pode ser acessada através de um portal.

Para tanto, Mega Man precisa cumprir determinadas missões e, ao final, o portal se abre. Mega Man entra na cidade subterrânea e descobre que lá existe um robô altamente desenvolvido e que durante muito tempo esteve em estado de hibernação, mas que, graças à explosão que a abertura do portal causou, ele acaba acordando e saindo da cápsula.

Este robô altamente desenvolvido chama-se Juno (uma referência à esposa de Júpiter, na mitologia romana, o equivalente a Hera na mitologia grega).

Apesar de Juno ser descrito pelos criadores do jogo como um personagem masculino, ele manifesta-se muitas vezes de forma andrógina.

Juno possui cabelos cor de rosa e o desenho de um olho de Hórus avermelhado em seu peito.

Este personagem considera a si mesmo o robô mais desenvolvido do mundo. Ele vê Mega Man como uma versão falha de si mesmo e que, portanto, deve ser destruída.

Digno de nota é que, como já vimos anteriormente, na teosofia existe o fenômeno do duplo e dos opostos, em que o indivíduo deve lutar contra si mesmo e contra a parte de sua natureza que considera maligna e desnecessária.

Ao longo de todo o jogo, vemos os opositores tentando destruir Mega Man. No final, todavia, eles se unem a ele para derrotar Juno e, dessa maneira, trazer a paz sobre a ilha.

Em uma parte do jogo, há uma espécie de museu, onde Mega Man adentra e visualiza várias figuras simbólicas, que lembram muito o esoterismo teosófico.

O próprio portal em que Mega Man entra ao final para lutar contra Juno possui várias inscrições e tem a fisionomia de um grande pilar, algo que possui um simbolismo muito forte na teosofia.

Vemos, ao longo do jogo, a imagem de pergaminhos e áreas ocultas a serem abertas, lembrando muito os portais; vemos também cristais, que, como já vimos anteriormente, aparecem continuamente em jogos feitos para jovens. Deixando a ficção de tais jogos, na vida real, usam-se objetos de cristais no esoterismo, a fim de que haja uma maior manifestação das energias telúricas.

Em *Mega Man Legends 2*, jogo este desenvolvido para o console *Playstation*, enquanto o personagem central está assistindo um noticiário na televisão, ele vê uma mulher misteriosa aparecendo com a fisionomia de uma repórter. Ela empurra duas pessoas até uma espécie de caverna, localizada nas ruínas desconhecidas da cidade.

Mega Man e seu grupo vão até lá, para resgatar as pessoas que haviam caído. De repente, eles se veem diante de um mundo altamente complexo e misterioso, dotado de vários elementos que, na simbologia esotérica, têm um grande efeito.

Neste jogo, o último inimigo de Mega Man é chamado de Sera, nome o que nos lembra muito a deusa cananeia Aserá, mencionada na Bíblia. Isso que parece fortalecer ainda mais o caráter místico do jogo.

A fisionomia que Sera manifesta em sua última luta contra Mega Man lembra muito uma fada, ou até mesmo um ser angelical, inclusive nas cores que o personagem manifesta ao tentar destruí-lo.

A ideia presente nos dois jogos da franquia *Mega Man* mencionados até agora é a de que o personagem principal precisa reencontrar seu passado e, para tanto, ele deve adentrar os mundos desconhecidos e obscuros das cavernas que estão em ruínas.

De fato, isso nos faz lembrar, e muito, a temática central das obras de Helena Blavatsky, nas quais a autora procurava entrar em contato com o passado obscuro da humanidade, para descobrir como viver o presente e melhorar seu futuro.

A ideia parece ser a de que devemos adentrar em mundos antigos e misteriosos através da magia. Tais locais estão em ruínas e possuem um forte nível de misticismo⁷⁹.

De fato, ao jogar esses dois jogos mencionados da franquia *Mega Man*, após lermos obras teosóficas, parece que estamos jogando uma obra de entretenimento que, mais do que entreter, ensina ao jogador como ele deve vivenciar seu misticismo pessoal.

A presença do olho que tudo vê, dos cristais, dos portais e dos templos, e a ausência de uma divindade pessoal, embora se fale dela muitas vezes como uma energia que permeia todas as coisas, nos faz lembrar a visão teosófica das emanções divinas e também do divino, não como ser pessoal, mas como energia ou emanador energético.

De fato, o conceito de energia é muito valorizado nos jogos da franquia *Mega Man* e muitas vezes aparecem pirâmides (como o teto do museu em *Mega Man Legends 1*) e, como já vimos nesta dissertação, elementos piramidais tem uma importância muito grande no esoterismo teosófico.

Podemos ainda acrescentar a própria fisionomia de Sera, que é muito similar à de um hindu. Como já falamos no capítulo primeiro desta dissertação, a teosofia baseou muitos de seus ensinamentos no hinduísmo, budismo, cabala, platonismo e misticismo egípcio.

Todos os elementos destacados acima aparecem nos jogos da franquia *Mega Man*.

⁷⁹ BLAVATSKY, H. *Ísis sem véu*, p. 71.

Podemos acrescentar aqui o elemento das chaves, que também aparecem nos jogos desta franquia. Basta recordar que já falamos anteriormente sobre o significado místico dado às chaves e à abertura de portais na teosofia.

No final do segundo jogo de *Mega Man Legends*, o personagem principal adentra o assim chamado Planeta Elysium, que lembra muito os Campos Elísios da mitologia grega. Não nos esqueçamos de que o princípio básico da teosofia é a união de elementos de diferentes mitologias e crenças, algo totalmente visível neste jogo.

No jogo *Mega Man X*, feito para o console *Super Nintendo*, o Dr. Cain encontra acidentalmente o laboratório de Dr. Light. Lá estava Mega Man X.

Um grupo de robôs altamente desenvolvidos causava um grande alvoroço numa sociedade futurista, destruindo prédios e trabalhando diretamente para Sigma, um robô futurístico, projetado para ser um andróide do bem, mas que, em decorrência de um vírus e de seu livre-arbítrio, passou a detestar a humanidade e se tornou o líder de todos os demais robôs, com exceção de Mega Man X.

Digno de nota é que Sigma foi feito para lutar contra o mal e ser bom, mas acabou se rebelando e se tornando mau.

A letra “sigma” do alfabeto grego tem grande importância no esoterismo teosófico e lembra-nos muito o nome de Satã e sua famosa rebelião contra o Deus criador.

No caso do jogo *Mega Man X*, os seres humanos, criados à imagem e semelhança de Deus, executam o papel da própria divindade e criam seres robóticos cada vez mais inteligentes e com livre arbítrio; por sua vez, Sigma faz o papel de Satã, ao rebelar-se contra os seres humanos.

Vale-se ressaltar também que uma das idéias da teosofia, a saber, a luta do indivíduo contra sua própria natureza, encontra-se de forma muito visível nos vários jogos que já foram destacados aqui. Com *Mega Man X* não foi diferente: vemos isso no papel de Sigma.

Podemos dizer também que Sigma aparece como o próprio Mega Man em uma versão maligna, representando, dessa forma, uma espécie de duplo de si mesmo contra a qual ele deve lutar.

Várias vezes aparece o Dr. Light em uma espécie de animação suspensa, o que pode ser considerada uma forma tecnológica de viagem astral ou de manifestação espiritual, sem falar na possibilidade de contato com os mortos por meio dessa forma de interação com o doutor já falecido séculos antes.

Devemos salientar também que o Dr. Light interage com *Mega Man X*, dando-lhe vários conselhos acerca de como este deve proceder, o que lembra muito o que acontece na

teosofia e no espiritismo: os indivíduos buscam conselhos com os seres espirituais, a fim de saber como proceder em seu dia a dia.

No jogo *Mega Man X*, vemos novamente cristais, que, no esoterismo, não passam de amuleto capazes de ampliar as energias espirituais do indivíduo. Nos jogos desta franquia, os cristais ampliam os poderes do personagem principal.

Digno de nota é que este ato de “roubar os poderes” de um feiticeiro é altamente conhecido no esoterismo e, geralmente, é praticado em rituais, nos quais o indivíduo recebe as energias telúricas e astrais do falecido, a fim de poder cumprir sua missão mantendo em si mesmo os elementos energéticos mais elevados.

