

THE GAMBLER:

Afectación neuropsicológica de la toma de decisiones

Carlos Alberto Ramos Galarza ^[1]



The Gambler o *el jugador*, como se titula en español, es una película recientemente estrenada que relata como un talentoso profesor de idiomas lo va perdiendo todo por sus dificultades con los juegos de azar (Wyatt, 2014). Lo interesante y apasionante, desde un punto de vista neurocientífico y clínico neuropsicológico, es el cuadro de disfunción ejecutiva, específicamente en la toma de decisiones, que presenta el personaje principal del film, Jim Bennett. Dentro de este contexto, en el presente artículo se plantea como objetivos el describir el cuadro clínico presentado por Jim y analizarlo en relación al funcionamiento de la hipótesis del marcador somático, el funcionamiento ejecutivo y la toma de decisiones. Para lo cual se expondrán varias escenas de la película que permitirán comprender el funcionamiento neuropsicológico, a un nivel clínico, de los postulados mencionados.

La disociación Inteligencia y Toma de Decisiones

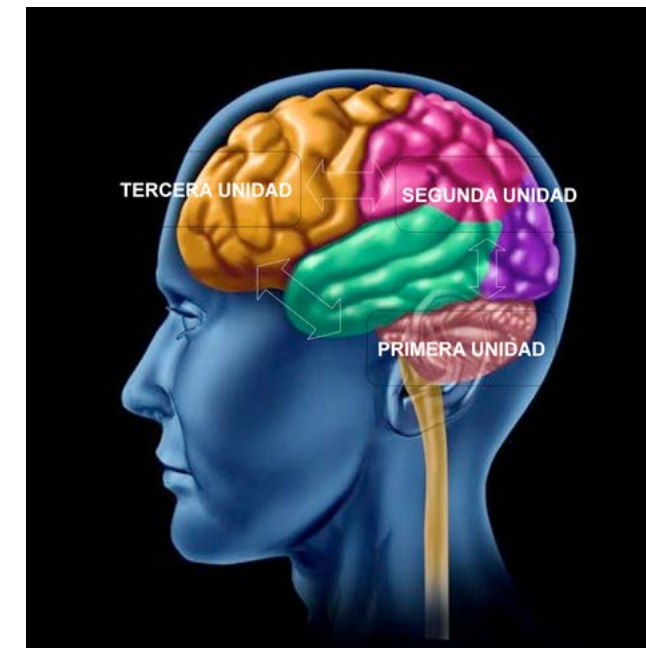
En una sala de clases se observa a un Jim apasionado y entregado en una sesión propia de mentes superiores. Es evidente que en su praxis domina el contenido de su clase de lengua inglesa, un excelente uso del razonamiento, gran memoria e interacción con los estudiantes. Un observador novato creería que es parte de la gran actuación de Mark Wahlberg y que dicho cuadro no se podría presentar en un ser humano real, sin embargo, si nos detenemos a analizar casos descritos en el desarrollo histórico de la neuropsicología, podríamos citar reportes clínicos que describen sujetos que perdieron capacidades ejecutivas frontales, que a pesar de conservar buenas capacidades intelectuales, las habilidades cognitivas relacionadas con el juicio moral, toma de decisiones o la autorregulación del comportamiento se han visto gravemente afectadas (Damasio, 1994; Ramos y Bolaños, 2014).

El neurocientífico Antonio Damasio (1994) hace un análisis de un caso dentro de la descripción previa, se trata de Eliot, un sujeto que presentó serias afectaciones en la función neurocognitiva denominada: toma de decisiones. Al igual que Jim, Eliot lo tenía todo, sin embargo, por su afectación fue quedándose sin cosa

alguna. Lo interesante de Eliot es que, según Damasio (1994), en el laboratorio neuropsicológico presentaba el mejor de los rendimientos en todos los reactivos psicométricos que evalúan la inteligencia o funciones neuropsicológicas en general, incluso, las tareas experimentales que evalúan las funciones ejecutivas (memoria de trabajo, control inhibitorio, planificación, monitorización, juicio moral, etc.) las ejecutaba de manera adecuada, e incluso, en el aspecto lingüístico presentaba excelentes capacidades y durante la evaluación su comportamiento era caballeroso y dentro de lo esperado, no obstante, al igual que Jim, su problema era ante situaciones reales, de la vida diaria, donde presentaba los déficits de su marcador somático.

