

Chronique-FAQ #320



Les cibles des jeux virtuels !

Comment expliquer l'évasion du mental de l'ego par les jeux vidéos ?

Le jeu vidéo serait-il le fléau de l'astral qui peut mettre à terre toute une génération ?

Les cibles des jeux virtuels !

Sujet : Les jeux vidéo

Est-ce que ce sont les entités qui s'amuse à travers l'ego ? Les jeux vidéo sont-ils un moyen facile d'éloigner nos ados de leur esprit ? Une addiction aux jeux vidéo fait-elle partie de la programmation de l'ego ? Les jeux vidéo sont-ils une béquille comme une autre pour tenir dans cette réalité alternative ? Seraient-ils un moyen de décentrer le parent qui tente de contrôler le temps de jeu de son ado ?

Quelle lecture vibratoire, psychique, peut-on faire quand les jeux vidéo sont un sujet envahissant et sensible, générateur de conflits à la maison ?

01. Le mental de l'ego aurait-il été pris pour cible à travers les jeux virtuels ?

Le jeu vidéo est la partie miroir de cette réalité alternative qui représente la dimension virtuelle du mental psychologique. Autrement dit, l'adolescent est scotché aux jeux vidéo tout comme le parent qui a développé une addiction à son mental psychologique qui n'est pas réel.

Le jeu vidéo est utilisé pour capter l'attention de la personne afin de l'asseoir dans sa personnalité qui est habitée par une entité qui veut exploiter la forme de l'ego à travers le jeu virtuel. Dans ce cas de figure, on peut affirmer que l'entité manipule le mental psychologique de l'adolescent à travers sa personnalité.

02. Comment expliquer l'évasion du mental de l'ego dans les jeux vidéo ?

Les jeux vidéo représentent une infirme partie du problème d'addiction. Il suffit de regarder comment les gens ont développé une addiction à leur téléphone cellulaire ou aux réseaux sociaux pour se rendre compte que la vie psychologique de l'Homme s'enfonce de plus en plus dans un monde virtuel.

Il y a même des personnes qui dorment avec leur cellulaire pour ne rien manquer. Les jeux vidéo sont des formes que les entités exploitent à travers les personnalités des egos qui n'ont pas d'identité psychique. Ce qui pousse l'ego à s'évader dans les jeux vidéo, c'est le fait de s'évader de cette réalité alternative vers une autre réalité virtuelle.

Pour faire simple, l'ego se duplique en créant des personnalités. Partant de ce fait, cette réalité alternative se duplique dans une réalité virtuelle. C'est un jeu de réflexion pour amener les egos aux confins de leur mental psychologique.

03. L'addiction serait-elle au rendez-vous chez celui qui doit maturer ?

Il est évident que cela devient une addiction lorsque l'ego dépasse la frontière des valeurs qu'il accorde aux jeux vidéo. Le problème vient du fait que l'ego aux prises avec cette addiction aux jeux vidéo nourrit l'entité à travers sa

personnalité. Tout ce que l'ego fait par excès devient une addiction à travers laquelle l'entité manipule sa personnalité.

Il faut savoir que derrière l'addiction se cache l'occulte de l'ego, c'est-à-dire une entité ou des entités si la personne s'est diffractée en plusieurs personnalités. Les formes de vie occultes créent des formes dans cette réalité alternative pour asservir les egos, et les jeux vidéo, tout comme la musique, font partie de l'astral qui se matérialise à travers les personnalités.

04. L'alternative des jeux vidéo s'attaque-t-elle là où la sensibilité gagne du terrain ?

Tout à fait, plus l'Homme gagne en sensibilité, plus les formes de vie occultes vont s'intensifier dans la matière pour maintenir une sorte de statu quo à travers les personnalités de l'ego. Cette réalité alternative a besoin que l'ego croie que sa forme ou sa personnalité est réelle pour rendre tangible cette réalité alternative.

C'est la raison pour laquelle la forme de l'addiction existe. La croyance et la valeur ne font que densifier la personnalité de l'ego dans cette réalité alternative, et cela pour contrer la sensibilité de l'ego. À travers les jeux vidéo, l'entité primaire capte l'attention de l'ego et l'empêche de se connecter à son esprit via la sensibilité parce que l'ego se densifie dans sa personnalité.

05. Le jeu aurait-il la main mise sur le parent qui tente de contrôler l'adolescent en manque de repères ?

D'un point de vue psychique, l'addiction de l'enfant aux jeux vidéo démontre aux parents la partie virtuelle qu'ils vivent dans cette réalité alternative. Le jeu vidéo est la partie miroir de cette réalité virtuelle qui démontre aux parents qu'ils sont pris eux-mêmes dans cette virtualité à travers leurs propres personnalités.

Il ne faut pas s'arrêter uniquement à la forme du jeu vidéo, il faut regarder l'ensemble de cette réalité alternative qui s'apparente à un gigantesque jeu vidéo dans lequel les personnalités sont les principaux acteurs. Derrière cette réalité alternative se cache le monde occulte qui assujettit l'ego à cette réalité alternative à travers ses personnalités, telles que la personnalité du jeu vidéo pour ne citer que celle-ci.

