

*Estudio de la toma de decisiones
asociada a interacciones sociales en
personas depresivas*

Lic. Gabriela Fernández

Directora de Tesis: Dra. Victoria Gradin

Co-Director de Tesis: Dr. Álvaro Cabana

Trastorno depresivo mayor

- Síntomas: estado de ánimo deprimido; anhedonia; cambios en el apetito, sueño; sentimientos de culpa; pérdida de energía; dificultades para concentrarse; pensamientos suicidas.

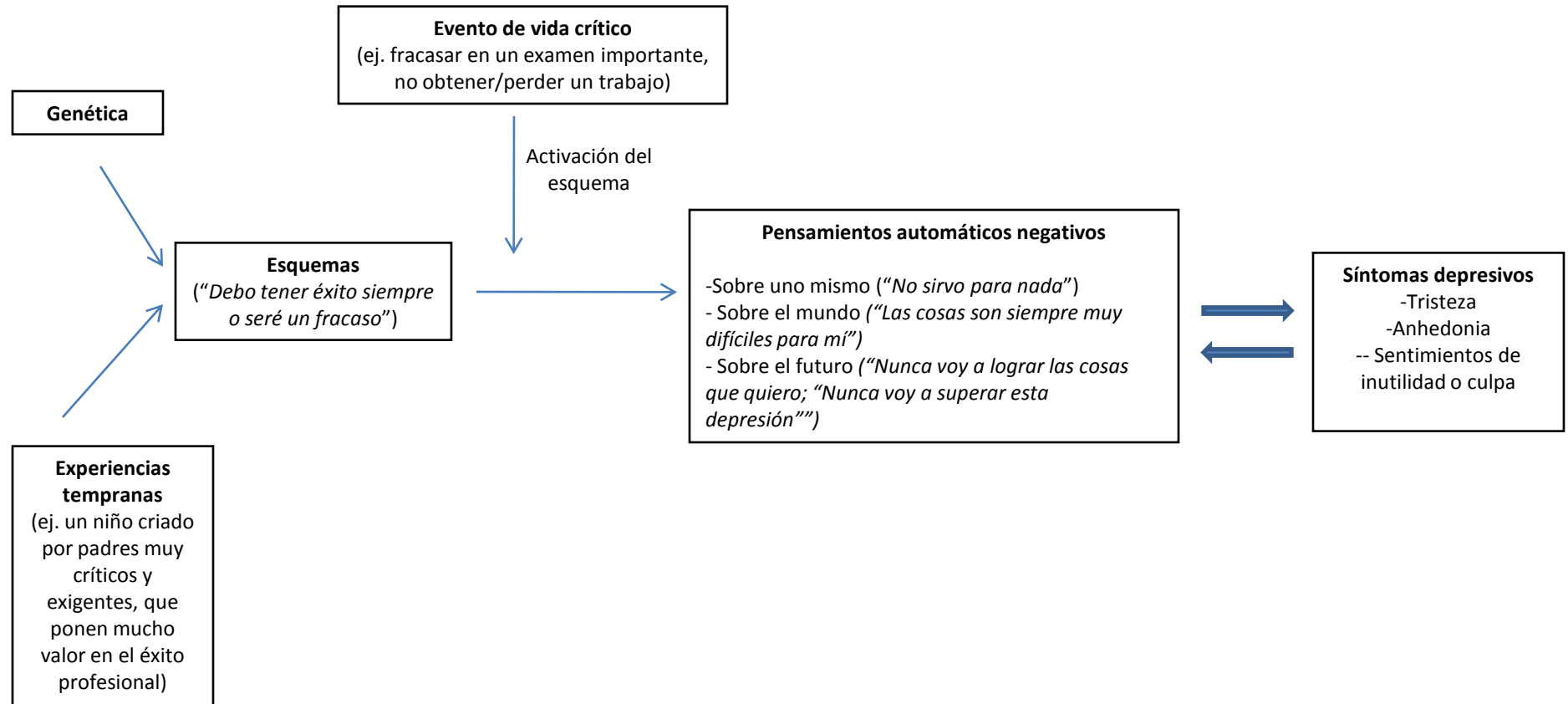
- Afecta a 350 millones de personas en el mundo
- Es doblemente más frecuente en mujeres que en hombres
- Al menos un 50% de las personas que sufren un episodio depresivo recaen y 10% de los pacientes presentan depresión persistente o crónica.
- El 15% de las personas con depresión cometerán un intento de suicidio.
- Ha sido clasificada como la cuarta causa a nivel mundial de DALYs: “Disability adjusted life years”



