



Limitações e Responsabilidades

Podemos perceber que os efeitos das atividades escolhidas a título de lazer se perpetuam além das horas de ócio, e, em alguns casos, por vários anos, e, dependendo da sua forma, influenciam grandemente no desenvolvimento comportamental.

Ao testar uma comunidade que não possuía o recurso da televisão com novo acesso a nova tecnologia, uma pesquisa observou que a capacidade de encontrar soluções e lidar com desordens do dia a dia diminuiu, enquanto “a abstinência em rotinas causava problemas nos membros das famílias, que tinham dificuldades de lidar com o novo tempo disponível, expressando ansiedade e agressões... Pessoas que vivem sozinhas tiveram uma tendência para ficarem entediadas e irritadas... Pela segunda semana, um passo para a adaptação era comum” (1). Segundo especialistas, cria-se uma dependência de repercussões bioquímicas deflagradas pelos instrumentos tecnológicos.

Foi demonstrado que a televisão gerava imediato efeito de relaxamento e passividade. Segundo pesquisas (1), quando o aparelho era desligado, o relaxamento cessava, embora a passividade e diminuição de alerta continuasse, dificultando a concentração, além da sensação de cansaço, tensão, agitação, agressividade e falta de paciência. “Como o relaxamento ocorre rapidamente, pessoas estão condicionadas a associar televisão com descanso e falta de tensão. A associação é positivamente reforçada porque o público continua relaxado enquanto assiste ao programa, e é negativamente reforçado por via do stress e estado de disforia que ocorre quando a tela é desligada”.

Conforme o organismo se acostuma com o aparelho, se mostra necessário aumentar a dose para causar os mesmos efeitos, conclusão retirada pela demonstração de um grau menor de satisfação para aqueles que assistem mais intensamente à televisão.

As pessoas estão atentas à tela e assistem mais televisão do que realmente querem antes de ligá-la por causa da atração derivada da “nossa ‘resposta de orientação’ (No original, “orienting response”). Foi primeiramente descrito por Ivan Pavlov em 1927, a resposta de orientação é a nossa resposta instintiva a qualquer coisa repentina ou estímulo novo. É parte da nossa herança evolutiva, baseado na sensibilidade ao movimento e ameaças potenciais de predadores. É típico deste tipo de estímulo reações que incluem dilatação dos vasos do cérebro, diminuindo as do coração, além de gerar a constrição dos vasos sanguíneos em um grupo maior de músculos. Ondas “Alfa” são bloqueadas por alguns segundos antes de retornarem a normalidade, determinada por um nível geral de despertar cerebral. O cérebro concentra a sua atenção em reunir mais informações enquanto o resto do corpo acalma” (1). A maior quantidade de mudanças de telas aumentava a capacidade de memorização daquilo que foi exibido, possivelmente porque as pessoas mais atentas em virtude da “orienting response” (1). No entanto, a partir de certo ponto, uma quantidade excessiva gerava efeitos negativos, diminuindo o rendimento.

Quanto aos jogos eletrônicos, que contam com um crescente realismo e interação entre o sujeito e objeto, há uma geração propositada de outros estímulos relacionados a inúmeras emoções, principalmente a ansiedade e medo, na qual influem não só a modificação constante da imagem, como os sons emitidos, as músicas utilizadas, o gráfico realista, além de histórias atrativas com elementos de suspense. “Embora menos pesquisa tenha sido feita com jogos e computadores, os mesmos princípios se



aplicam com frequência. Os jogos oferecem uma fuga e distração; jogadores rapidamente apreendem que podem se sentir melhor jogando; por isso, um tipo reforço se desenvolve. A diferença óbvia da televisão é a interatividade. Muitos jogos aumentam a dificuldade em correspondência à maior habilidade do jogador. Alguém pode procurar por meses outro jogador de tênis ou xadrez com habilidades semelhantes, no entanto, jogos programados podem fornecer imediatamente um desafio quase perfeito ao nível de habilidade do jogador. Eles oferecem um prazer psíquico – o que alguns de nós (Csikszentmihalyi) chamou de ‘flow’ – sensação que acompanha qualquer sucesso no domínio através do esforço humano. Ataques e outros efeitos desagradáveis dos jogos eletrônicos são tão significantes que companhias de softwares e manufaturadoras de plataformas agora incluem avisos nos seus manuais de instrução. Pais reportaram que movimentos rápidos na tela causaram enjôo nas suas crianças jovens apenas depois de 15 minutos de jogo. Muitos jovens que faltam auto-controle e experiência (e comumente supervisão), continuam a jogar apesar destes sintomas. Lang e Shyam Sundar da Universidade do Estado da Pensilvânia estavam estudando como pessoas respondiam às páginas da internet. Sundar mostrou múltiplas versões da mesma página, idênticas excetuando o número de ‘links’. Usuários informaram que maiores quantidades de ‘links’ conferiam uma maior atenção e sensação de controle. No entanto, até certo ponto, o número de ‘links’ saturavam, e adicionar mais quantidades deles apenas diminuía a atenção das pessoas. Como nos jogos eletrônicos, a habilidade das páginas da internet para segurar a atenção parece depender antes na interatividade do que em aspectos formais” (1).