Dicha disociación tiene una interesante explicación, puesto que, según Luria (1984), el cerebro humano se organiza en tres unidades funcionales que permiten la cognición y el comportamiento. La primera unidad funcional se encarga de regular el tono y vigilia, aspecto totalmente conservado en Jim, la segunda unidad es responsable de recibir, procesar y almacenar la información que el cerebro recibe del medio externo, como se puede observar durante la trama de la película, esta función se encuentra adecuada en el personaje, en cambio, la tercera unidad encargada de

Imagen 2. Representación anatómica de las unidades funcionales de Luria (1984).



planificar, ejecutar, monitorizar y verificar si la actividad mental o comportamental tiene sentido con los objetivos planteados se encontraría afectada. En la imagen 2

se presenta la organización anatómica de las unidades funcionales de Luria.

Es importante mencionar que las habilidades mentales que habitualmente son relacionadas con la inteligencia o con su medición clásica, son habilidades cognitivas que estarían altamente relacionadas con la primera y segunda unidad funcional de Luria (1984), mientras que la resolución de problemas de la vida diaria, la autorregulación del comportamiento ante situaciones complejas como una apuesta, o el no actuar de forma impulsiva para recibir una gratificación inmediata y esperar a una superior, son capacidades cognitivas de una alta complejidad en la evaluación neuropsicológica y que son relacionadas con la tercera unidad de Luria (1984), consideradas mínimamente en la evaluación de la inteligencia.

La hipótesis del marcador somático en el Jugador

En el inicio de la trama Jim ingresa a un casino donde presenta diez mil dólares para cambiar en fichas y apostar. Empieza jugando bien al Blackjack, su participación es lógica y muy atinada, me refiero al juego en sí, es más, durante un momento en el juego gana

muchísimo más que el dinero que llevó. Sin embargo, su dificultad se ejecuta al momento en que necesita ese Stop que nos dice “ya detente, fue suficiente”, el sigue jugando y nunca toma la decisión de retirarse a pesar de haber ganado muchísimo dinero. Lo único que le obliga a detenerse es cuando lo ha perdido todo.

En ese instante, sin planificar o verificar la acción, como nos lo explica Luria (1984) en relación al funcionamiento del lóbulo frontal, Jim busca más dinero, que es prestado por varios usureros que ponen, de manera obvia, un panorama complejo para el pago de sus intereses. Como es de esperar, luego de recibir el préstamo Jim lo apuesta todo, gana en momentos, pero no decide retirarse sino hasta que la situación lo acorrala porque lo ha perdido todo.

Luego de que nuestro personaje está en la quiebra y tiene una gran deuda, su madre llega a su casa a reclamar en qué negocios se encuentra y ella le cuenta que unos matones llamaron a amenazarla para ejecutar el pago, ante lo cual, Jim sentado frente a su madre sin presentar emoción alguna le dice que así es, y que debe aproximadamente cincuenta mil dólares, lo que genera una reacción desmedida en su madre e incluso lo abofetea y pregunta a Jim si le importa estar como un

vagabundo o que pudieran hacer daño a su familia por su culpa, ante lo cual, él de forma inmutable demuestra su despreocupación ante tal situación, en su rostro no se nota emoción alguna. Es importante aclarar que si bien, la actuación del personaje que interpreta a Jim es excelente, ésta es una historia que relata la vida real del escritor de la película en una especie de autobiografía (Finke, 2011), lo cual nos proyecta ante una situación ficticia, pero basada en un acontecimiento real.

