

NEAR-MISS NO JOGO PATOLÓGICO E PROBLEMÁTICO: ESTUDO COMPORTAMENTAL E DE EEG COM A TAREFA SLOT MACHINE

Ana Rocha*/**, Artemisa Rocha Dores*/**, André Jesus**, Francisca Gonçalves**,
Andreia Geraldo** y Fernando Barbosa**

**Escola Superior de Saúde, Instituto Politécnico do Porto; **Laboratório de Neuropsicofisiologia, Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade do Porto*

A Perturbação de Jogo Patológico caracteriza-se pelo envolvimento mal adaptativo em atividade de jogo, resultando em prejuízos de ordem financeira, profissional, pessoal e familiar. O efeito de Near-miss consiste em perder por pouco, ilustrando um dos tipos de distorção cognitiva que parecem ocorrer. Alguns autores sinalizam a necessidade de desenvolver trabalhos que analisem o impacto das distorções cognitivas nos testes neuropsicológicos e de corroborar os resultados com medidas neurofisiológicas, reunindo evidências que ajudem à compreensão desta problemática. Este trabalho visa o desenvolvimento de dois protocolos experimentais para o estudo do Near-miss, através da atividade eletroencefálica (EEG e Potenciais Relacionados com Eventos - ERP) correlata das respostas comportamentais.

A partir da revisão da literatura identificou-se a tarefa “Slot machine” (Sescousse et al., 2016) como adequada ao estudo deste efeito, utilizada previamente em estudos de neuroimagem. A tarefa, apresentada enquanto jogo computarizado, adaptou-se para se obterem dois protocolos, um para estudo comportamental e outro para estudo de EEG. Do número de ensaio total que os participantes completam, 1/6 do total são ganhos, 2/6 near-misses e 3/6 perdas completas (full-misses).

Definiram-se os seguintes parâmetros (dados comportamentais/EEG): Número de ensaios = 90/120; tempo de fixação = não existente/2 a 3s; tempo de aposta = 5s/5s; tempo da rotação da roda = 3.36 a 6.95s/3.36 a 6.95s, indicação da pontuação obtida = 3s/3s; cotação da vontade de continuar a jogar = 8s/não existente; intervalo inter-estímulo = 2 a 5s/2 a 5s.

Considerando a relevância social deste fenómeno, importa desenvolver investigação adicional que permita a sua compreensão. Objetivamos contribuir para este fim através do estudo de respostas comportamentais e correlatos neuropsicofisiológicos (EEG/ERP), do jogo patológico e problemático, num grupo de jogadores patológicos, problemáticos e num grupo de controlo saudável (sem atividade de jogo ou com jogo social).