2.2.8 Jogos da franquia *Doom*

Os jogos da franquia *Doom* baseiam-se em um mundo futurista infestado de demônios e demais criaturas assustadoras, com um clima sombrio no qual a iluminação é escassa. Valoriza-se o vermelho em detrimento de outras cores.

A palavra *doom*, na língua inglesa arcaica, tinha a ideia de morte, destruição e de decisão tomada em um julgamento.

No jogo *Doom*, do console *Nintendo 64*, os demônios habitam Phobos e Deimos, os satélites do planeta Marte. Por esse motivo, o exército humano decide enviar uma bomba de radiação para destruir os aqueles satélites.

No entanto, a radiação excessiva impediu que os sensores acusassem o fato de um dos demônios mais poderosos ter de fato conseguido se libertar, o que causou o pânico e a confusão no local em que estava preso.

Esta poderosa entidade começa por ressuscitar todos os demônios que haviam sido destruídos e que, então, começam a se espalhar. O jogador controla o único sobrevivente da última frota humana enviada para destruí-los.

Os principais vilões do enredo são Heavy weapon dude, Spider Mastermind, Arch-vile e o Revenant. Todos esses seres demoníacos parecem indicar elementos da própria personalidade humana no misticismo esotérico⁸⁰.

2.2.9 Jogos da franquia *Bomberman*

⁸⁰ Dá-se o nome de sombra, no esoterismo, para a parte do ser humano contra a qual se luta. *Doom*, visto numa perspectiva teosófica, é uma luta do indivíduo contra si mesmo, em busca da luz. Por isso, escolheram-se Marte (deus romano da guerra) e os satélites Deimos e Phobos.

Os jogos da franquia Bomberman giram ao redor da ideia de mundos futuristas habitados por seres humanos que, no lugar de um rosto, possuem uma tela de computador. Em algumas versões da série, o capacete é arredondado; em outras, é quadrado.

Além dos personagens lançarem bombas nos adversários e abrirem caminhos, há também elementos mágicos, como cartas do poder, e um ser que lembra vampiros.

Anteriormente, nesta dissertação, já se falou de vampiros e zumbis, quando analisamos os jogos anteriores. Não obstante, devemos acrescentar aqui que cartas mágicas aparecem de várias maneiras na teosofia, na forma de cartomancia, e também como elemento que auxilia na abertura de portais.

Uma das fases dos jogos da franquia Bomberman se passa em um local que lembra muito o antigo Egito; outras partes da aventura passam-se em um vulcão; outras ainda, em um castelo coberto com pilares e elementos que nada tem a ver com a ideia central do jogo, que deveria ser o mundo futurista.

Em outra fase, vemos o Bomberman lutando contra uma aranha eletrônica que possui um cérebro protegido por um capacete, algo que também aparece no jogo analisado anteriormente.

Vemos também a presença de cristais colecionáveis que, quando coletados, aumentam a energia do personagem principal e concedem-lhe capacidades maiores para vencer os adversários. Como já vimos anteriormente, os cristais são um dos elementos mais trabalhados no misticismo esotérico e têm o poder de fortalecer a alma do indivíduo.

Uma das perguntas que devem ser feitas é: Por que aparecem tantos elementos mágicos como cristais, portais, pilares, pirâmides, cartas e muitas outras coisas em jogos futuristas que deveriam falar apenas de robôs e máquinas?

A resposta a esta pergunta pode ser a de que a crença religiosa do game designer interfere na temática dos jogos produzidos por ele.

É evidente que, se um game designer segue uma determinada religião, ele incluirá em seus jogos muitos dos elementos relacionados a tal crença. Assim, se o game designer for cristão, ele optará por elementos relacionados à cruz de Cristo, aos doze apóstolos, à Bíblia e muitas outras coisas concernentes ao mundo cristão.

2.2.10 Outros jogos

Poderíamos falar de vários outros jogos que possuem a transição do personagem principal dentro de templos místicos em florestas, algo que muitas vezes foge da temática central do jogo (como o caso de *Donkey Kong Country 1* para o console *Super Nintendo*).

É mister que ressaltemos que jogos famosos como *Mortal Kombat*, *Assassin's Creed*, *Counter Strike*, além de vários RPGs, também possuem vários elementos esotéricos como fadas, duendes, dragões, *leprechauns*, pirâmides, templos místicos, viagens astrais, reencarnação, objetivação da divindade etc.

Em jogos da série *Final Fantasy*, aparecem fadas e duendes, sempre como criaturas belas e fascinantes, sendo que, na cultura celta, havia lendas de que semelhantes seres deveriam ser adorados da forma correta; caso contrário, causariam grandes prejuízos, inclusive a morte das pessoas que não lhes fossem devotas. Isso vemos claramente na famosa lenda intitulada *As fadas do vento*⁸¹.

A figura de homens répteis presentes em jogos como os da franquia *Mega Man*, *Super Mario*, *Zelda*, *Donkey Kong*, dentre outras, fazem-nos lembrar os reptilianos, que são chamados por Helena Blavatsky de “homens-dragão”.

De fato, após fazermos uma breve análise de todos esses jogos dos mais variados consoles, chegamos à seguinte pergunta: Poderiam tais jogos influenciar a crença religiosa de um jovem? Será que a presença de tais elementos esotéricos facilitaria a escolha do jovem a adentrar o esoterismo?

Uma vez que haja em tantos jogos de *video game*, como já vimos neste capítulo, a presença de cristais, espíritos, fantasmas, viagens astrais, estrelas, reencarnação, simbologias egípcias e greco-romanas, além da ausência de uma divindade pessoal e da divinização humana e objetivação divina (pois dentro desses jogos, Deus é encarado como uma espécie de emanador energético impessoal), será que, ao descobrir uma religião que tivesse tais elementos, uma pessoa não sentiria um desejo de pertencer a ela? A presença de tais elementos não daria ao jovem um sentimento de familiaridade em relação à crença religiosa que possui os mesmos objetos e doutrinas?

Até que ponto um jogo de *video game* pode estar doutrinando um indivíduo, a fim de que ele vá em direção a tal ideologia religiosa? Será que a cosmovisão religiosa pode ser alterada em decorrência dos jogos de *video game*?

⁸¹ FRANCHINI, A.S. *As melhores histórias da mitologia celta*, p. 244.

Começaremos, a partir de agora, a discutir essas questões e ver o que alguns estudiosos têm falado sobre isso.

2.3 PODEM OS JOGOS DE *VIDEO GAME* INFLUENCIAR OS JOGADORES?

Para verificarmos se os jogos de fato podem influenciar o comportamento de seus jogadores, veremos o que se tem dito acerca da relação entre a agressividade dos jogos e o comportamento de seus usuários. Dessa maneira, poderemos ver se existe, de fato, algum nível de influência do jogo sobre o jogador.

Anderson e Dill descobriram que as pessoas que jogam jogos violentos têm maior facilidade de acessar mentalmente pensamentos e sentimentos que estejam relacionados com a mesma temática.⁸²

Dessa maneira, os jogos violentos facilitariam ao cérebro acessar os pensamentos que têm um determinado nível de violência e exteriorizá-los, mas não a ponto de o indivíduo tornar-se necessariamente um assassino.

Ainda no mesmo estudo, Anderson e Dill mostram a ideia de que o jogo cria variáveis situacionais (ou seja, situações hipotéticas que, na vida real, o indivíduo poderia nunca passar), criando uma espécie de provocação psicológica na mente do jogador.

Estas variáveis situacionais somadas às predisposições agressivas do jogador acabam por se unir, gerando, na parte cognitiva, pequenas recordações agressivas e um certo estado de hostilidade. Por decorrência, surgem estímulos automáticos, como facilidade de irritação. Em outras palavras, a regulação emocional é levemente alterada, o que, por fim, pode facilitar o surgimento de respostas mais agressivas.

Em um estudo realizado por Anderson e Gentile, verificou-se que, de fato, a exposição a *video games* violentos não tornou os jogadores mais violentos, mas lhes deu ferramentas psicológicas (frieza emocional, por exemplo) que podem, no futuro, fazer com que tais pessoas verdadeiramente pratiquem o que viram no jogo.

Digno de nota a este respeito é o estudo de Nakamuro e seu grupo, acerca do mesmo assunto. Eles constataram que assistir horas de televisão e jogar *video games* pode gerar certas

⁸² ANDERSON C; DILL, K. Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, pp. 772-790.

complicações, como obesidade, problemas comportamentais; mas não a ponto de a criança tornar-se um *serial killer*⁸³.