(WHO, 2012; Bromet *et al.*, 2011; NICE, 2010; Mathers & Loncar, 2006)

DALYs: Años de vida perdidos debido a una muerte prematura mas los años vividos con el trastorno ajustados por el grado de incapacidad que ocasiona el trastorno.

Modelo cognitivo de la depresión



Depresión mayor

- Parece haber un sesgo hacia la negatividad.



Funcionamiento social en el Trastorno depresivo mayor

- Reportan la realización de pocas o ninguna actividad de esparcimiento y tener pocas y pobres interacciones
- Se asocia con alta incapacidad psicosocial así como con relaciones sociales negativas y conflictivas
- Los tratamientos médicos tienden a enfocarse en los signos y síntomas clínicos, logrando una remisión de los mismos, pero el deterioro de las relaciones sociales persiste

¿Qué tipo de situación social puede desencadenar pensamientos negativos en depresión?

Comparaciones sociales



Comparaciones sociales con otros que son mejores en algún parámetro pueden activar pensamientos negativos sobre uno mismo



Caída en el estado de ánimo y la autoestima del individuo.

Este efecto podría darse de manera particularmente acentuada en el caso de las personas depresivas

La depresión se asocia a un estilo cognitivo negativo



Eventos sociales desafiantes (ej: comparaciones sociales) podrían activar patrones disfuncionales de pensamiento negativo



Evitación social y alislamiento.



¿Cómo podemos estudiar las interacciones sociales en el laboratorio?


Es un desafío dado que las interacciones sociales son difíciles de cuantificar.

En los últimos años, se han comenzado a utilizar tareas de la economía comportamental que permiten recrear escenarios interactivos para estudiar cuantitativamente conceptos sociales como la justicia y la cooperación.

Paradigma de la economía comportamental: Ultimatum Game



Keeps 5 Offers 4



Keeps 5 Offers 4



Keeps 5 Offers 4



Estudios que utilizan el Ultimatum Game

¿Una población depresiva rechazaría más o menos ofertas injustas que controles saludables?

- Harlé & Sanfey, 2007



- Harlé et al., 2010



- Greccucci et al., 2012



- Scheele et al., 2013



- Destoop et al., 2012



Rechazos durante el Ultimatum Game

+



Sesgo negativo

-



Baja asertividad

¿Cómo podemos estudiar las conductas de evitación social de las personas con depresión?

Desarrollar una tarea interactiva que permita evaluar preferencias de acercamiento y evitación social en personas depresivas basada en:

- Paradigmas existentes de la economía comportamental (Hasler, 2011)
- Tareas sociales con características interactivas: comparaciones sociales, jerarquías sociales (Boksem et al., 2011, Zink et al., 2008).

Proceso de diseño

-Situación de la vida cotidiana donde la opción social sea más estresante pero más beneficiosa:

Ej: Realizar una tarea en equipo

Beneficios: división de tareas, menor trabajo para todos, aprender de los otros

Desventajas: quedar mal frente al otro por no saber algo, no dar con la talla del resto del equipo



¿Cómo llevarlo al laboratorio y generar una tarea sensible a la evitación social de las personas con depresión?



Proceso de diseño

-Tarea con dos opciones:

-Realizar una tarea por puntos individualmente (**paga menos y es menos estresante**)

-Realizar una tarea por puntos en equipo(**paga más y es más estresante**)

-Primera tanda de pilotos (n=9)

-Versión single-shot

-Matriz de pagos según resultado de la tarea:

	Participante ✓	Participante ✗
Jugador ✓	25	20
Jugador ✗	20	20

Participante ✓	Participante ✗
20	15

-La gran mayoría de los pilotos iban por la opción en equipo

Proceso de diseño

-Segunda tanda de pilotos (n=11)

-Versión iterada

-Cambio en cover-story (agregado de estresor)

-Matriz de pagos (nos preguntamos si debíamos solapar la matriz de pagos (equipo: 25/20, individual: 22/18 – Coeficiente intelectual!))