A televisão pode ser benéfica em doses limitadas, visto a sua facilidade de provisão de relaxamento e escape, “no entanto, quando o hábito interfere com o crescimento de habilidade de aprender coisas novas, de levar a uma vida ativa, daí constitui um tipo de dependência que deve ser administrado seriamente” (1).

Foi constatado que determinados jogos eletrônicos usados por período longo ininterrupto podem induzir a insanidade temporária, com perda da noção de realidade, coexistindo nestes elementos daquele jogo. Existem registros de disfunções biológicas que causaram até a morte, por “insuficiência cardíaca, decorrente de stress e cansaço excessivo” (2). Outros casos estimularam problemas psicológicos, levando inclusive ao suicídio, cujo caso mais famoso é a de uma mãe de um suicida que processou a Sony por não constar selos alertando contra possíveis riscos à saúde do jogador (3). Neste caso a responsabilidade depende da prova que o jogo desempenhou papel principal como causa eficiente dos problemas psicológicos do autor, que o jogo tenha desempenhado papel como causa, e não mero sintoma, o que geralmente é mais difícil, visto que a potencialidade depressiva geralmente antecede e gera o problema, causada por fatores somáticos e/ou sócio-culturais. Se o jogo for expressão sintomática, então poderia ter sido substituído por qualquer hábito compulsivo, como colecionar selos, trabalhar demais e etc., elidindo a responsabilidade da empresa. No entanto, na maioria das vezes, o caráter depressivo da vítima pode ser causa sem elidir a empresa de responsabilidade, visto que é possível que o “game” que reforce o problema através de um “efeito reflexo” de suma importância, visto que sem este efeito o jogador nunca desenvolveria o problema em grau tão avançado que o levaria ao suicídio, desta forma ficaria provado duas coisas, não só a culpa do fabricante em não alertar o problema (princípio da boa fé nos negócios), como que o uso excessivo do aparelho não caracterizaria culpa exclusiva da vítima.

Médicos do Reino Unido constataram casos de menor gravidade envolvendo problemas físicos



derivados de síndromes que comumente ocorrem em operários que manuseiam ferramentas indústrias (4). Neste caso, se não houver o alerta no produto, a responsabilidade depende da prova que o controle, ao contrário de outros instrumentos análogos (teclados, “mouses”), fornece maior risco à saúde. Desta forma bastante interessante, ficaria comprovado não só que a vítima não teve culpa exclusiva, quer dizer, que não foi apenas o uso excessivo do objeto que causou o problema, mas que a empresa seria responsabilizada pela teoria objetiva nos países que aplicam esta responsabilidade apenas a empreitadas econômicas que possuem maior risco social. De qualquer forma, tanto neste como no caso da “Sony”, existe culpa concorrente da vítima, visto que é público e notório que o uso demasiado e excessivo de qualquer instrumento danifica a saúde, não sendo necessário à empresa alertar o que em tese é de conhecimento majoritário, e deveria ser principalmente para aqueles que abusaram do uso desta forma.

