



**12º Congresso de Pós-Graduação**

**O LAZER E OS JOGOS ELETRÔNICOS NA CONTEMPORANEIDADE**

**Autor(es)**

---

LETÍCIA FERNANDA FEITOSA MASSON

**Orientador(es)**

---

MAYARA BERTOLO

**Resumo Simplificado**

---

O presente estudo tem como objetivo analisar o papel dos jogos eletrônicos na contemporaneidade, investigando-os como uma possibilidade de lazer. Pois atualmente as sociedades contemporâneas estão sofrendo modificações culturais nas suas estruturas tecnológicas, provocadas pelos contínuos processos de globalização. Portanto, neste novo contexto social, a complexidade do conteúdo virtual faz com que seja um importante elemento que reflete e difunde este panorama contemporâneo. Assim, no decorrer das últimas décadas, a influência exercida pela comunicação virtual e pelos jogos eletrônicos como entretenimento tem se mostrado como possibilidades de vivências de lazer. Os jogos eletrônicos despertam tamanho interesse especialmente na população jovem, que por meio dos sons, das imagens rápidas e coloridas, das possibilidades de dirigir, correr, e o desafio de mudar de fase e descobrir um universo novo, são os principais fatores que fazem dos jogos eletrônicos uma das opções de lazer preferidas dessa população. Nos tempos pós-modernos, a velocidade se destaca, tanto nas atividades como nas relações pessoais, num ambiente potenciado pelas novas tecnologias. O virtual e a tecnologia ganha importância numa época marcada por incertezas e como forma de saciar a necessidade de experiências de tensão e excitação, orientadas para uma lógica de consumo e de prazer, onde o risco, os limites e a tolerância podem sempre ser discutidos. Diante dessa sociedade moderna o ambiente virtual torna-se cada vez mais presente em nosso cotidiano, portanto, verifica-se que com esse avanço tecnológico, os jogadores podem vivenciar situações semelhantes à do ambiente real. Contudo para discutirmos esta temática, faz-se necessário uma abordagem no sentido de entender como surgiu o lazer e como o lazer se processa na sociedade contemporânea, para isso recorreremos à autores da antropologia, do lazer, da educação física, que se centram em um referencial sociocultural. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica de âmbito social, tendo como base de dados o acervo na Unimep, Unilago, portal Scielo e Google acadêmico. Com relação ao material escolhido realizamos análises temáticas, textuais e interpretativas a partir das palavras chave, lazer, jogos eletrônicos e contemporaneidade. Destacando a necessidade da conscientização e ressignificação do espaço virtual nos tempos pós-modernos, tanto nas atividades como nas relações pessoais, num ambiente potencializado pelas novas tecnologias, o lazer visto como possibilidade de ampliação cultural constitui-se como um tempo e espaço importante, que permite as pessoas se apropriarem das diversas práticas, proporcionando um maior contato social ao questionar a realidade em que vive e o que se espera da sociedade contemporânea. Concluímos assim, que os jogos eletrônicos têm se mostrado como uma frequente manifestação do lazer, influenciando a sociedade, aumentando as possibilidades de contato com outras pessoas que compartilham da mesma prática, como nos jogos online, e isso conseqüentemente faz com que seus jogadores tenham prazer em estar jogando.