Respondendo à pergunta feita anteriormente, se os jogos de *video game* podem influenciar, mesmo que levemente, o jogador, vemos que, segundo os estudos mencionados, a resposta é certamente “sim”. Mas, se os jogos podem dessa maneira influenciar, como os jogos mais famosos apresentam o cristianismo?

Em um estudo feito por Perreault, na Universidade do Missouri nos Estados Unidos, acerca de como o cristianismo é tratado em jogos famosos, os resultados obtidos foram preocupantes⁸⁴.

De fato, jogos famosos como *Castlevania*, *Lords of Shadow*, *Elder Scrolls*, *Final Fantasy XIII* e *Mass Effect* mostram sempre as cruzadas e os cavaleiros templários, o personagem principal sempre manifesta alguma forma de confronto com a religião cristã e sempre ela é apresentada como tendo duas faces.

Boren, em sua tese, defende seguinte a ideia: uma vez que alguns jogos de *video game* por possuem uma temática religiosa e geram todo tipo de emoções e sentimentos no corpo do jogador (tais como adrenalina, transpiração, aceleração cardíaca, objetivos etc.), eles funcionam como uma espécie de experiência mística. Boren declara:

Video games use religion to fuel their narrative, add depth and mystery to their mythology and characters, and implement various religious symbols to add realness aspects. As such, and because video games fit the description of religion by Albanese, video games are an implicit religion, or a religious placeholder system. They provide a spiritual outlet for people to enjoy, allowing gamers to really engage their religion. Video games are the next stepping stone for modern religion.

Assim, não apenas os jogos de *video game* influenciam seus usuários, como também criam uma espécie de experiência religiosa sobre o jogador, fazendo com que este se sinta parte de uma mitologia.

Devemos salientar aqui que a presença de elementos religiosos em jogos famosos faz com que os indivíduos, pouco a pouco, familiarizem-se com tais objetos e se sintam encorajados a aderir a uma crença que tenha tais elementos.

⁸³ NAKAMURO, M; INUI, T; SENOH, W; HIROMATSU, T. Are Television and videogames really harmful for kids? pp. 29-43.

⁸⁴ PERREAULT, G. *Playing with Religion in Digital Games*, p. 20.

Dessa forma, vemos aqui um certo perigo, pois uma vez que os estudos mencionados acima comprovem que há sim certa influência em jogos de *video game*, a ponto de poderem ser considerados uma experiência religiosa, e, como vimos ao longo deste capítulo, os jogos mais famosos possuem uma temática esotérica, com a presença de vários elementos teosóficos (como cristais, portais, chaves etc.), devemos ter cuidado.

Com base no que foi dito neste capítulo, vemos que a ideologia predominante em jogos de *video game* é o esoterismo e misticismo teosófico, e que, por meio disso, é possível que um jovem, ao ler livros sobre teosofia, se sinta familiarizado com os termos que lhe são apresentados.

Também sabemos, com base em vários estudos, que de fato os jogos possuem uma forte influência sobre a mentalidade do indivíduo, a ponto de serem considerados, em alguns casos, verdadeiras experiências religiosas.

Conforme pudemos ver ao longo deste capítulo, os jogos de *video game* são objetos feitos para o entretenimento; mas não são isentos de ideologia religiosa e possuem a capacidade de influenciar a mente do jogador, a ponto de ele começar a considerar natural muito do que aparece ali.

Verdadeiramente, poucos são os jogos de *video game* que possuem uma temática cristã; mas a maioria possui uma visão de mundo que beira o esoterismo, a reencarnação e a magia.

3 TEOSOFIA E CRISTIANISMO: QUADRO COMPARATIVO

Neste capítulo, apresentaremos, ainda que esquematicamente, o confronto entre teologia e teosofia e, deste modo, como a teosofia deve ser encarada e, conseqüentemente, de que forma os jogos que a apresentam, sob o pretexto de diversão, precisam ser observados. Deste modo, veremos como os mais variados elementos teosóficos, presentes tanto na crença religiosa como em jogos que a exibem subliminarmente, chocam-se com a doutrina cristã.

DOUTRINAS	TEOSOFIA	CRISTIANISMO
DEUS	Deus é uma energia que pode ser acessada através do pensamento positivo e do uso de amuletos.	Deus é “aquele que é” (cf. <i>Êx</i> 3,13-15); único (cf. <i>Lumen Gentium</i> , n. 16 e 60; <i>Dei Verbum</i> , n. 3 e 15). O evangelista João define a Deus como amor: “Aquele que não ama não conheceu a Deus, porque Deus é amor” (cf. <i>IJo</i> 4,8). Deus é a Verdade, uno e trino, invisível, bom, inteligente, onipotente, santo, misericordioso, benfeitor, juiz e santo ⁸⁵ .
DEUS PAI	Tudo o que existe no universo é considerado divino, devido ao fato de que todo o cosmos nada mais é do que uma emanção contínua da própria divindade energética.	É a primeira pessoa da Santíssima Trindade. É o criador de todas as coisas, O Todo-Poderoso. É o autor da história salvífica ⁸⁶ .
JESUS CRISTO	Jesus foi um homem que viveu há dois mil anos atrás em	Jesus Cristo é a segunda pessoa da Santíssima Trindade e que se fez

⁸⁵ CATECISMO DA IGREJA CATÓLICA 199-231.

⁸⁶ ID, 232-324.

	Nazaré da Galileia e recebeu uma essência divina, chamada Cristo, quando foi batizado no rio Jordão por João Batista.	carne e habitou entre nós (cf. <i>Jo</i> 1,14), nascendo da Virgem Maria, por obra do Espírito Santo. Morreu na cruz por nossos pecados, ressuscitou ao terceiro dia em um corpo glorificado e está sentado à direita do Pai. ⁸⁷
ESPÍRITO SANTO	O Espírito Santo é uma energia destituída de personalidade e que permeia todo o universo.	O Espírito Santo é a terceira pessoa da Santíssima Trindade, sendo tão divino quanto o próprio Pai e o Filho. Ele é o santificador ⁸⁸ .
HOMEM	É um ser sétuplo, formado por sete veículos. São eles: <i>Atman</i> , <i>Budhi</i> , <i>Manas</i> , <i>Kama Rupa</i> , <i>Linga Sharira</i> , <i>Prâna</i> e <i>Sthula Sharira</i> ⁸⁹ . Esses sete veículos são despojados da verdadeira natureza monádica do ser humano, sendo vistos como meras cascas.	É formado por uma parte espiritual e outra corporal – corpo e alma ⁹⁰ – em unidade, contra todo dualismo filosófico e espiritual (DH 250, 272, 800, 900, 3002 e 4314). A sua dignidade como pessoa humana vem do fato de ter sido criado à imagem e semelhança de Deus (cf. <i>Gn</i> 1,26). Todas as pessoas possuem a mesma dignidade, não se admitindo discriminação de ninguém (cf. <i>Gaudium et Spes</i> , n. 22).

⁸⁷ ID. 422-511.

⁸⁸ ID. 687-746.

⁸⁹ JINARAJADASA, C. *Fundamentos de teosofia*, p. 30.

⁹⁰ Sobre a relação entre corpo e alma, o Concílio de Viena na sessão de 06 de maio de 1312, define a alma, como conceito adequado à fé cristã, da seguinte forma: “Outrossim, sempre com o consenso do referido santo Concílio, reprovamos como errônea e contrária à verdade da fé católica, toda doutrina ou tese que afirme temerariamente que a substância da alma racional ou intelectual não é verdadeiramente e por si a forma a forma do corpo humano, ou suscite dúvida a esse respeito (...)” (DH 902).