O caso de dano eletrônico mais polêmico foi o caso “Pikachu” (Pokémon). “A literatura médica registrou apenas meros 17 casos de epilepsia fotossensível de 1981 a 1997; em torno de um caso por ano. Naquela noite, cerca de 700 internações, em poucas horas, na mesma cidade! ...O fenômeno se deve a técnicas hipnóticas para aumentar a identificação do telespectador, o que os desenhistas de animação nipônicos conhecem como ‘Shigueki’ - termo que designa um forte estímulo visual para prender a atenção. Uma subdivisão desta técnica é chamado ‘Paka-Paka’ – o pisca-pisca, luzes de determinadas cores, piscando em velocidade taquiscópica-subliminar, mais veloz que uma lâmpada de estroboscópio usada em boates. Quanto mais rápido as luzes piscam, maior a emoção. Na Inglaterra é proibido por lei piscar luzes na TV mais rápido que 3 vezes por segundo. No Japão, a cada episódio, os telespectadores experimentavam luzes mais rápidas. Na noite do dia 16, o monstinho roedor amarelo “Pikachu” piscou suas bochechas 54 vezes em cinco segundos. Aplicando-se... fórmula de mensuração de subliminares, com o dividendo quantidade de informação emitida (54 imagens) e o divisor tempo de exposição à mensagem (5 segundos), obtém-se o quociente de 10.8 imagens por segundo, ritmo taquiscópico subliminar .. Estas mais de dez imagens por segundo ocasionam um efeito que a midiologia subliminar denomina “clutter”, saturação, overdose, hipertelia, um processo cujo resultado foi a ‘Epilepsia Televisiva’. Conforme o psiquiatra Yukio Fukuyama, essa é uma nova doença epidêmica ocasionada em massa via satélite pelo sinal da televisão. As cores em sequência piscadas: vermelho, branco e azul, nesta velocidade, causa o curto-circuito epilético, pois o vermelho (760 nanômetros) ondas longas, acelera batimento cardíaco e eleva a pressão sangüínea, além de liberar adrenalina; o azul (450 nanômetros) ondas curtas, reduz a pressão sistólica, acalma e relaxa. Este dilema subliminar de mensagens com efeitos opostos gera o efeito epilético chegando a alterar a química do sangue; um sinal subliminar que é uma agressão física aos órgãos sensoriais. Outros desenhos animados empregam a tecnologia subliminar ‘Paka-Paka’, abusam de recursos computadorizados similares. Como o estímulo subliminar incide binocularmente, tapando um olho com a mão pode-se bloquear o sinal, evitando o ataque epilético: única forma de autodefesa ao pisca-pisca subliminar cromático” (5).

Existem outros efeitos não indenizáveis, a construção de programas televisivos baseada em estereótipos, claras deformações da realidade, associa psicologicamente figuras pitorescas a noções, v.g., sucesso e felicidade. Dentre estes modelos ideais, se destacam a figura da genialidade relacionada à loucura, do sucesso a postura agressiva, da vitória ao sucesso econômico, dentre outros. Seria impróprio afirmar que a maioria destes modelos são frutos diretos da mídia, pois muitos refletem estados e anseios (desejos)



socialmente estabelecidos com outras origens, inclusive na infância. Com estas distorções, mesmo que inconscientemente, o ser humano libera a sua própria censura, propenso a personalizar atitudes similares ao comportamento exposto, gerando traumas e frustrações resultantes muitas vezes ou da impossibilidade de alcançar estes modelos abstratos ou pela falta de aquisição do fim desejado através dos meios a estes erroneamente associados. O quadro piora nas atividades exercidas ativamente, como nos jogos eletrônicos. Nestes, se acentua a ação direta do sujeito influenciando no seu sucesso no “game”. Desta forma, o conteúdo que antes era absorvido de forma passiva acaba por gerar um estado ativo de aprendizado (6), visto que estes divertimentos, ao lidar diretamente com as emoções, acabam por associar o sentimento de bem estar do jogo com o seu conteúdo violento, por vezes generalizando noções que, quando não inteiramente falsas, não são passíveis de uma flexibilidade tão grande. Entre estas, o instituto Children Now, ao estudar 70 dos jogos mais vendidos nos E.U.A. constatou que “89% deles trazem cenas violentas e grande parte peca em questões raciais” (7), com heróis brancos e homens.

Os jogos “mate ou morra” parecem ser os mais lesivos, entre estes “Doom”, “Quake”, “Unreal”, “Mortal Kombat”, “Diablo”, “Wolfenstein”, “Half-life”, “Counter-Strike”, ou até mesmo os que envolvem maior estratégia, como “Command and Conquer”, “Warcraft” e “Age of Empires”, visto que para a vitória é quase sempre imprescindível a eliminação do adversário. Existem aspectos positivos, mais eficazes em determinadas atividades, desenvolvendo instrumentos culturais de abstração. No entanto, o aproveitamento depende mais de uma postura individual diante do objeto do que propriamente uma influência natural desta “coisa” sobre o seu manipulador, assim, os efeitos (positivos e negativos) dependem da predisposição do agente, maior em idades menos avançadas. Porém, pesquisadores afirmam que “atividades menos estruturadas oferecem mais oportunidades para que as crianças desenvolvam a sua imaginação e criatividade do que as maneiras usualmente estruturadas das atividades de mídia” (8). No entanto, a “jogabilidade” “multiplayer” parece fornecer uma forma de socialização entre os jogadores, que pode se estender para além deste, estabelecendo vínculos emocionais. Por vezes se vê a formação de “clãs”, na qual o jovem aprende a noção de responsabilidade através do estabelecimento de funções entre estes, desenvolvendo a capacidade de se relacionar com outros, mesmo que incompletamente.

