

Psykoseinducerende Pokémon-Go sprænger alle download-rekorder

23. juli 2016 – Appen Pokémon-Go har sprængt alle rekorder for downloads i den første uge, med over 30 millioner mennesker i hele verden, der nu deltager i dette vanedannende og psykoseinducerende nye »spil«.

Pokémon-Go er bygget op omkring en total sammenblanding af den virkelige, fysiske verden, som spillerne kan se igennem deres smartphone-kameraer, idet de bevæger sig rundt udendørs, og så den virtuelle verden med Pokémon-monstre, der kommer til syne på selv samme skærm, som om de fandtes i den virkelige verden. Spillerne skal »finde« Pokémon-monstre og dernæst »fange« dem på deres smartphones.

Der har været stor mediebevågenhed af de alvorlige, fysiske farer, som dette medfører: folk forskellige steder i verden er døde efter at være trådt ud over klippekanter; de har kørt deres biler ind i politiets patruljevogne; de er blevet kørt over af biler, da de gik ud på gaden; de er blevet overfaldet af ventende tyve; og de er blevet myrdet, når de som zombier vandrede ind i narko-dominerede nabolag.

Men endnu farligere er det, at dette er en eskalering af den kulturelle Tavistock-krigsførelse for fuldstændigt at udviske skelnen mellem den virkelige verden og den virtuelle virkeligheds fantasiverden – et overlagt forsøg på at inducere massepsykose.

I dag kommenterede Lyndon LaRouche således: Hvorfor gør folk sådan noget? Er de *sindssyge*? Kan de ikke indse, at de falder i en Tavistock-fælde?