SALVAÇÃO	Não é necessário que o homem seja salvo, pois ele não se encontra em nenhuma situação de pecado. Assim, ele não necessita de nenhum ato externo de salvação. Na teosofia, o máximo que a pessoa deve fazer é estudar as doutrinas esotéricas e meditá-las, objetivando a descoberta do seu deus interior.	Deus é salvador e age na história humana por meio de um plano salvífico. A pessoa humana necessita de salvação por causa do pecado original ⁹¹ . Por isso, se salva ao crer na morte e ressurreição de Jesus Cristo e se fazer batizar (cf. DH 1522 e 1523) e, assim, iniciar sua participação na Igreja, comunidade de fé e sacramento universal de salvação (cf. <i>Lumen Gentium</i> , n. 1).
MORTE	Assim que um indivíduo morre, ele é despojado do veículo físico (<i>Sthula Sharira</i>), restando-lhe apenas as partes mais sutis de sua constituição sêxtupla. Após isso, ocorre gradualmente a perda dos veículos dos pensamentos, das emoções, restando-lhe somente sua natureza espiritual destituída de intenções e pensamentos. Nesse estado a pessoa, despojada de seus veículos sutis, entra no <i>Devakhan</i> (paraíso) ⁹² , onde ela recebe tudo o que ela quer, permanecendo lá de acordo com	A pessoa humana é destinada à imortalidade ⁹³ . Quando morre ⁹⁴ , ela vai para o céu, purgatório ou inferno, de acordo como viveu a sua vida durante a sua existência terrena: para o céu (DH 1000 e 1001), se viveu em comunhão com Deus e praticou o mandamento do amor (cf. <i>Mt</i> 25,31-46); para o purgatório (cf. DH 856, 1304 e 1820), quando precisa ainda de purificação antes de entrar em comunhão eterna com Deus no céu; para o inferno (DH 1002), caso praticou o mal com liberdade e consciência, não amando a Deus

⁹¹ Gerhard Ludwig Müller define o pecado original da seguinte forma: “O ato pecaminoso pessoal e voluntário de Adão (*peccatum originale originans*) provocou a perda da ‘justiça e santidade’ que lhe havia sido oferecida em nome de toda a sua descendência (*peccatum originale originatum*)” (MÜLLER, G.L. *Dogmática Católica. Teoria e prática da Teologia*, p. 108).

⁹² BESANT, A. *A sabedoria Antiga*, p. 184.

⁹³ Sobre a teologia da morte, da imortalidade da alma e ressurreição dos mortos do ser humano, consultar: AUER, J. e RATZINGER, J. *Escatología*, p. 73-153.

⁹⁴ Sobre a questão da morte da pessoa humana, ver SCHMAUS, M. *A fé da Igreja. Justificação do indivíduo e Escatologia*, p. 201-207.

	<p>o que ela tiver semeado ao longo de sua última encarnação (podendo ultrapassar cinco séculos terrestres) e após isso ela passa a receber novos veículos sutis, melhores do que os que ela possuía na encarnação anterior até que no final recebe o corpo físico.</p>	<p>e aos irmãos, morrendo em pecado mortal.</p> <p>Aqueles que forem para o inferno estão eternamente condenados (cf. DH 411).</p> <p>Já os que estiverem no purgatório expiando seus pecados acabam no final de tal expiação adentrando o paraíso celeste.</p> <p>Deus respeita a liberdade do ser humano⁹⁵.</p>
<p>REENCARNAÇÃO</p>	<p>Ocorre o processo de contínuos renascimentos sendo que no início os elementos atômicos se encontram até formarem o mineral. Os aspectos espirituais do mineral evoluem ao nível de um vegetal.</p> <p>Já os elementos espirituais presentes nos vegetais, por sua vez, evoluem e sobem ao nível dos animais.</p> <p>Assim que uma partícula da alma grupal de um animal desenvolve sua individualidade ela recebe a capacidade de em uma próxima vida nascer como um ser humano.</p> <p>No final esta alma humana tornar-se-á em um homem perfeito.</p> <p>Existem, no entanto, animais</p>	<p>Não há a crença na reencarnação, pois o cristianismo crê que há apenas uma existência humana, na qual a pessoa decide definitivamente a sua sorte eterna.</p>

⁹⁵ Sobre a questão do inferno, purgatório e céu, ver: ID, p. 200-220.

	<p>que ao invés de evoluírem ao nível de alma humana acabam por tornar-se elementais (seres espirituais das florestas como duendes, gnomos, leprechauns, fadas etc.) e que quando chegam no nível máximo de perfeição evolutiva acabam tornando-se <i>Devas</i> (hostes angelicais).</p> <p>A teosofia une a evolução darwinista com a ideia da reencarnação afirmando ser o mesmo conceito, embora visto por ângulos diferentes.</p> <p>O objetivo da reencarnação é a perfeição moral e espiritual do ser⁹⁶.</p>	
FUTURO	<p>Desde seu surgimento a humanidade sempre evolui em sete raças e cada uma com suas respectivas sub-raças setuplicadas.</p> <p>Quando estivermos na última raça com sua derradeira subraça a humanidade reencarnará em outro planeta e a terra terminará seu ciclo reencarnatório.</p> <p>Posteriormente todos os planetas do sistema solar passarão pelo mesmo processo reencarnatório-evolutivo o que culminará com</p>	<p>Ocorrerá a <i>Parusia</i>, ou a segunda volta de Jesus Cristo, em que ele descerá do céu para o julgamento final dos vivos e dos mortos⁹⁸. Aqueles que morreram em comunhão com Deus, serão glorificados e estarão para sempre junto a Santíssima Trindade e seus santos anjos no novo céu e na nova terra.⁹⁹</p>

⁹⁶ JINARAJADASA, C. *Fundamentos de teosofia*, p. 34.

⁹⁸ RATZINGER, J. *Escatología*, p. 154-200.

⁹⁹ CATECISMO DA IGREJA CATÓLICA 1001.

	<p>o fim das sete rondas.</p> <p>O número de vezes em que os seres humanos reencarnam em um planeta chama-se <i>Ciclo</i>. Completando-se sete ciclos em todos os planetas do sistema solar findará uma <i>Rhonda</i>. Ao fim da sétima <i>Rhonda</i>, os seres humanos que já tiverem atingido seu processo evolutivo espiritual não mais precisarão reencarnar tendo diante de si como opções a possibilidade de adentrarem o <i>Nirvana</i> ou continuarem reencarnado não mais para aperfeiçoar a si mesmo, mas sim para auxiliarem os demais seres humanos que ainda estão nos labores reencarnatórios.</p> <p>Novos planetas surgirão em nosso sistema solar após os já existentes terem passado por sua sétima e derradeira <i>Rhonda</i> para que novas missões reencarnatórias possam ser cumpridas neles para aquelas almas que ainda não atingiram a maturidade espiritual.⁹⁷</p>	
--	---	--

⁹⁷ JINARAJADASA, C. *Fundamentos de teosofia*, p. 150.

<p>COMPORTAMENTO</p>	<p>Valoriza-se a individualidade acima da própria coletividade, inclusive com rituais em que é proibido que a pessoa seja tocada por outras (através de cumprimentos, esbarrões etc.).</p> <p>Crê-se que uma alma animal evolui, deixando de ser uma mera partícula da alma-grupal assim que ela passa a ter em si mesma o conceito de individualidade.</p> <p>Uma vez que o ser humano tenha dentro de si uma <i>mônada</i> (emanação da divindade) seu verdadeiro objetivo passa a ser o de encontrar tal partícula divina dentro de si através das meditações silenciosas e isoladas.</p> <p>A teosofia defende também a ideia de que os sofrimentos e as classes sociais em que as pessoas nascem são meras consequências reencarnatórias sendo até mesmo bom que elas nasçam em tais condições de riqueza ou extrema pobreza.¹⁰⁰</p>	<p>Deus, uno e trino, cria o homem à sua imagem e semelhança, o que torna indispensável que tratemos bem aos nossos semelhantes.</p> <p>A comunidade é valorizada no cristianismo, por seu a Igreja uma comunidade e receber ela em conjunto muitos dos títulos concedidos ao próprio Jesus Cristo, sendo ele o cabeça e ela seu corpo.</p> <p>Entende-se que uma vez que o próprio Deus Filho assumiu a carne humana e habitou entre nós (cf. <i>Jo</i> 1,14), ele passou a possuir a totalidade da natureza humana e este fato somado à ideia de que Deus criou o homem à sua imagem e semelhança incita o cristão a amar a seu próximo e se preocupar com ele.</p> <p>O conceito cristão de amar ao próximo como Jesus ama e vê-lo como Deus o vê, incitou, no período medieval, a que pessoas abrissem mão de sua comodidade e cuidassem de doentes em leprosários, perdendo assim sua própria saúde para benefício de outros seres humanos.</p> <p>Essas ideias fundamentais no cristianismo deram margem ao surgimento da teologia da</p>
-----------------------------	--	---