Não é recomendado que pais interrompam radicalmente seus filhos nestas atividades. Se esta for forma adequada, se mostram umas das causas para o desenvolvimento das relações sociais com outras pessoas. Eliminar determinadas atividades pode ter um efeito negativo sobre a socialização do infante nos meios que participa, gerando problemas que resultarão na exclusão parcial deste do meio social anterior, visto que “hobbies” estão entre as principais causas de socialização das pessoas em diversos ambientes, formando grupos homogêneos. Ao contrário, deve-se estimular o desenvolvimento de outras atividades mais construtivas, retirar as formas com que este estava acostumado a se divertir associará a “abstinência” com a “infelicidade”, o que desestimula a autocontrole. Recomenda-se a diminuição das horas, visto que o contato entre homem e este veículo de entretenimento se mostra enraizado de forma bastante complexa nos usos e costumes contemporâneos. O tempo ideal é de 20 a 40 minutos ininterruptos, dependendo da tolerância exibida pela criança na interação com o jogo, recomendando-se antes a utilização diária do que concentrada em um determinado dia.

Uma das formas legais de controle pode se dar com maiores limitações legais à compra destes programas por parte de pessoas mais jovens, quanto maior deve ser quando o entretenimento estimula o



desenvolvimento de características obsessivas, comportamentos neuróticos e paranóicos. Já existe um projeto de lei tramitando no Congresso, a proposta PL 3289/00, de autoria do deputado De Velasco, cujo objetivo visa proibir jogos que envolvem violência contra animais ou pessoas. “Data vênia”, isto é um exagero, e, em termos legais, uma antinomia imprópria de valoração, visto que se proíbe produtos menos ofensivos enquanto existem muitos outros piores legalmente permitidos. A forma mais eficiente seria a implementação legal de um “sistema de informação” “financiado” pelos próprios empresários deste ramo, nos moldes do realizado pelo Ministério da Saúde nas campanhas contra o fumo, tornando obrigado não só que os jogos exibam a faixa etária sugerida, como é realizado atualmente, mas que informe os problemas psicológicos a serem estimulados pelo seu uso normal ou excessivo, além de atitudes a serem tomadas pelos pais na prevenção de patologias e comportamento obsessivos, contendo a máxima quantidade de horas recomendadas para o uso, todas estas informações fixadas atrás da embalagem comercial do produto, utilizando moldura chamativa. Para a sua venda, será obrigado à empresa que financie pesquisas sobre os efeitos deste produto, e para a sua comercialização, a exibição destas informações no produto, fiscalizadas pelo Ministério da Saúde. Também deve-se limitar por faixa etária os “arcades” e casas de jogos eletrônicos com temas violentos.

No Brasil, medidas concretas já foram tomadas ainda no ano passado, visando à fiscalização pela Secretaria Nacional de Justiça, o ministro José Gregori estabeleceu uma portaria que torna obrigatória que os fabricantes exibam nas caixas dos jogos informações básicas, como o grau de violência, “valores éticos e morais” e sexuais (9).

Alguns pais têm manifestado “que está além das suas habilidades controlar o que as suas crianças vêem. Nenhum de nós quer ser um ditador...” (10). Porém, é comprovado o aspecto maléfico de uma exposição exagerada (quantidade) e/ou desorientada (qualidade). “Se os pais não tiverem controle razoável sobre os seus aparelhos, suas crianças e atividades, nós poderemos concluir que o processo de socialização estará, na melhor das hipóteses, submetendo-se a mudanças. Na pior das hipóteses, poderemos esperar que se sucedam todos os tipos de problemas sociais (Kubey, 1994)” (11). “Simultaneamente, devemos encorajar que as crianças desenvolvam a sua própria habilidade de autocontrole para que com mais frequência possa fazer por si mesmas estas determinações” (12).

É justamente por causa desta incapacidade de uma parcela grande de pais em proibir os seus filhos e utilizar corretamente o seu poder-dever de vigilância que é preciso um controle normativo mais intenso (eficaz), sendo que esta falta de controle se mostra em auge com o aumento dos pais divorciados.

