

CONSUMISMO ONLINE EM EXCESSO: OS SIMS DO “MUNDO REAL”

* FÁBIA THAÍS LIMA MOURA

Atualmente não é necessário o usuário se locomover de onde está para realizar as suas tarefas do dia-a-dia. Do pagamento de contas a idas ao supermercado, tudo pode ser feito online. E se bater a fome?! Os restaurantes em sua grande maioria já aceitam pedidos de delivery em seus sites, assim como supermercados e farmácias. Acabou o leite?! Precisa de um remédio?! Ta afim de uma pizza?! É só acessar a internet e em alguns minutos você receberá o pedido sem sair de casa.

O que lembra muito as primeiras versões do jogo *The Sims* (lançado no início de 2000). Pra quem não conhece, *The Sims* é uma série de jogo eletrônico de simulação de vida, onde o jogador cria e controla a vida de pessoas virtuais, os Sims. Nas primeiras versões, por limitação do próprio jogo, os Sims não podiam sair para fazer compras, ou para socializar, então tudo era feito online. Faziam amizades, mantinham relacionamentos amorosos, compras de supermercado, de roupas e até imóveis eram adquiridos online. Os olhos dos jogadores brilhavam ao ver uma realidade maravilhosa, porém meio distante para a época. Já imaginou? Diversão, socialização, e obrigações, tudo prático, rápido e o melhor, online.

O e-commerce oferece produtos pela metade do preço, facilidade no pagamento, maior comodidade, frete grátis, e essas são apenas algumas de suas vantagens. Então pra quê sair de casa? O comércio eletrônico foi desenvolvido e pensado para que tenhamos um maior tempo livre para aproveitar “as coisas boas da vida”, como dizem algumas propagandas. Pais que trabalham muito e não querem perder o pouco tempo que tem para aproveitar junto à

PASSAR HORAS EM UM SHOPPING OLHANDO VITRINES É ALGO TÃO SÉCULO XIX, ESTAMOS NUMA ERA TECNOLÓGICA, DO PRÁTICO E RÁPIDO, DO VIRTUAL.



família, apelam para esse novo comércio prático e rápido. Porém, com o passar do tempo isso foi se invertendo. Algumas pessoas já abdicam de seu tempo livre para passar mais tempo conectadas, acreditando que “as coisas boas da vida” são virtuais.

Com a criação de empregos online, em que toda a relação entre funcionário e patrão é exclusivamente pelo computador. Cada vez mais as pessoas chegam a dedicar 100% de seu tempo ao mundo virtual e acabam presas a esses aparelhos eletrônicos. Podemos usar como exemplo o personagem Martin, do filme argentino de Gustavo Taretto “*Medianeras — Buenos Aires na era do amor virtual*”, o qual aborda esse excesso. Um jovem que não sai do seu apartamento pra nada e mantém sua relação com o resto do mundo apenas virtualmente, do seu trabalho ao lazer. O ápice do filme é exatamente a transição do personagem que sai de seu universo virtual e começa a interagir novamente com as pessoas. Porém, de maneira desastrosa devido a ausência de contato com o “mundo real”. Afinal, o anormal agora é não estar conectado.

É filme para refletir sobre a nossa realidade atual que nos deixa a seguinte pergunta:

Até que ponto a relação internet-usuário é saudável?