¹⁰⁰ JINARAJADASA, C. *Fundamentos de teosofia*, p. 127.

		liberdade, que estimula que se lute em favor dos oprimidos deste mundo, dos desabrigados, dos maltratados da terra contra o sistema opressor.
VIAGEM ASTRAL	A viagem astral é o fenômeno pelo qual o espírito do homem sai do corpo e passeia em vários lugares pertencentes à terra ou a outras dimensões. Este fenômeno é possível após vários treinamentos e meditações, sendo de total autonomia do próprio homem.	Não faz parte do credo doutrinal cristão a viagem astral. As visões que alguns santos homens de Deus tiveram em suas vidas ocorreram pela vontade do próprio Deus, para que ensinamentos fossem dados a seu povo, não sendo, portanto, resultado de treinamento mental de tais pessoas.
AMULETOS	Os amuletos são utilizados como pequenos campos energéticos usados para proteger o indivíduo e em alguns casos purificar-lhe a alma. Como a teosofia é sincretista ela se utiliza de amuletos de várias religiões e povos indo desde pirâmides, <i>ankh</i> , <i>hamsá</i> etc.	Não há o uso de amuletos para proteção do indivíduo, embora haja cruzeiros e imagens em igrejas que têm como propósito levar o indivíduo à reflexão de sua própria fé.

CONCLUSÃO

Ao longo destes três capítulos, mostramos que a teosofia é a religião predominante em livros, músicas, desenhos animados, sagas de super-heróis, filmes e jogos de *video game*. Dissemos que a teosofia considera o cristianismo e todas as religiões como possuindo uma verdade absoluta que só ela conseguiu encontrar e passar em seus textos esotéricos e que, por mais que ela pregue a igualdade das religiões, ela não admite ser igualada a nenhuma outra, exatamente como fez outrora o gnosticismo¹⁰¹.

No primeiro capítulo, vimos os conceitos mais importantes da teosofia, bem como sua origem; expusemos de forma breve a presença desta crença em filmes, músicas, obras literárias e em livros de autoajuda.

No segundo capítulo, mostramos os mais variados elementos teosóficos em jogos de *video game* famosos e discutimos se tais formas de divertimento juvenil podem ou não influenciar um ser humano, concluindo que, de fato, tal influência ocorre.

Tendo como base os elementos esotéricos de que já tratamos ao longo dos dois primeiros capítulos desta dissertação, a teosofia não tem compatibilidade nenhuma com a fé cristã, tanto no que se refere aos seus dogmas como em qualquer aspecto doutrinal. Por isso, no terceiro capítulo mostramos as diferenças entre as doutrinas cristãs e as doutrinas teosóficas, a fim de demonstrar os motivos pelos quais as duas crenças são incompatíveis entre si, declarando também a importância de observarmos as ideias presentes em filmes, jogos de *video game*, desenhos animados, histórias em quadrinhos e demais elementos midiáticos a fim de não nos deixarmos influenciar por uma ideologia não cristã e supersticiosa.

A teosofia se utiliza de amuletos como cristais, cruzes invertidas, pentagramas, pirâmides, cores específicas e outras coisas, mas ela não gosta de ser vista como superstição.

Hoje em dia algumas pessoas erroneamente consideram livros, jogos, animações, revistas em quadrinhos como coisas inocentes e destituídas de religiosidade. No entanto, tais elementos podem muito bem interferir no desenvolvimento saudável da fé cristã.

Por visualizar o mundo como um amontoado de energias disponíveis para que os praticantes da teosofia possam fazer com eles o que quiserem, e por acreditar que seus

¹⁰¹ MATTER, J. *Histoire du Gnosticisme*, p. 188.

membros possam alterar o rumo natural do mundo mediante sua própria vontade e pensamentos, a teosofia deve ser considerada magia.

Com Zilles, podemos afirmar que

Em vista do exposto, do panteísmo e da crença na reencarnação, vê-se logo que a *teosofia* é incompatível com a fé cristã. Dessa forma, conclui-se que a mistura de alhos e bugalhos místicos não só confunde muitos desprevenidos, mas afasta até cristãos da verdadeira mensagem de Deus¹⁰².

¹⁰² ZILLES, U. *Religiões, crenças e credices*, p. 232.

REFERÊNCIAS

- ALEXANDER, Bruno (trad.) *O livro das religiões*. Rio de Janeiro: Globo, 2014.
- ANDERSON Craig; DILL, Karen. Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*. Vol. 78, No. 4, pp. 772-790, 2000. Disponível em: www.apa.org/pubs/journals/releases/psp784772.pdf. Acesso em 29/12/2016.
- ASSIS, Machado de. *Memórias Póstumas de Brás Cubas*. Porto Alegre: L&PM Pocket, 2014.
- AUER, Johann e RATZINGER, Joseph. *Escatologia*. (Curso de Teologia Dogmática, volume IX). Barcelona: Herder, 1984.
- BACCHIOCCHI, Samuele. *Imortalidade ou ressurreição*. 1ª ed. São Paulo: UNASPRESS, 2007.
- BARRA, Wilson. *Manual prático de viagem astral*. Londrina: Tetragrama, 2012.
- BAILEY, Alice. *Tratado sobre os sete raios*. São Paulo: Lisboa, 1974.
- BESANT, Annie. *A sabedoria antiga* (Col. Teosófica e esotérica, XI). São Paulo: Lisboa. 1921.
- BLAVATSKY, Helena. *A chave para a teosofia*. Brasília: Teosófica, 2004.
- _____. *Doutrina Secreta*. São Paulo: Pensamento, 1995.
- _____. *A doutrina mística*. São Paulo: Mandala, 2001.
- _____. *A voz do silêncio*. São Paulo: Martin Claret, 2004.
- _____. *Glossário Teosófico*. São Paulo: Ground, 2012.
- _____. *Ísis sem véu*. São Paulo: Pensamento, 1995.
- _____. *Secret Doctrine*. Pasadena: Theosophical University Press, 2014.
- BOREN, Joshua. *Playing God: An Analysis of Video Game Religion*. CMC Senior Theses. Claremont: Claremont McKenna College, 2016.

BYRNE, Rhonda. *O Segredo*. Rio de Janeiro: Sextante, 2015.

CAMPOS, Márcio Antonio. Há 15 anos, João Paulo II dava um grande ok à evolução. Disponível em: <http://www.gazetadopovo.com.br/blogs/tubo-de-ensaio/ha-15-anos-joao-paulo-ii-dava-um-grande-ok-a-evolucao/>. Acesso em 9 de Dezembro de 2016.

CATECISMO da Igreja Católica. Petrópolis: Vozes; São Paulo: Loyola, 2009.

CONCÍLIO ECUMÊNICO VATICANO II. Constituição dogmática *Lumen Gentium* (21 de novembro de 1964).

_____. Constituição Pastoral *Gaudium et Spes* (7 de dezembro de 1965).

CROWLEY, Aleister. *The Law is for All: an extended commentary on The Book of the Law*. 2ª ed. Las Vegas: Falcon Press, 1983.

CUNNINGHAM, Scott. *Guia Essencial da Bruxa Solitária*. São Paulo: Gaia, 2001.

DARWIN, Charles. *A origem das espécies*. São Paulo: Martin Claret, 2014.

DRURY, Nevill. *Dicionário de Magia e esoterismo*. São Paulo: Pensamento, 2005.

DUNN, James David. *Window of the Soul*. Boston: Weiser Books, 2008.

EVANS, Dave. *Aleister Crowley and the 20th Century Synthesis of Magick*, 2nd rev. ed. Hidden Publishing, 2007.

FAIVRE, Antoine. *O esoterismo*. Campinas: Papirus, 1994.

_____. *Theosophy, imagination, tradition: Studies in western esotericism*. New York: State University of New York Press, 2000.

FRANCISCO. *Lumen Fidei* (29 de junho de 2013).

_____. *Laudato Si* (24 de maio de 2015).

FEUERBACH, Ludwig. *A essência do cristianismo*. Petrópolis: Vozes, 2009.

FOLHA de São Paulo. Teorias do Big Bang e da evolução estão corretas, diz Papa Francisco. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/mundo/2014/10/1539614-teorias-do-big-bang-e-evolucao-estao-corretas-diz-papa-francisco.shtml>. Acesso em: 9 de dezembro de 2016.