	Participante ✓	Participante ✗
Jugador ✓	22	20
Jugador ✗	20	20

Participante ✓	Participante ✗
20	18

-La opción individual parecía no ser tan protectora

Proceso de diseño

-Tercer tanda de pilotos (n=10)

-Versión iterada

-Cambio en cover-story (agregado de estresor y liberar posible estrés de la opción individual)

-Matriz de pagos:

	Participante ✓	Participante ✗
Jugador ✓	22	20
Jugador ✗	20	20

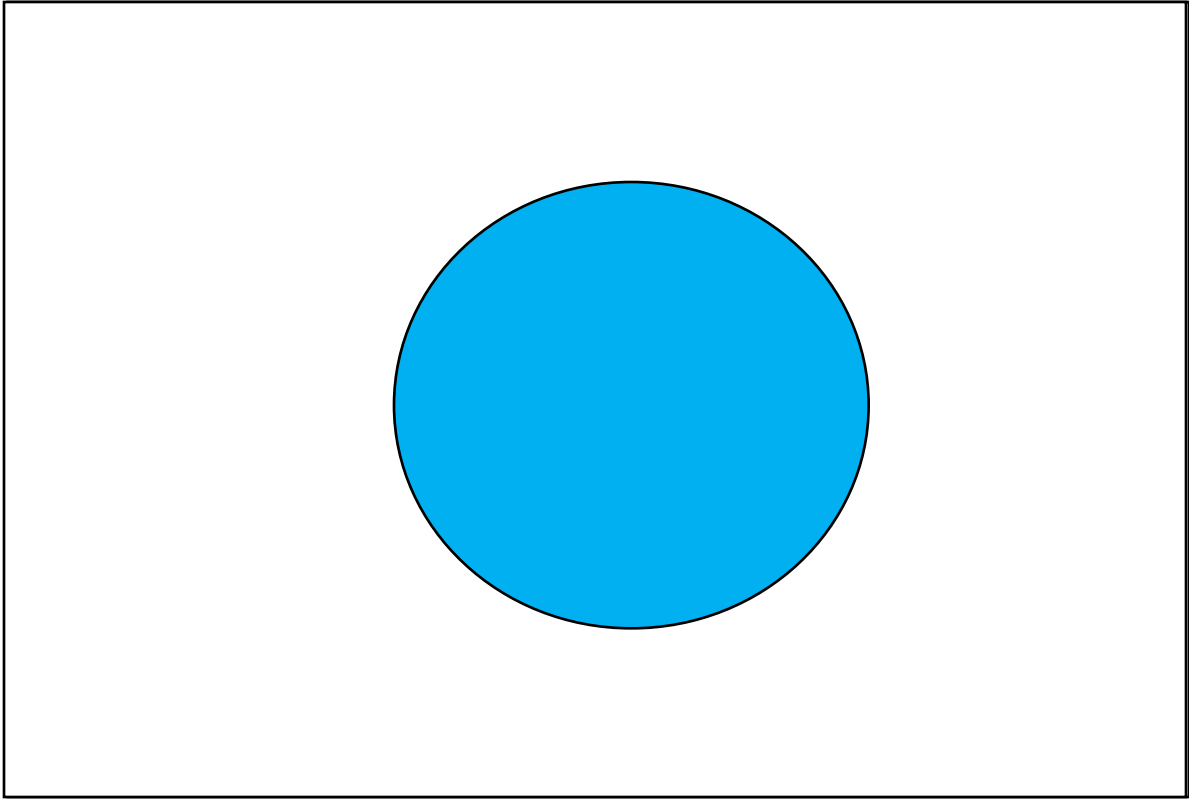
Participante ✓	Participante ✗
20	18

*Imaginemos que somos personas con
depresión...*

Primero participarás en un juego que permitirá otorgarte una categoría según tu desempeño

A continuación un círculo rojo cambiará a celeste, cuando esto ocurra debes tocar la barra espaciadora medio segundo después y antes de que se cumpla el segundo.