06. Pourquoi le sujet des jeux vidéo devient-il envahissant pour l'ego qui cherche à le combattre ?

Lorsqu'un ego est aux prises avec la forme du jeu vidéo, c'est qu'il n'est pas conscient que le jeu vidéo est une forme à laquelle il a donné une valeur. Cette valeur l'a fait transiter vers la croyance en la forme du jeu vidéo pour devenir une sorte de réalité pour la personnalité de l'ego.

Il faut tenir compte que la personnalité de l'ego abrite une entité, donc si l'ego a dix personnalités, il sera aux prises avec dix entités qui auront besoin d'être alimentées par l'émotion que l'ego va mettre dans le jeu vidéo, par exemple. Tant et aussi longtemps que l'ego ne sera pas réveillé dans son mental, il sera la proie des entités à travers ses personnalités.

07. Comment éviter le jeu conflictuel dans cette fiction en avance sur l'IA ?

L'idée première est d'utiliser l'intelligence artificielle et non d'être utilisée par elle. L'ego devra dépasser cette subtilité pour ne pas être soumis à l'entité derrière l'intelligence artificielle. Par exemple, l'intelligence artificielle est au service du site MTC pour créer des chroniques FAQ en vidéo.

L'ego doit comprendre qu'il doit utiliser la forme dans cette réalité alternative, sinon il sera l'esclave de la forme, voire des entités qui peuplent cette réalité alternative à travers les personnalités de l'ego. C'est une question de prise de conscience, l'ego doit se positionner dans son mental pour ne pas être assujéti à la forme.

08. Que reflète l'adolescent robotisé pour le parent désarmé ?

Il n'y a pas de hasard dans la vie. Si le parent est confronté à son enfant aux prises avec une addiction aux jeux vidéo, il revient au parent de prendre conscience que l'enfant est son miroir. Dans le sens que la partie réfléchi de l'enfant renvoie au parent le miroir de son addiction à cette réalité alternative.

Le parent, qu'il le veuille ou non, est lui-même aux prises avec l'addiction à son intellect qui lui sert de bibliothèque mentale à laquelle il va se référer pour se complaire dans cette réalité alternative. Les jeux vidéo narguent les parents parce que ceux-ci veulent établir des règles à l'enfant qui fait office de miroir pour eux.

09. Le jeu vidéo serait-il le fléau de l'astral qui peut mettre à terre toute une génération ?

Non, le jeu vidéo est une forme qui doit être transcendée par la compréhension. Le cellulaire est une forme, tout comme le jeu vidéo, mais cette forme doit être au service de l'ego et non l'inverse. C'est la raison pour laquelle l'ego doit faire une inversion dans son mental et cesser de mettre de la valeur sur la forme pour en arriver à la transcender.

Le fléau est déjà présent par la croyance de l'Homme en sa propre forme. L'ego croit qu'il est réel à travers sa personnalité, il agit ainsi parce qu'il ne sait pas que c'est l'entité primaire qui habite sa personnalité primaire qui le maintient ou le force à croire que sa personnalité est réelle.

Pour répondre à la question, la forme du jeu vidéo doit être transcendée par la prise de conscience. Cette forme de jeu vidéo fait partie du reflet de la société emprisonnée dans ce gigantesque jeu vidéo que l'on nomme la réalité alternative.

10. Les instances éthériques ont du pain sur la planche face à cette adversité, n'est-ce pas ?

Pas vraiment, ce qui donne force au jeu vidéo, c'est la valeur que l'ego lui donne et cela est valable pour toutes les formes qui assujettissent l'ego inconscient. Il n'y a pas que des adolescents qui sont aux prises avec le jeu vidéo, il y a également des adultes qui sont emprisonnés dans cette forme de jeu vidéo.

Pour s'en sortir, il suffit de comprendre la mécanique de la forme du jeu vidéo, notamment. Je reviens à l'inversion dans le mental pour que l'ego comprenne bien qu'il ne doit pas se laisser séduire par la forme, il doit la transcender afin que celle-ci soit à son service et non l'inverse. Tout est dans la prise de conscience face à la forme.

L'ego ne doit pas CROIRE les écritures éthériques, il doit les SAVOIR à partir de son ESPRIT ou de sa petite voix intérieure. L'ego doit ressentir l'écho de sa conscience supérieure à travers les écrits éthériques.

Il peut arriver que l'ego ne saisisse pas ce langage avec son intellect. Mais l'esprit aura vite fait de tout saisir et celui-ci déversera au compte-gouttes la vibration éthérique contenue dans les écrits dans le mental de l'ego.

Auteur : Michel Thomas
Région : Québec, Canada
Courriel : michel@mtc-qc.ca

[Retour](#)

[Télécharger cette chronique au format PDF](#)

Mise à jour : 10-04-2024
Fiche: id-001406