FORTUNE, Dion. *The Mystical Qabalah*. Estados Unidos: Weiser Books, 2000.

FRANCHINI, A.S. *As melhores histórias da mitologia celta*. Porto Alegre: Artes e ofícios, 2011.

GILLISPIE, Charles Coulston. *Dictionary of scientific biography*. New York: Macmillan, 1981.

GOODMAN, Frederick. *Magic Symbols*. 1ª ed. London: Brian Trodd Publishing, 1989.

GRAVEN, James Brown. *Dr. Robert Fludd the English Rosicrucian*, 1ª ed. Occult Research Press, 1980.

HAGGER, Nicholas. *A história secreta do ocidente*. São Paulo: Cultrix, 2010.

HICKS, Esther; HICKS, Jerry. *The teachings of Abraham well-being cards*. London: Hay House, 2004.

_____. *Peça e será atendido*. Rio de Janeiro, Sextante, 2007.

JINARAJADASA, C. *Fundamentos de Teosofia*. Buenos Aires: Kier, 1951.

KARDEC, Allan. *Céu e Inferno*. Brasília: FEB, 2013.

KNOWLES, Christopher. *Nossos deuses são super heróis*. São Paulo: Cultrix, 2008.

KÜNG, Hans. *Projeto de ética mundial*. 2ed. (Col. Teologia Hoje). São Paulo: Paulinas, 1998.

JUNG, Carl Gustav. *Paracelsus as a Spiritual Phenomenon*. Princeton: Princeton University Press, 1980.

JUERGENSMEYER, Mark. *Global Religions: An introduction*. Oxford: Oxford University Press, 2003.

LAVEY, Anton Szandor. *A Bíblia Satânica*. Brasil: CIPP, 2015.

LAVOIE, Jeffrey D. *The Theosophical Society: The history of a spiritualist movement*. Brown Walker Press, 2012.

LEIBNITZ, Gottfried. *A monadologia e outros textos*. São Paulo: Hedra, 2009.

LOYOLA, Paulo de. *Conhecendo a Cabala*. São Paulo: Pensamento, 2010.

MACKENZIE, Kenneth. *The Royal Masonic Cyclopaedia*. 1ª ed. New York: Harpercollins, 1987.

MATHER, George A.; NICHOLS, Larry A.; SCHMIDT, Alvin J. *Dicionário de Religiões, Crenças e Ocultismo*. São Paulo: Vida, 2000.

MATTER, Jacques. *Histoire critique du Gnosticisme*. Paris: F.G. Levrault, 1844.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro*. São Paulo: M. Books, 2005.

MINOIS, George. *História do Ateísmo: Os Descrentes no Mundo Ocidental, das Origens Aos Nossos Dias*. São Paulo: UNESP, 2014.

MÜLLER, Gerhard Ludwig. *Dogmática Católica. Teoria e prática da Teologia*. Petrópolis: Vozes, 2014.

NAKAMURO, Makiko; INUI, Tomohiko; SENOH, Wataru; HIROMATSU, Takeshi. Are Television and video games really harmful for kids? *Contemporary Economic Policy*. Morgantown, v. 33, n 1, pp. 29-43, jan. 2015. Disponível em <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/coep.12058/epdf>. Acesso em 29/12/2016.

PAPUS. *A cabala: tradição secreta do ocidente*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Pensamento, 2010.

PEARLMAN, Myer. *Conhecendo as doutrinas da Bíblia*. 3ª ed. São Paulo: Vida, 2009.

PERREAULT, Gregor. *Playing with Religion in Digital Games*. Indiana: Indiana University Press, 2014.

PIO XII. Encíclica *Humani Generis*.

POE, Edgar Allan. *Assassinatos na rua Morgue e outras histórias*. Porto Alegre: L&PM Pocket, 2013.

POE, Edgar Allan. *A carta roubada e outras histórias de crime e mistério*. Porto Alegre: L&PM Pocket, 2013.

PORTIERS, Hilário. *Tratado sobre a trindade*. 1ª ed. São Paulo: Paulus, 2015. (Col. Patrística, Vol. 22).

PRIMEIRO, Kefron. *A bruxaria e a feitiçaria do hoodoo tradicional*. 1ª ed. Rondônia: 2015.

OLSON, Lawrence. *O plano divino através dos séculos*. 2 ed. São Paulo: CPAD, 1995.

SCHMAUS, Michael. *A fé da Igreja. Justificação do indivíduo e Escatologia* (volume 6). Petrópolis: Vozes, 1981.

SILVA, Sérgio da. *Anjos mentirosos*. São Paulo: 2009.

SILVA, Severino Pedro da. *O homem: A natureza humana explicada pela Bíblia*. Rio de Janeiro: CPAD, 1988.

SOUZA, José Cavalcante de; PALEIKAT, Jorge. COSTA, João Cruz. *Diálogos: Fédon*. São Paulo: Abril Cultural, 1972 (Col. Os pensadores).

STOKER, Bram. *Drácula*. Porto Alegre: L&PM Pocket, 2011.

WATTLES, Wallace. *The Science of getting rich*. Brown Walker Press, 2012.

WESCOTT, Wynn W. *Numbers: Their Occult Power and Mystic Virtues*. London: Theosophical Publishing Society, 1902.

WHITE, Ellen G. *O Grande Conflito*. 43 ed. São Paulo: CPB, 2005.

ZILLES, Urbano. *Religiões: crenças e crendices*. 4 ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2012.

SITES DE JOGOS CONSULTADOS

Pokémon Go: www.pokemongo.com. Acesso em 07/12/2016

Pokémon: www.pokemon.com.br. Acesso em 07/12/2016

Mario: <https://mario.nintendo.com>. Acesso em 07/12/2016

Zelda: www.zelda.com. Acesso em 07/12/2016

Mega Man: www.megaman.com. Acesso em 07/12/2016

APÊNDICE 1

GLOSSÁRIO DA TESOSOFIA

Alma: Em textos teosóficos a alma é o nome dado à parte espiritual do homem, formada por sete princípios (Vide. Mônada) sendo subdividida em tríade superior (Atman, Budhi, Manas) e o quartenário inferior (Kama Rupa, Linga Sharira, Prana e Sthula Sharira). Após a morte do indivíduo a tríade superior permanece adentrando o Devakhan, já o quartenário inferior vai morrendo gradualmente, sendo o corpo físico (Sthula Sharira) o primeiro a morrer e o Kama Rupa o último a perecer e desintegrar-se. Na Cabala, a alma é a parte espiritual do ser humano sendo subdividida em *Ruach*, *Nephesh*, *Neshamah*, *Chayah* e *Yiechidah*. Já no catolicismo a alma é sinônimo de Espírito, sendo a parte espiritual do ser humano enquanto o corpo é a material.

Árvore da vida: conceito cabalístico também conhecido como *Etz Hahayim* que se constitui em uma representação gráfica das dez emanções divinas (Coroa, Sabedoria, Entendimento, Misericórdia, Julgamento, Beleza, Vitória, Splendor, Fundamento e Reino), sendo elas divididas em quatro mundos (Emanção, Criação, Formação e Ação).

Atman: É o primeiro veículo da mônada ao adentrar uma nova encarnação humana.

Baghavat Gita: Em sânscrito significa “canto de Deus”.

Brahman: Na teosofia diz respeito ao princípio divino neutro e despersonalizado, unidade divina.

Budhi: Cobertura do Atman.

Carma: A ideia de carma possui vários significados de acordo com cada religião com a qual está associada. Enquanto no Budismo a intensão de permanecer vivo gera uma nova encarnação após a morte, de maneira que cada intenção, desejo impele a uma reação reencarnatória, na Cabala diz respeito ao dever a ser cumprido, sendo que Helena Blavatsky considerava a reencarnação ou carma como um mal necessário, sendo que o ideal é em uma única vida a pessoa cumprir todas as missões que lhe são designadas.

Console: Nome dado ao equipamento no qual se jogam os jogos de *video game*.

Devakhan: Na teosofia é o nome dado ao paraíso.

Devas: Espíritos que estão em níveis superiores de evolução. São sinônimos de deuses ou hostes espirituais.