Cuando estés listo para comenzar presiona una tecla



Según tu desempeño, tu categoría es:

TU



El sistema te asignará una categoría de jugador con la que podrás jugar. Tienes que elegir si jugar en equipo o solo. Luego, el sistema elegirá un participante de esa categoría para que juegues.

Cuando estés listo para comenzar presiona una tecla

Categoría asignada:



Elige tu opción de juego

Tu



18/20

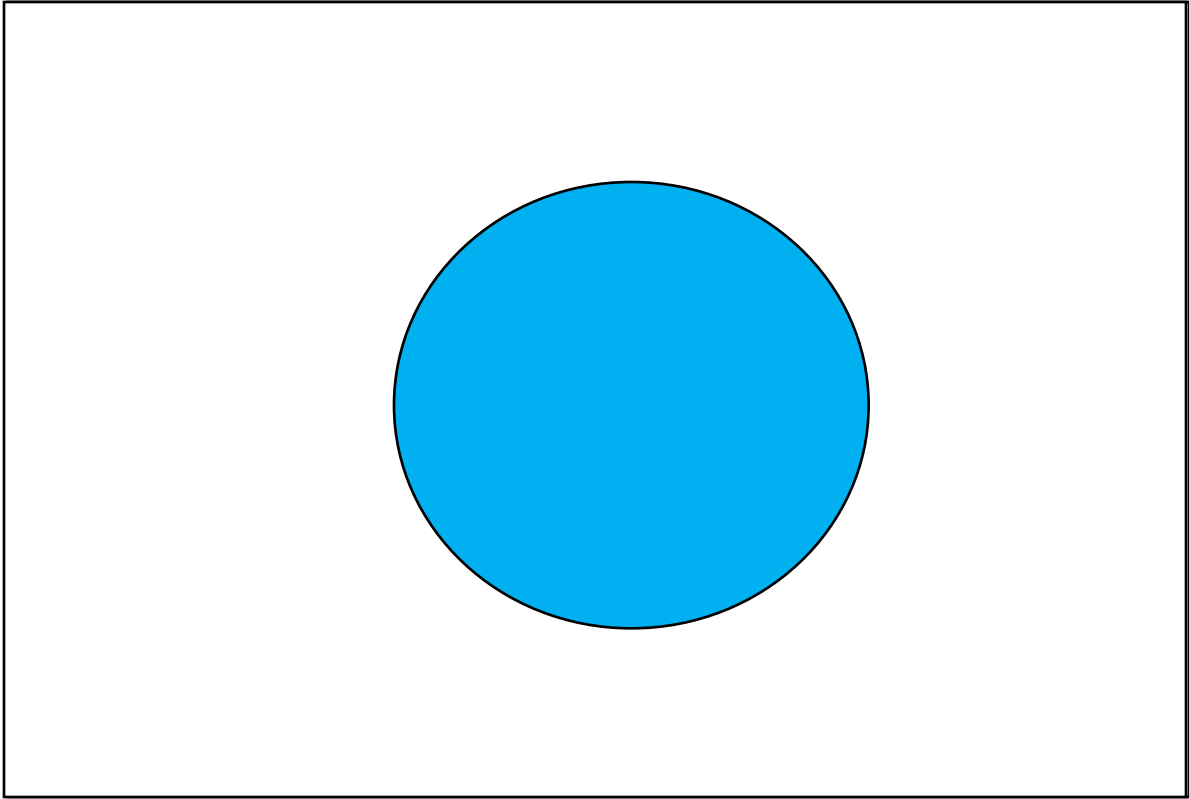
Otro



Tu



20/22



Has elegido:

Tu



18/20

Otro



20/22

Tu



NO se alcanzó la meta

Tu



Otro



20/22

Has elegido:

Tu



18/20

Otro



20/22

Tu



NO se alcanzó la meta

Tu



18/20

Matriz de pagos

	Participante ✓	Participante ✗
Jugador ✓	22	20
Jugador ✗	20	20

Participante ✓	Participante ✗
20	18

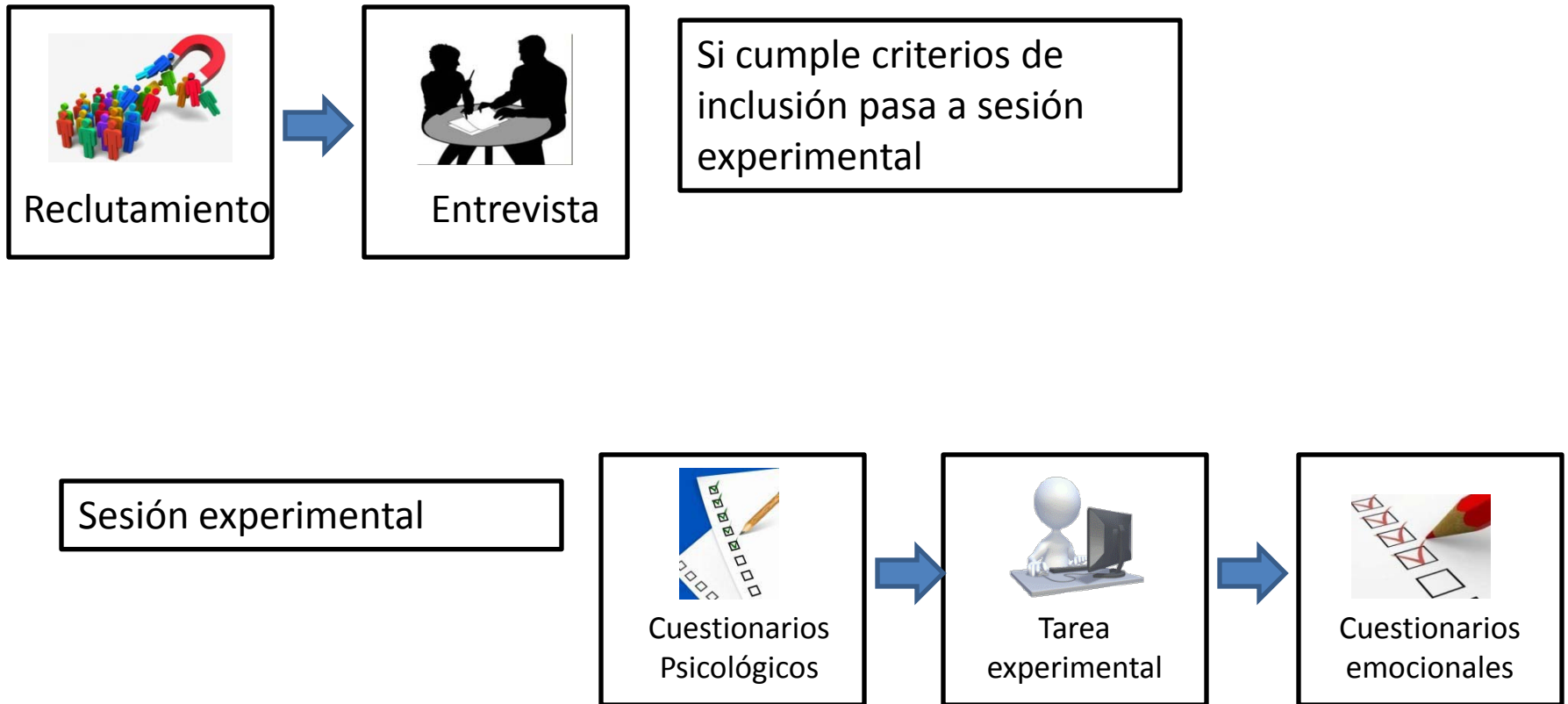
Desde un punto de vista material siempre convendría optar por la opción social dado que permite acumular más puntos que la opción individual.

La opción social plantea el desafío de que enfrenta al participante a comparaciones sociales, en muchos casos negativas.

