

Decisão de enganar vem de área específica do cérebro, diz estudo

06/07/2012- Muitas áreas do cérebro lidam com as tarefas sociais, mas os cientistas da Universidade Duke identificaram uma que atua especificamente na maneira de agir quando nos encontramos com um oponente e pensamos em enganá-lo, segundo um artigo publicado, nesta quinta-feira, pela revista Science.

Siga a [SECTI-AM](#) e o [CIÊNCIAemPAUTA](#) no Twitter!

As interações sociais fazem com que o cérebro opere sob regras diferentes e podem influir na tomada de decisões, assinala o artigo. Em anos recentes, os neurocientistas descobriram que as pessoas raramente tomam decisões de maneira isolada porque são sensíveis ao que outras pessoas querem e esperam.

"Uma ligação telefônica e uma conversa rápida com a mãe ou com um amigo pode nos fazer pensar duas vezes antes de tomarmos uma decisão e pode nos dar a coragem para seguir adiante com um plano", acrescenta. Scott Huettel e seus colegas do Centro Interdisciplinar para Ciência de Decisões, em Duke (Carolina do Norte), desenvolveram uma experiência na qual os participantes, que eram pessoas comuns sem experiência no pôquer, jogavam partidas virtuais contra um humano e um computador.

Os participantes jogaram conectados a um aparelho de imagem funcional por ressonância magnética (MRIf) e, mediante algoritmos de computador, os pesquisadores escanearam 55 regiões do cérebro e puderam observar o volume de informações processadas por cada área do cérebro.

Os cientistas verificaram que, uma só região cerebral, a conjunção temporal parietal (CTP), ocupa-se das informações específicas acerca das decisões tomadas contra outro humano. A CTP é uma área do cérebro no extremo posterior do sulco lateral, onde se encontram os lóbulos temporal e parietal, e que, de acordo com os cientistas, desempenha um papel crucial nos processos de distinção do eu e dos outros.

Alguns experimentos demonstraram que o estímulo elétrico da CTP pode causar experiências extracorpóreas e os transtornos eletromagnéticos, nessa área, afetam a capacidade do indivíduo para a tomada de decisões morais. Em algumas partidas de pôquer da experiência em Duke, os participantes receberam uma "mão" de cartas obviamente fraca e os pesquisadores observaram a forma como o jogador pensava em enganar seu adversário.

Os sinais do cérebro, captados pelo MRIf, indicaram aos cientistas quando o participante pensava em blefar, se considerasse o adversário um bom jogador de pôquer. Já quando o participante jogava contra um computador, os sinais desde a CPT não indicavam as decisões que tomaria.

O principal pesquisador do estudo, McKell Carter, indicou que a CPT é uma área limítrofe no cérebro e pode estar na interseção onde se reúnem as informações de atenção e as informações biológicas. Antes de começar a partida, os participantes se apresentavam e apertavam a mão de seus adversários humanos. Em geral, segundo observou Carter, os participantes prestavam mais atenção no adversário humano que no computador, o que é coerente com o impulso humano de comportamento social.

"Há diferenças neurais que são fundamentais entre as decisões tomadas em um contexto social e um não social", indicou Huettel, autor principal do artigo. "A informação social pode fazer com que nosso cérebro jogue com regras diferentes das que usaria em uma situação não social", acrescentou. "É importante que tanto os cientistas quanto os políticos compreendam o que faz com que encaremos uma situação de maneira social ou não social", complementou.

Fonte: Terra/ EFE