

C008

## Estudo neurofisiológico do jogo patológico

Dores, A.R.<sup>1,2</sup>, Fernandes, R.<sup>1</sup>, Geraldo, A.<sup>2</sup>, Macedo, I.<sup>2</sup>, Barbosa, F.<sup>2</sup>, Fernandes, C.<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Escola Superior de Saúde, Instituto Politécnico do Porto, Porto, Portugal.

<sup>2</sup>Laboratório de Neuropsicofisiologia, Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade do Porto, Porto, Portugal.

Autor para correspondência: Artemisa Dores

\*✉ [artemisadores@gmail.com](mailto:artemisadores@gmail.com)

### Resumo

**Introdução:** O jogo patológico é uma dependência comportamental, segundo a Classificação Internacional de Doenças (CDI-11, WHO, 2019) e o Manual de Diagnóstico e Estatística das Perturbações Mentais (DSM-5; APA, 2013). Consiste num comportamento recorrente de jogo, apesar das consequências negativas em diversas áreas da vida do indivíduo. Nas últimas décadas diversos investigadores têm procurado identificar possíveis variáveis explicativas deste comportamento. De entre elas destaca-se o efeito de “near-win” [quase-ganho], que se refere a um resultado de perda, percebido pelos jogadores como estando próximo do ganho. Um dos métodos utilizados no seu estudo é a eletroencefalografia (EEG), por permitir estudar a resposta neuronal aos diferentes tipos de resultado de uma jogada (i.e., ganho, perda ou casoganho). **Objetivos:** Este estudo tem como objetivo estudar o efeito “near-win” em jogadores. **Metodologia:** Participaram neste estudo 20 sujeitos. Os participantes responderam a

um inquérito online, constituído por um questionário sociodemográfico e pelo “South Oaks Gambling Screen” (SOGS; Lesieur & Blume, 1987). Numa segunda fase jogaram uma versão da “slotmachine” computadorizada, que permite induzir o efeito “near-win”. Foram analisados os potenciais relacionados a eventos (ERPs), designadamente o FRN (potencial de distribuição fronto-central e de polaridade negativa, associado ao córtex cingulado), que é consideravelmente mais amplo após feedback negativo, e o P300 (potencial de distribuição parietal de polaridade positiva) que tende a ser mais amplo após feedback positivo. **Resultados:** Os resultados evidenciaram diferenças entre os três tipos de resultados e permitiram corroborar a importância deste efeito em jogadores. **Conclusões:** Revela-se a necessidade de estudos adicionais que permitam a análise comparativa entre jogadores e não jogadores, promovendo a melhor compreensão deste efeito e desta patologia.

**Palavras-chave:** EEG, ERPs, jogo patológico, efeito near-win.

### Referências

- [1] American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®). American Psychiatric Pub.
- [2] Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry*, 144(9), 1184–1188. <https://doi.org/10.1176/ajp.144.9.1184>.
- [3] World Health Organization. (2019). The ICD-11 Classification of Mental and Behavioural Disorders: Diagnostic Criteria for Research. Geneva: World Health Organization.