

Desconectar faz bem 23/02/2012 | 06h30

## Jogos online fazem diminuir a felicidade no casamento

Estudo mostra que 75% dos cônjuges estão insatisfeitos com o hábito de seus companheiros

Se você não suporta mais ver seu cônjuge com os olhos grudados no computador, imerso em intermináveis partidas de jogos de RPG on-line, saiba que não está sozinho. Uma pesquisa com 349 casais americanos de diferentes partes do país mostrou que este tipo de entretenimento afeta negativamente a satisfação com o casamento. O estudo, feito pela Brigham Young University, teve suas conclusões publicadas no “Journal of Leisure Research”.

Entre os participantes da pesquisa, 75% deles afirmaram que adorariam se seus parceiros empregassem menos esforços em ajudar ou combater anões, gnomos, príncipes e monstros e se preocupassem mais em viver seu casamento. Os pesquisadores, liderados pela estudante Michelle Ahlstrom e pelo professor Neil Lundberg, especializado em gestão de atividades lúdicas, estudaram 349 casais para entender de que maneira RPGs como “World of Warcraft” afetam a satisfação matrimonial dos jogadores e de seus cônjuges.

— É sabido que muitos casais têm problemas causados por jogos — diz Lundberg. — Isso realmente tem um impacto negativo no casamento, particularmente quando os maridos são jogadores pesados.

A pesquisa confirmou uma crença popular e revelou detalhes interessantes. O que mais incomoda aos parceiros é a quebra de rotinas como a hora de dormir e as discussões causadas pelo hábito de jogar. Isso prejudica a harmonia do casal e implica em menos tempo gasto em atividades conjuntas e em menos conversas importantes.

O estudo mostrou que os jogadores são predominantemente os homens, mas há um contingente de mulheres que, em vez de nadar contra a corrente, joga com os maridos.

— Concluímos que não há muitos casais que jogam juntos. Mas, dentre estes, naqueles em que a satisfação conjugal era baixa, as mesmas questões aparecem. Por exemplo, se eles discutem por causa do jogo e a rotina é rompida pelo hábito de jogar, a satisfação conjugal diminui — acrescenta o pesquisador.

Contudo, entre os casais que jogavam juntos, 76% disseram que o jogo tem um efeito positivo na relação marital. Para eles, interagir com o avatar do outro — ou sua persona on-line — é motivo de satisfação. Desde que ambos estejam satisfeitos com sua participação, especialmente os indivíduos que jogam menos.

— Nem todos os jogos são ruins — diz Michelle. — Alguns se revelam boa forma de lazer e podem fortalecer as relações daqueles que jogam juntos. É preciso considerar o tipo e o conteúdo do jogo, como o casal está agindo nele, quanto tempo isso está tomando e o quanto o jogo está afetando cada um, seus estudos, seu trabalho, seu sono, seu corpo. E, especialmente, como o jogo está afetando seu cônjuge e o relacionamento.

Os pesquisadores acham que o problema pode ser mais grave do que o estudo mostrou, porque muitos jogadores contumazes simplesmente se recusaram a participar. A média dos que responderam à pesquisa nacional era de 33 anos, e o tempo de casamento era de sete anos. Nas relações em que apenas um cônjuge jogava, 84% dos jogadores eram os maridos. Nos casais em que os dois jogavam, os maridos eram mais atuantes.

— O estudo concluiu que jogar realmente afeta a satisfação conjugal. Não é algo raro, com que apenas uns poucos casais estejam lidando. Com base na estatística que mostra que 36% dos jogadores de RPG on-line são casados, podemos assumir que este é um tema disseminado — conclui Lundberg.

## Online role-playing games hurt marital satisfaction, says BYU study

Online role playing games negatively affect real-life marital satisfaction, according to a new Brigham Young University study published Feb. 15 in the Journal of Leisure Research.

The study reports that 75 percent of spouses of sword-carrying, avatar-loving gamers wish they would put less effort into their guilds and more effort into their marriage. The researchers, led by graduate student Michelle Ahlstrom, and recreation management professor Neil Lundberg, studied 349 couples to learn how online role-playing games such as World of Warcraft, affect marital satisfaction for both gamers and their spouses. And in some cases, gaming even increased satisfaction.

"It's common knowledge that many couples experience challenges around gaming," Lundberg said. "Particularly when husbands are heavy gamers, it clearly has a negative impact on their marriages."

What the researchers found confirms popular opinion, with some interesting new details. The study revealed it's not the time spent playing games that caused dissatisfaction, but rather the resulting arguments or disrupted bedtime routines. These issues can cause problems such as poorer marital adjustment, less time spent together in shared activities and less serious conversation, the study reports.

"It's not the hours that make a difference," Lundberg said. "It's really what it does to the relationship-- whether or not it creates conflict and quarreling over the game."

The study showed that gaming is dominated by men, but there is a contingent of women gamers who play with their spouses.

"We didn't realize that there was a whole group of couples who game together," Lundberg said. "In those gaming couples where the marital satisfaction was low, the same issues existed. For example, if they argued about gaming and bedtime rituals were interrupted, even though they gamed together, they still had lower marital satisfaction scores."

However, the study found that for couples in which both spouses play, 76 percent said that gaming has a positive effect on their marital relationship. Interestingly, for those who do game together, interacting with each other's avatars--their online persona—leads to higher marital satisfaction. However, both must be satisfied with their mutual participation, especially the individual who plays less.

"Not all video games are bad," said Ahlstrom, the graduate student. "Some are fun leisure pursuits that when played together may strengthen your relationships with others. With any type of gaming, consider the content of the game. Consider what you are doing in the game, how much time it is taking, how it is affecting you, your schooling, work, sleep, body and especially how it is affecting your spouse and marital relationship."

The researchers believe the problem could be more severe than the study shows because they found many dedicated gamers were not willing to participate in the study. The average age of the respondents to their nationwide survey was 33, and the average marriage length was 7 years. Of those couples in which only one spouse gamed, 84 percent of the players were the husbands. Of those couples where both gamed, 73 percent of those who gamed more were husbands.

"This study really does verify that gaming has an effect on marital satisfaction," Lundberg said. "It's not just a random occurrence that a few couples are dealing with. Based on the large number of married gamers -- 36 percent of multi-player online role-playing gamers report being married-- we can assume this is a widespread issue."

Ahlstrom and Lundberg were joined by coauthors Ramon Zabriskie, BYU professor of recreational management and youth leadership; Dennis Eggett, associate research professor of statistics; and Gordon B. Lindsay, professor of health sciences.