A qualidade gráfica e sonora e a nitidez dos conteúdos nocivos destes entretenimentos aumentam a cada ano. Em uma série atualmente exibida no “Cartoon Network”, da televisão a cabo, intitulada “Gundam Wing”, mostra em muitos dos seus capítulos detalhes sobre estratégias de guerra e espionagem bastante reais, além de protagonizar a utilização de um grupo de cinco adolescentes de 15 anos com papel central na guerra desenvolvida no seriado. Como se não bastasse, existe também uma jovem de 16, outros dois jovens de 19 anos, uma de 21 e outro de 24 anos com papel fundamental na liderança de organizações militares, e, incluindo o protagonista, boa parte destes lutadores são frios e calculistas, contando no enredo com homicidas, chantagistas, e outros personagens do mesmo calibre (13). Apresentam grandes quantidades de mortes por episódio, tanto que, no final da série, uma boa parte dos personagens já estão



mortos. Outras séries animadas como “DragonBall Z”, que foi sucesso no Brasil e nos Estados Unidos, trazem não só extermínios em massa, como a utilização de meninos com 6, 7 e 8 anos no campo de combate. Em algumas partes chegam ao absurdo de trazer a morte de populações de planetas inteiros, que no final da série, consegue matar todos os habitantes da Terra com raras exceções, terminando com a destruição do planeta.

Embora estes programas sejam mais próprios para pessoas de 18, o público alvo destas emissoras é bastante distante deste perfil. Da violência exibida no “Perna Longa” e “Pica-pau”, a “evolução” parece evidente. As animações e jogos mencionados fazem programas como “Os Simpsons” parecer um programa para freiras.

No que se refere ao vício à pornografia e a facilidade com que temos acesso a este material, é possível tecer críticas. É freqüente que grande parte dos presos por crimes sexuais possuam grande quantidade de material pornográfico, “no mínimo devemos afirmar que o relacionamento entre o uso freqüente de material pornográfico e desordens sexuais problemáticas existem para alguns indivíduos. Porém, se a pornografia é um mero sintoma da doença ou exerce papel como causa é muito mais difícil saber” (14). Porém, certo é que a psicologia normalmente finca boa parte da origem dos comportamentos em padrões comunicativos formados desde a juventude. Desta forma, e não só isto, é necessário limitar (como em alguns casos têm-se feito) o horário de exibição de programas de televisão com cenas eróticas, ou, ainda pior, que exibem crianças em relações promíscuas (principalmente com adultos), pelo efeito desorientador que possuem em infantes, forçando comportamentos sexuais precoces e deturpados.

Um psicólogo de renome chamado Cline “descreveu um processo no envolvimento dos seus pacientes com pornografia. Primeiro descrito como um ‘efeito do vício’ quando a pessoa retorna repetidamente para mais material porque este fornece ‘um potente estimulante sexual ou efeito afrodisíaco seguido por uma liberação sexual, mais comumente através da masturbação’. Cline então descreve o ‘agravamento do efeito’ quando há uma ‘maior necessidade de estimulante’ para conseguir o mesmo efeito obtido inicialmente. Por terceiro, ele observa uma ‘anulação dos sentimentos’ quando coisas que pareciam chocantes se tornam menos chocantes e através disto legitimadas. Quarto, ... declara que há um ‘aumento na tendência de tornar real os comportamentos vistos pela pornografia’.” (15), e as causas deste agravamento da conduta reside no fato da gratificação sexual ser um reforço poderoso do vício. Uma escala semelhante pode ser utilizada para comportamentos perigosos e a sua relação com a violência exibida pelos veículos de comunicação.

O respeito à lei não reside apenas no medo de imposição da pena (coercitibilidade), mas muitas vezes do aprendizado cultural ensinar seguir mandamentos morais, muito deles comumente protegidos de alguma forma pela lei. Desta maneira, é possível que a população saiba respeitar a lei sem nunca ter tido contato com esta.



O prazer induzido pelos veículos eletrônicos (jogos, televisão) diminui à medida que o organismo se acostuma com o estímulo eletronicamente gerado. Em consequência, é necessário que o indivíduo procure outros jogos e programas mais capazes de induzir o sentimento antes adquirido, mais realista e emocionante, provavelmente mais violento.