El punto al que llegamos se enmarca dentro de la hipótesis del marcador somático desarrollada por Damasio (1994), la cual describe el papel de las emociones en la toma de decisiones. Según Martínez-Selva, Sánchez-Navarro, Bechara y Roman (2006, p.411) “un marcador somático es un cambio corporal -motor o vegetativo- que refleja un estado emocional, ya sea positivo o negativo, que puede influir en las decisiones tomadas en un momento determinado”. A lo largo de la película, y en especial en ese momento dramático frente a su madre o al recibir las advertencias de las condiciones de los pagos a los usureros, Jim no presenta un marcador somático que le hubiera permitido aproximarse a una anticipación de las posibles consecuencias de sus elecciones. Sus respuestas de tipo emocional que

deben actuar de guía en su proceso de toma de decisiones fue nulo, es más, él genera en los espectadores una sensación de reprobación en relación a su comportamiento, ya que parecería no sentir remordimiento por la estupidez de sus actos a pesar de ser un hombre inteligente, e incluso me atrevería a afirmar que su capacidad para poder predecir el sistema cognitivo del otro (teoría de la mente) se encontraría en un determinado nivel de afectación (Tirapu-Ustárruz, Pérez-Sayes, Erekatxo-Bilbao y Pelegrín-Valero, 2007), ya que no fue capaz de anticiparse al dolor que presentaría su madre o a las intenciones escondidas detrás de los préstamos que recibió.

Llegados a este momento del análisis se me presenta una inquietud en relación al control inhibitorio y el aprendizaje de un error para no volver a cometerlo, ¿será que el ser humano no comete una y otra vez los mismos errores por el funcionamiento adecuado de su control inhibitorio o por el aprendizaje del error? y me refiero al punto de que, en los centros de rehabilitación existen muchos individuos, sino la mayoría, que afirman con su discurso el estar arrepentidos de sus penas, es más, se los escucha como verdaderos ejemplos lingüísticos de superación personal, sin embargo, en el

momento en que se encuentran ante una situación en la que deben auto regularse, no lo logran y actúan de forma impulsiva, cayendo en el mismo error una y otra vez, tal como le sucede a Jim en la película y a muchos individuos en la vida real.

El control inhibitorio: la función ejecutiva deficitaria de Jim

Según Barkley (1997) el que un ser humano sea capaz de actuar de forma consciente y siguiendo objetivos propios y dentro de parámetros socialmente aceptados depende de la función ejecutiva, control inhibitorio. Esta habilidad cognitiva de orden superior se encarga del control de respuestas automáticas, el control de la interferencia y el control de respuestas automáticas que se encuentran en marcha. Cuando se observa el comportamiento de Jim, se encuentra que su control inhibitorio, al momento de tomar una decisión es deficitario, ya que, podemos ver que no detiene su conducta en el momento adecuado, ni antes de iniciarla ni cuando se encuentra en marcha. Sino que es el contexto el que se encarga de hacerlo, como planteando un cuadro en donde un ser humano camina vendado los ojos y se detiene porque una pared impide de ma-

nera absoluta el paso, y no el cerebro en una forma de prevenir un futuro daño que pueda presentarse.

Otra situación en la cual se observa las dificultades inhibitorias de Jim es cuando deja su trabajo. No lo hace de manera formal presentando una carta o algo similar, y se lo observa tomando sus cosas y retirándose sin presentar una planificación o monitorización de su acción, menos aun presentando un comportamiento dentro de parámetros sociales para alcanzar la meta propuesta, si es que su neuropsicología se lo permitiera.

Fin de la historia

El desenlace de la trama presenta a un Jim en la encrucijada de buscar la manera en cómo pagar alrededor de medio millón de dólares que adeudaba a los dos mafiosos. Jim contaba con el 50% del dinero para pagar, por lo que se le ocurrió apostar todo en un juego de ruleta y por única vez en toda la película tiene suerte hasta el final y gana y puede pagar sus deudas, terminando todo en "felicidad", con un Jim destrozado en su fisionomía por las golpizas recibidas, originadas en sus malos negocios, sin casa, sin trabajo, caminando en la noche en busca de su amor platónico.