Dibuk: Na Cabala é o nome dado para o espírito humano que após a morte do corpo físico não conseguiu adentrar nem no paraíso (*Gan Éden*) e nem no Inferno (*Gehinon*) e fica vagando à procura de seres humanos para possuir e uma vez feita a possessão ela só pode ser desfeita por um rabino exorcista. Diz-se também, na Cabala, de uma pessoa que em vidas anteriores conseguiu cumprir quase todas as missões que lhe foram dadas por Deus com exceção de algumas e por isso ela adentra o corpo físico de um indivíduo já adulto que esteja passado pela mesmas mesmas missões que ela não havia conseguido cumprir. Ao ajudá-la a cumprir as missões ela pode adentrar o paraíso.

Gilgul Neshamot: Na Cabala é o nome dado à reencarnação. Etimologicamente significa o giro das almas.

Homem Perfeito: conceito teosófico segundo o qual a partir do momento em que a alma humana não precisa mais reencarnar ela se torna em um homem perfeito e habita o Nirvana.

Kamaloka: É o nome usado na teosofia para o período das reencarnações pelas quais a alma passa. Quando chega em seu fim ela adentra o *Devakhan*,

Kama Rupa: Na teosofia, é o corpo (veículo) dos desejos. É aqui que surgem os desejos e sentimentos humanos.

Linga Sharira: Duplo etérico. Sinônimo também de alma, fantasma.

Manas: Na teosofia é o veículo dos pensamentos. É aqui que surgem os pensamentos do ser humano.

Mônada: Na teosofia, é o nome dado à emanção divina, crê-se que Deus é uma consciência cósmica do qual surgem as mônadas como energias originadas dele mesmo e que não perdem sua unidade com ele. É o equivalente teosófico do conceito cabalista de Sefirá. Durante a reencarnação, a mônada que vai tornar-se um ser humano atravessa sete mundos adquirindo em cada um deles um veículo correspondente. Cada um dos veículos (Atman, Budhi, Manas, Kama Rupa, Linga Sharira, Prana e Sthula Sharira) tem como objetivo fazer com que essa essência divina (mônada), que é a nossa parte mais interna, possa interagir com os sete mundos com os quais ela vai lidar ao longo de toda a sua vida. Enquanto na reencarnação ela, após tornar-se novamente em um mônada, vai adquirindo os veículos, na morte ela será despojada de cada um deles podendo este processo ser lento ou rápido. A mônada é a única parte eterna do ser humano, sendo o seu verdadeiro Ego. Já os veículos (corpo, desejos, pensamentos etc.) são perecíveis e morrem assim como o corpo físico.

Parinirvana: Após o indivíduo em vida ter alcançado o nível de Buda, quando ela morre adentra a felicidade perpétua.

Prana: Energia vital.

Reencarnação: Fenômeno presente em várias religiões do mundo segundo o qual a parte física do ser humano não passa de uma vestimenta ou veículo e após sua morte o elemento espiritual adentra um novo corpo, passando por todas as fases da vida humana até morrer e reencarnar-se novamente. No espiritismo Kardecista não há um limite para a reencarnação, crê-se que a pessoa nunca deixará de reencarnar embora mudem as situações, planetas e corpos à medida que a alma do indivíduo evolui. Na Cabala, por outro lado, a reencarnação ocorre no máximo cinco vezes, sendo que muitas vezes na terceira já está concluída a missão da alma não sendo necessário uma nova encarnação indo então para o paraíso (Gan Éden).

Já a teosofia considera que o indivíduo deve reencarnar-se de mineral a animal e deste a homem. Ao final da reencarnação a parte espiritual humana torna-se em um “homem perfeito” não sendo necessária uma nova encarnação. Durante o período em que é alma animal não possui ainda uma individualidade até o homem em que a adquire e passa a encarnar como homem, quando então este passa a entender que é Deus, pois é uma mônada divina e passa a experimentar emocionalmente e intelectualmente isto, então seu período reencarnatório se encerra e ele pode habitar o *Devakhan*.

Sthula Sharira: A parte material do ser humano. Corpo humano.

Vedas: A palavra “Veda” tem a ver com liturgia. Diz-se do conjunto de quatro textos sagrados do hinduismo: *Rigveda* (Liturgia dos hinos), *Yajurveda* (Liturgia do sacrifício), *Samaveda* (Liturgia das músicas) e *Atarveda* (Liturgia dos sacerdotes). Sendo o *Rigveda* a parte mais antiga dos Vedas.

APÊNDICE 2

QUADRO DEMONSTRATIVO DA PRESENÇA DE ELEMENTOS DOUTRINÁRIOS ESOTÉRICOS EM JOGOS DE VIDEO GAME FAMOSOS.

DOUTRINAS ESOTÉRICAS	JOGOS FAMOSOS
VIAGEM ASTRAL	<p><i>Zelda - Ocarina of time:</i> O espírito da princesa Zelda, por vontade própria, sai de seu corpo e guia o herói Link até o local onde ela se encontra. Zelda não está morta, ela apenas se concentra e faz seu espírito dar a Link todas as instruções necessárias para encontrá-la. Trata-se, portanto, de uma viagem astral.</p>
REENCARNAÇÃO / MORTE	<p><i>Super Mario Galaxy:</i> vemos a estrela Rosalina entregando-se espontaneamente à morte e aparece como uma nova estrela com um novo nome e feições diferentes declarando ser ela mesma. Vemos aqui uma clara alusão à reencarnação.</p> <p>Em <i>Super Mario RPG: Legends of seven stars:</i> vemos a ideia de que os sonhos das pessoas tornam-se estrelas que caem sobre mais tarde sobre a vida das mesmas em forma de desejos realizados. Isso é muito similar à ideia esotérica de que há um lugar onde estão todos os pensamentos, projetos e planos, sendo possível acessar mediante exercícios de meditação que pode ser representado neste jogo pela entrada de Super Mario a este mundo estelar.</p> <p><i>Donkey Kong 64:</i> vemos a personagem Wrinkly aparecendo em forma de um fantasma, enquanto jogos anteriores da franquia ela aparece como uma fisionomia idosa embora viva.</p>
JESUS CRISTO	<p><i>Xenosaga:</i> pedaços do corpo de Jesus são coletados ao longo da saga para ampliar as energias o que se</p>

	<p>assemelha à lenda de Ísis coletando pedaços do corpo de seu marido Osíris. Jesus aparece neste jogo como sendo <i>chaos</i> a reencarnação de <i>anima</i> que aparece como algo esotérico e negativo. Vale-se ressaltar que este jogo é dividido em episódios e que o terceiro tem como nome <i>also sprach Zarathustra</i> nome de uma obra de Frederich Nietzsche, um dos pais do ateísmo moderno. Palavra como <i>scientia</i>, <i>gnose</i>, dentre outras relacionados ao esoterismo aparecem de forma muito visível ao longo desta série somadas à presença de elementos religiosos das mais variadas crenças.</p> <p><i>Assassin's creed</i>: O cristianismo é apresentado como algo perigoso ocorrendo várias críticas sutis em relação à fé cristã e a Jesus Cristo. Um dos inimigos que devem ser derrotados nos jogos desta franquia é um papa imaginário.</p> <p>Mesmo em jogos que retratam o império romano como os da franquia <i>Asterix</i> não exibem nada acerca do povo judeu, nem mesmo uma pequena alusão é feita sobre este povo ou sobre a septuaginta (pois grande parte do cenário ocorre no Egito). Faz-se alusão a gregos, romanos, celtas, egípcios, germanos, helvécios, em jogos desta franquia, mas nada sobre judeus ou sobre a septuaginta.</p>
--	---