Por consequência, em virtude do gozo do vício, o sujeito ultrapassa os seus mandamentos morais e culturais, se acostumando às atrocidades visualizadas. O vício pode gerar comportamentos compulsivos, com maior potencialidade de desenvolvimento em pessoas com tendências depressivas, visto que estes não são capazes de “gozar” em atividades normais, buscando outras com alívio imediato para a sua instabilidade psicológica. Os efeitos destes aparelhos eletrônicos, apesar de por si só serem negativos, demonstram uma modificação complexa na rotina do agente, visto que agem com medo e ansiedade ao tentar mudar de postura e que os “benefícios” dificultam o fim deste vício. Para manter o efeito, geralmente se aumenta a quantidade de tempo gasto com estes jogos, priorizando esta à outras atividades rotineiras quando não existem no mercado outros meios (jogos) mais eficientes para satisfazê-lo. O dano psicológico causado pelo veículo eletrônico e a tentativa frustrada de buscar o prazer almejado tornam mais provável o desenvolvimento de uma atitude que concretiza na realidade estas situações irreais, que foram a longo tempo associadas à idéia de prazer, em processo já exposto.

Geralmente, o jogador associa noções de objetos do mundo virtual ao real, tendendo a simplificar a realidade sobre a ótica vista nos “games”. A intolerância, a agressividade e o tempo gasto com estas atividades causam problemas de socialização que dificultam o encontro de uma alternativa fora deste vício, reforçando a associação entre a tecnologia e prazer. Pessoas deprimidas normalmente se isolam em um mundo imaginário que contém elementos do “virtual”, visto que na realidade eletrônica este consegue participar ativamente, desempenhando as funções que sonhara realizar na sociedade real, que, por algum motivo, não consegue ou não pode realizar.

Logicamente não se trata de um esquema objetivo, tão pouco uma escalada natural, é possível que uma ou todas as fases não se desenvolvem, inclusive pulando fases, dependendo das condições especiais do caso. Já existem registros de casos de adolescentes homicidas que se inspiraram em filmes ou eram especialistas em determinados jogos de ação, aliás, várias armas dos jogos são bem próximas à realidade.

O comportamento criminoso geralmente não causa o prazer desejado, frustrando o agente, permanecendo a culpa e o medo da sanção (penal e social), potencializando a probabilidade do suicídio.

No momento atual, os mecanismos de controle da distribuição dos “softwares” e mídias no âmbito nacional estão extremamente afetados, já é possível baixá-los da Internet, muitas vezes infringindo o direito autoral. Evidentemente, o controle será tanto quanto mais eficiente se houver uma proibição em nível mundial para a fabricação de apenas alguns jogos realistas e mais violentos, mas o interesse político que poderia para tal movimentação é fraco, principalmente no Brasil, visto que a maioria da violência aqui gerada é estruturada sobre outros problemas sociais, que devemos estar mais atentos.

A restrição dos “games” não é uma intervenção maléfica na economia, mas uma regulamentação necessária para o seu melhor desenvolvimento. Do ponto de vista econômico, não existem benefícios no desenvolvimento de comportamentos obsessivos, porque reduzem o grau de consumo deste agente



econômico, que centraliza as suas atividades rotineiras a poucos itens comercializáveis, além de não se sujeitar à exposição de “marketing” de outros setores.

Notas de rodapé

(1) <http://www.sciam.com/article.cfm?articleID=0005339B-A694-1CC5-B4A8809EC588EEDF&pageNumber=1&catID=2>

(2) Mais explicações sobre as causas de mortes involuntárias, acessar <http://idgnow.terra.com.br/idgnow/games/2002/06/0001>.

(3) Mais informações sobre casos reais mencionados nesta parte, acessar <http://www.uol.com.br/folha/informatica/ult124u9665.shl>.

(4) <http://idgnow.terra.com.br/idgnow/games/2002/02/0002>.

(5) <http://www.pilb.hpg.ig.com.br/pokemom.htm>

(6) <http://idgnow.terra.com.br/idgnow/games/sub1/2002/03/0002>

(7) <http://idgnow.terra.com.br/idgnow/games/2001/12/0006>

(8) <http://www.mediastudies.rutgers.edu/depend.pdf>. Página 21.

(9) <http://idgnow.terra.com.br/idgnow/games/2001/10/0004>

(10) Idem. Página 18.

(11) Idem. Página 18.

(12) Idem. Ibidem.

(13) <http://www.theotaku.com/gundam/characters.shtml>

(14) <http://www.mediastudies.rutgers.edu/depend.pdf>. Página 28.

(15) Idem. Ibidem.

Date Created

04/08/2002