El ojo ingenuo pensaría que Jim al final aprende de sus errores y supera su problema con los juegos de azar. Sin embargo, me pregunto qué hubiera sucedido si Jim perdía todo el dinero una vez más por sus malas decisiones y no planeación al futuro, de pronto esa escena construía una situación más en la clínica de nuestro sujeto observado, y al igual que perdió todo el dinero que le entregó su madre en el juego de casino, hubiese perdido el dinero para pagar a los gánsters. Pero no fue así, tuvo suerte y ganó el premio mayor y pagó sus deudas. Ojo, Jim se detuvo porque el contexto así lo exigía, es decir, hubo un factor de compensación externo a su funcionamiento cerebral (Lubrini, Periañez y Ríos-Lago, 2009). Sin embargo, la problemática de Jim no creo que termine ahí, me imagino que el cuadro llegaría a la peor de las desgracias, tal como sucedió con Eliot o Phineas Gage en la descripción de Damasio (1994).

Como neuropsicólogo me envolvía la esperanza de que antes de presentarse en la pantalla los créditos del final del film se hiciera una especie de retrospectiva en donde se presente la etiología del daño cerebral de Jim. Esperaba una especie de resumen al estilo del profesor Damasio (1994) u Oliver Sacks (2008) quienes

explican de manera magistral el origen cerebral de la clínica neuropsicológica de un determinado déficit en el procesamiento de la información o regulación consciente del comportamiento. Quedará en mí ese sin sabor de conocer qué sucedió con su funcionamiento cerebral pre mórbido, no obstante, los amantes del estudio de la relación entre comportamiento, cognición y cerebro podemos visualizar en esta película una gran representación de un ser humano con dificultades en el funcionamiento ejecutivo, el marcador somático y la toma de decisiones.

Received: 16/04/2015

Accepted: 10/11/2015

Referencias

- Barkley, R. (1997). Behavioral Inhibition, Sustained Attention, and Executive Functions: Constructing a Unifying Theory of ADHD. *Psychological Bulletin* Vol. 121, No. 1, 65-94.
- Damasio, A. (1994). *El error de Descartes*. Santiago de Chile: Editorial Andrés Bello.
- Finke, N. (2011). James Toback On 'The Gambler' Remake: "Not Possible... Rudeness And Disrespect". Recuperado de <http://www.deadline.com/2011/08/james-toback-on-the-gambler-remake-rudeness-and-disrespect-164341/#more-164341>.
- Lubrini, G., Periañez, J., & Ríos-Lago, M. (2009). Estimulación cognitiva y rehabilitación neuropsicológica. In E. Muñoz, *Estimulación cognitiva-Módulo Didáctico 1* (pp. 1-37). Barcelona, España: Eureka Media, SL.
- Luria, A. (1984). *El cerebro en acción*. Barcelona: Editorial Martínez Roca.
- Martínez-Selva, J., Sánchez-Navarro, J., Bechara, A., & Roman, F. (2006). Mecanismos cerebrales de la toma de decisiones. *Revista de Neurología*, 42 (7), 411-418.
- Ramos, C., & Bolaños, M. (2014). Análisis neuropsicológico de un caso con alteración de la función ejecutiva. *Revista Chilena de Neuropsicología*, 9 (1-2), 41-43.
- Sacks, O. (2008). *El hombre que confundió a su mujer con un sombrero*. Barcelona: ANAGRAMA Compactos.
- Tirapu-Ustárruz, J., Pérez-Sayes, G., Erekatxo-Bilbao, M., & Pelegrín-Valero, C. (2007). ¿Qué es la teoría de la mente? *Revista de Neurología*, 44 (8), 479-489.
- Wyatt, R.(Director). (2014). *The Gambler [Película]*. Los Ángeles: Paramount Pictures.