FUTURO	<p><i>Super Mario Galaxy</i>: vemos o indivíduo cumprindo missões em um planeta e deslocando-se para outro em que ele terá novos desafios.</p> <p><i>Rock'n Roll Racing</i>: neste jogo de corrida o indivíduo cumpre com várias missões nos mais variados planetas, alguns são como a terra outros são gasosos e há ainda um que se chama <i>inferno</i>.</p> <p>Em todos esses jogos acima podemos observar claramente o conceito teosófico da humanidade cumprindo com missões em planetas, além de sempre haver elementos sincréticos em ambos.</p>
COMPORTAMENTO	<p>Em grande parte dos jogos o herói age sozinho sem a ajuda de nenhum outro personagem, exceto comprando itens de outros que manifestam pouco interesse no que ele está fazendo. Quando outros personagens resolvem ajudá-lo é porque eles mesmos tem algum interesse particular nisso. A exemplo do que temos dito podemos citar o jogo <i>Super Mario World</i> em que o objetivo do personagem principal é salvar a princesa <i>Peach</i>, mas o dinossauro <i>Yoshi</i> lhe ajuda em troca que este liberte seus filhotes que estão presos nos castelos.</p> <p>Embora Luigi, o irmão de Mario, também apareça nesse jogo, ele é apresentado em uma tela separada, sendo visto com as mesmas características do personagem principal mudando apenas a cor da roupa.</p> <p>Em vários jogos da franquia <i>Super Mario</i> é geralmente apenas um personagem jogável que é colocado na tela.</p> <p>Jogos famosos como <i>Doom</i> que são executados em primeira pessoa obedece esse mesmo sistema de individualização que nos faz lembrar muito o comportamento dos esotéricos.</p>

AMULETOS	<p>A presença de amuletos e símbolos das mais variadas crenças misturam-se em jogos de <i>video game</i> cuja temática os torna anacrônicos.</p> <p>A exemplo disso podemos citar a figura de bola de cristal no jogo chamado <i>Joe e Mac</i> cuja temática diz respeito à pré-história e mesmo assim aparece feitiçaria, cristais, sete pedras preciosas com as cores do arco-íris que quando unidas acabam criando uma estrada com as sete cores rumo ao castelo do vilão.</p> <p>Nos jogos da franquia <i>Super Mario</i> vemos símbolos esotéricos como <i>hamsá</i>, <i>Ankh</i>, <i>Martelos mágicos</i>, piso enxadrezado, pirâmides, cristais, estrelas de cinco pontas oras em sentido inverso oras não.</p> <p>Nos jogos futuristas da franquia <i>Megaman</i> vemos a presença de cristais, vilões sendo derrotados e seus poderes sendo dados ao personagem principal (algo que lembra a feitiçaria onde isso também ocorre entre feiticeiros),</p> <p>Enquanto feitiços, cristais, pirâmides e outros símbolos relacionados à culturas pagãs são valorizadas na maioria dos jogos famosos, por outro lado, temos a cruz e a água benta aparecendo misturada com reencarnação, bruxaria, suástica em <i>Castlevania</i>, <i>Legend of Zelda</i>, dentre outros.</p> <p>Dessa maneira, não importa se estamos falando de um jogo cuja temática seja a pré-história ou de algo futurista, os mesmos elementos esotéricos aparecerão na maior parte deles.</p>
-----------------	--

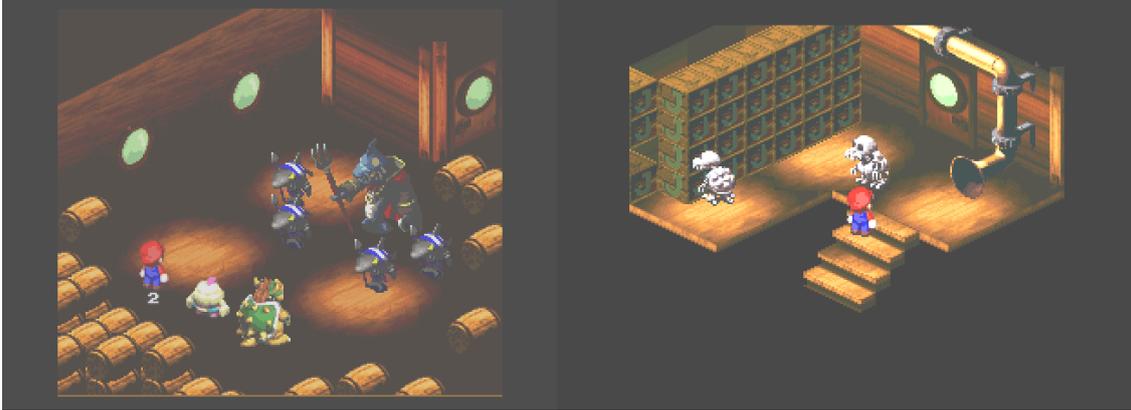
SALVAÇÃO	<p>Em um número considerável de jogos famosos, o personagem principal busca a salvação da situação pela qual está passando. Ninguém salva o personagem principal da situação em que ele está inserido.</p> <p>Nos jogos da franquia <i>Super Mario</i> o herói homônimo é quem salva a princesa do terrível Bowser.</p> <p>Nos jogos da franquia <i>Zelda</i> novamente temos a presença de um personagem utilizando-se de poderes místicos salvando a princesa.</p> <p>Podemos perceber que essa forma autônoma de resolver os problemas <i>per se</i> sem necessariamente buscar a ajuda de Deus, somada ao número de elementos esotéricos (cristais, <i>hamsá</i>, <i>Ankh</i> etc) ensinam de forma não tão sutil ao jogador a ideia de que nós devemos salvar a nós mesmos usando as energias esotéricas sem apelar para o Criador. Digno de nota é que enquanto nesses jogos o personagem principal adentra templos repletos de amuletos e símbolos esotéricos, não há a presença de nenhuma Igreja católica ou evangélica.</p>
-----------------	---

<p>HOMEM</p>	<p>Em grande parte dos jogos de <i>video game</i> famosos vemos a forte presença do espiritualismo apontando o ser humano como alguém dotado de uma parte física que funciona como veículo e de uma mais espiritual, sendo o seu verdadeiro eu.</p> <p>Ao invés dos espíritos dos personagens irem para o inferno, purgatório ou céu, eles ficam interagindo com os vivos, fazendo viagens astrais, assustando outros personagens enquanto seres espirituais, assombrando casas etc.</p> <p>Ocorre uma interação muito ampla entre seres humanos vivos e seres espirituais.</p> <p>Em jogos da franquia <i>Thundercats</i> vemos a figura do fantasma de um guerreiro que auxilia os atuais combatentes em sua luta contra <i>Monrá</i>.</p> <p>No jogo <i>Lion King</i> vemos a figura de Mufasa, após ter morrido, comunicando-se com seu filho Simba e exigindo que este vingue sua morte. Há também a imagem de Rafiki que nada mais é do que um shaman que ajuda Simba dando-lhe conselhos acerca de seu objetivo.</p> <p>Nos jogos da franquia <i>Super Mario</i> vemos a imagem de casas mal assombradas (elementos muito visíveis nos contos esotéricos de Helena Blavatsky), Fantasmas (Kama Rupas destituídos do veículo corporal na teosofia), dentre outros elementos.</p>
---------------------	--

ANEXO 1

IMAGENS EXTRAÍDAS DOS JOGOS SUPER MARIO RPG:
LEGEND OF SEVEN STARS E SUPER MARIO 64

a) Tridente na mão do peixe-rei (Poseidon) b) Koopas-esqueletos caminhando.



c) Sala espelhada (dualidade).

d) Fantasmas, esqueletos e magia.



e) Piramide-templo, Hamsá, arca e chaves

f) Piso quadriculado, estrelas, tapete saturnino.



ANEXO 2

IMAGENS EXTRAÍDAS DOS JOGOS *THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS* E *LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN THE WORLDS*.

a) O espírito de Zelda aparece a Link estando ela viva (viagem astral).



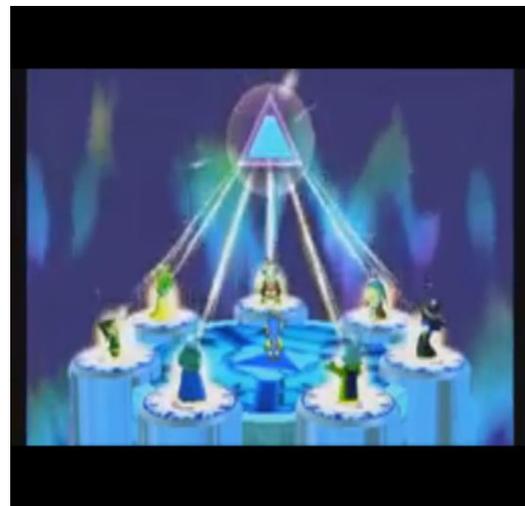
b) Cruz cristã dando poderes a Link.



c) Link rezando diante de uma cruz.



d) Link praticando Magia e aumentando seu poder com a ajuda dos sete sábios.



e) Zelda com uma fada em um templo.



f) Um Hamsá como personagem.