Hipótesis

- Dada la tarea de comparación social presentada se espera que participantes depresivos difieran en su reacción emocional/afectiva de controles saludables (**más afecto negativo en respuesta a la tarea**)
- Los participantes depresivos diferirán de controles en la **toma de decisiones durante la tarea de comparación social** (preferencia por la evitación social en el grupo depresivo).

Método



Método



Reclutamiento

Difusión

Vías de comunicación de la UdelaR, grupos de facebook, mailing

Formulario web

- Hoja de información
- Consentimiento
- Datos
- elegir uno de los grupos
- Cuestionario de depresión



Criterios de inclusión

General

- tener entre 18 y 35 años
- no tener dificultades que impidan la realización de la tarea

Controles

- no tener antecedentes de trastornos neurológicos ni psiquiátricos

Depresivos

- Cumplir con el criterio diagnóstico para un trastorno depresivo mayor (DSM-IV-TR).
- Una puntuación ≥ 16 en el Beck Depression Inventory II (Beck et al., 1961).
- Al menos 3 semanas no recibiendo medicación antidepresiva.
- No cumplir los criterios diagnósticos ni tener antecedentes de otro trastorno psiquiátrico.

Reclutamiento: Cuestionario Web



285 voluntarios



10 no cumplen criterios de inclusión



275 voluntarios



Depresión: 81 personas
(puntaje \geq 16 en el Beck)



Controles: 150 (puntaje < 16 en el Beck)

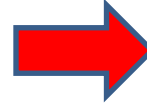


32 personas cuyo grupo no corresponde con el puntaje obtenido en el Beck

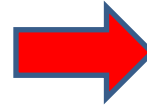
Grupo depresión



Se entrevistó a 32



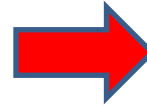
Se descartan 11



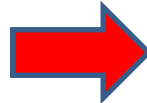
1 no vino a la Sesión experimental



Sesiones experimentales:
17 (3 por realizar)



2 cambiaron el puntaje del Beck



1 no creyó la cover story

Línea cortada o no atienden: 10 (D) y 1 (C), no vinieron: 16 (D) y 5 (C), no querían: 2 (D), para llamar: 7 (D), agendados: 14 (D), para re-coordinar: 1(D)

Grupo control



Se entrevistó a 17



Sesiones
experimentales: 15

Línea cortada o no atienden: 10 (D) y 1 (C), no vinieron: 16 (D) y 5 (C), no querían: 2 (D), para llamar: 7 (D), agendados: 14 (D), para re-coordinar: 1(D)

Método



Entrevista

Comienzo: Hoja de información y consentimiento

Etapas 1: Entrevista abierta

Etapas 2: Aplicación del Beck

Etapas 3: Entrevista MINI-Plus (Mini International Neuropsychiatric Interview
Versión 5.0)



Sobre los participantes del grupo de depresión

Área laboral o académica:

- Los síntomas impactan en su desempeño académico
- Tienen problemas de concentración
- No disfrutan de sus estudios



Conductas basales:

- Poca energía o fatiga
- No poder levantarse de la cama para cumplir con obligaciones
- Dormir en exceso
- Dejar de comer o comer en exceso
- Dormir poco: pensamientos negativos

Sobre los participantes del grupo de depresión

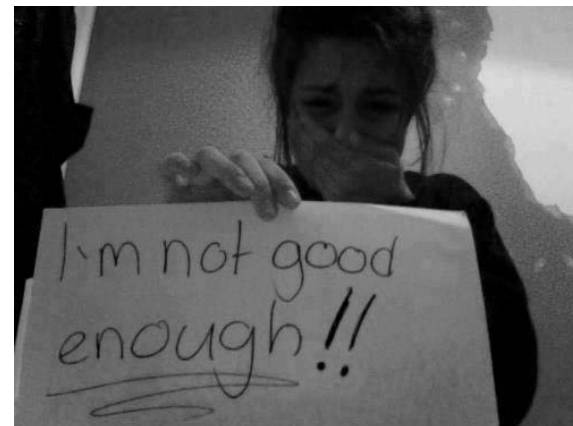


Pensamientos sobre si mismos:

- Autoexigencia (a veces deriva de la exigencia de los padres)
- “No soy lo suficientemente bueno”
- “Nunca me va a ir bien en la vida”
 - “Soy un fracasado”
- Sienten que no sirven para nada

Área social:

- Pocos amigos
- No disfrutan de las actividades sociales.
- Manifiestan irritación cuando las situaciones no son de su agrado.
- Se sienten culpables por aislarse



Método



Sesión experimental

Cuestionarios

Síntomas depresivos

Ansiedad (estado y rasgo)

Ansiedad Social

Autoestima

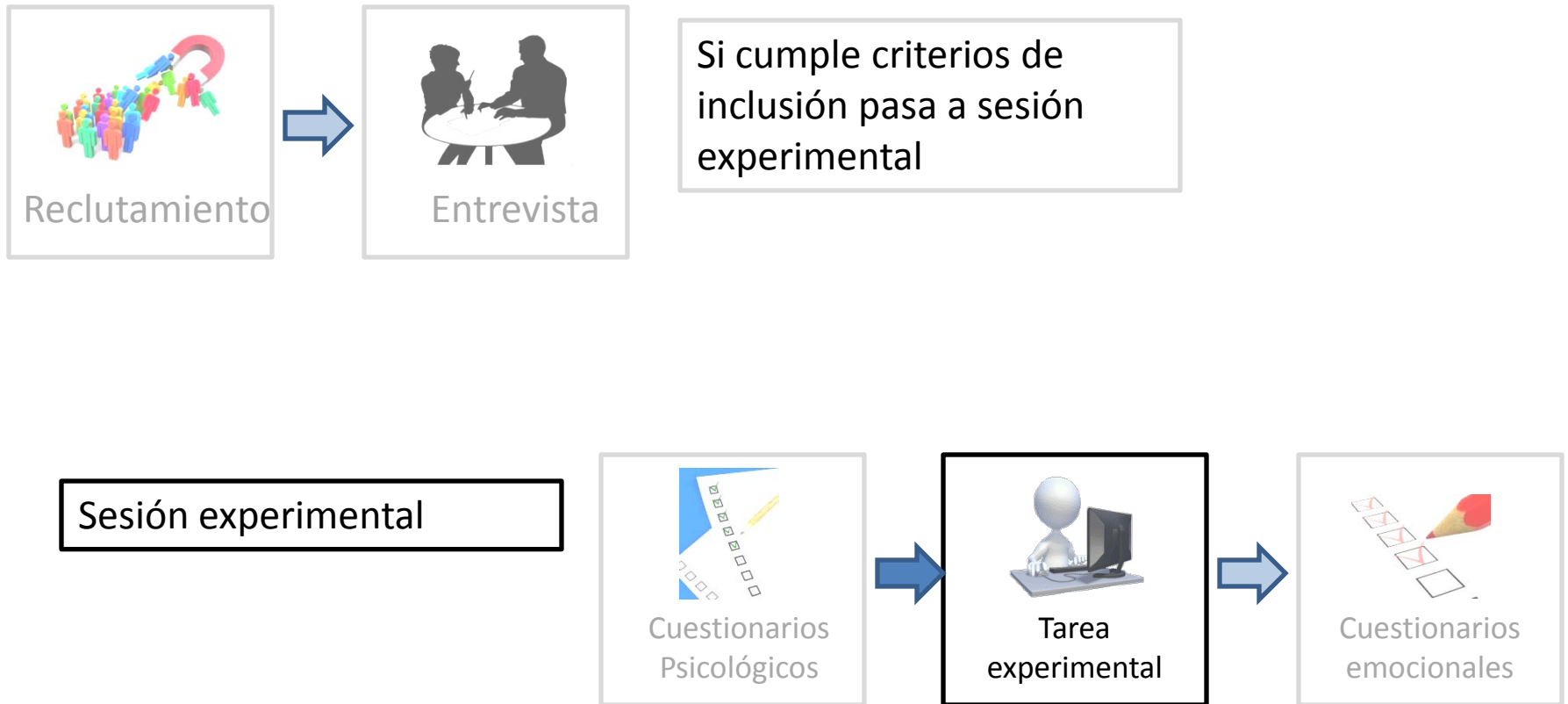
Comparaciones sociales

Estilo de personalidad

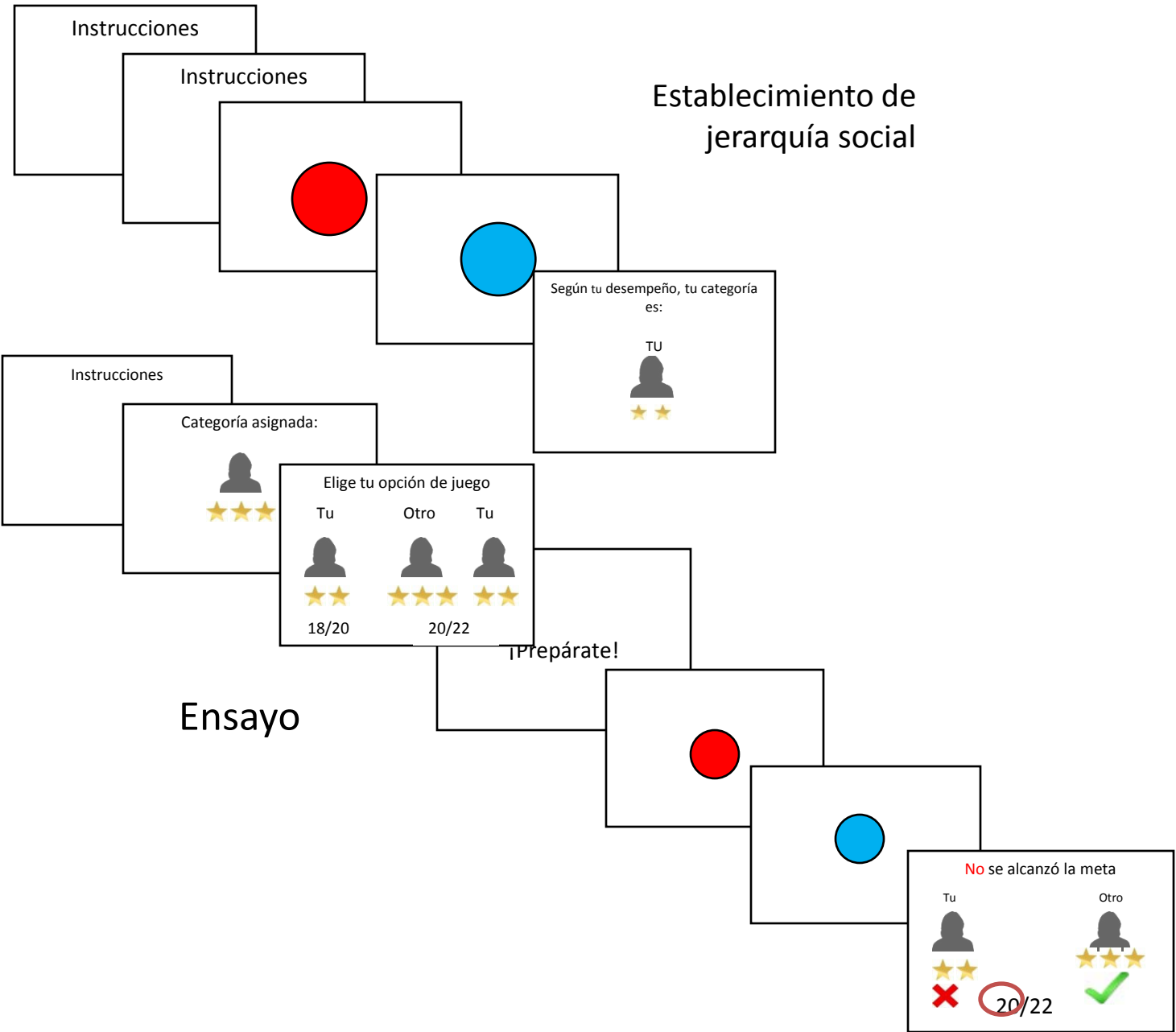
Problemas interpersonales



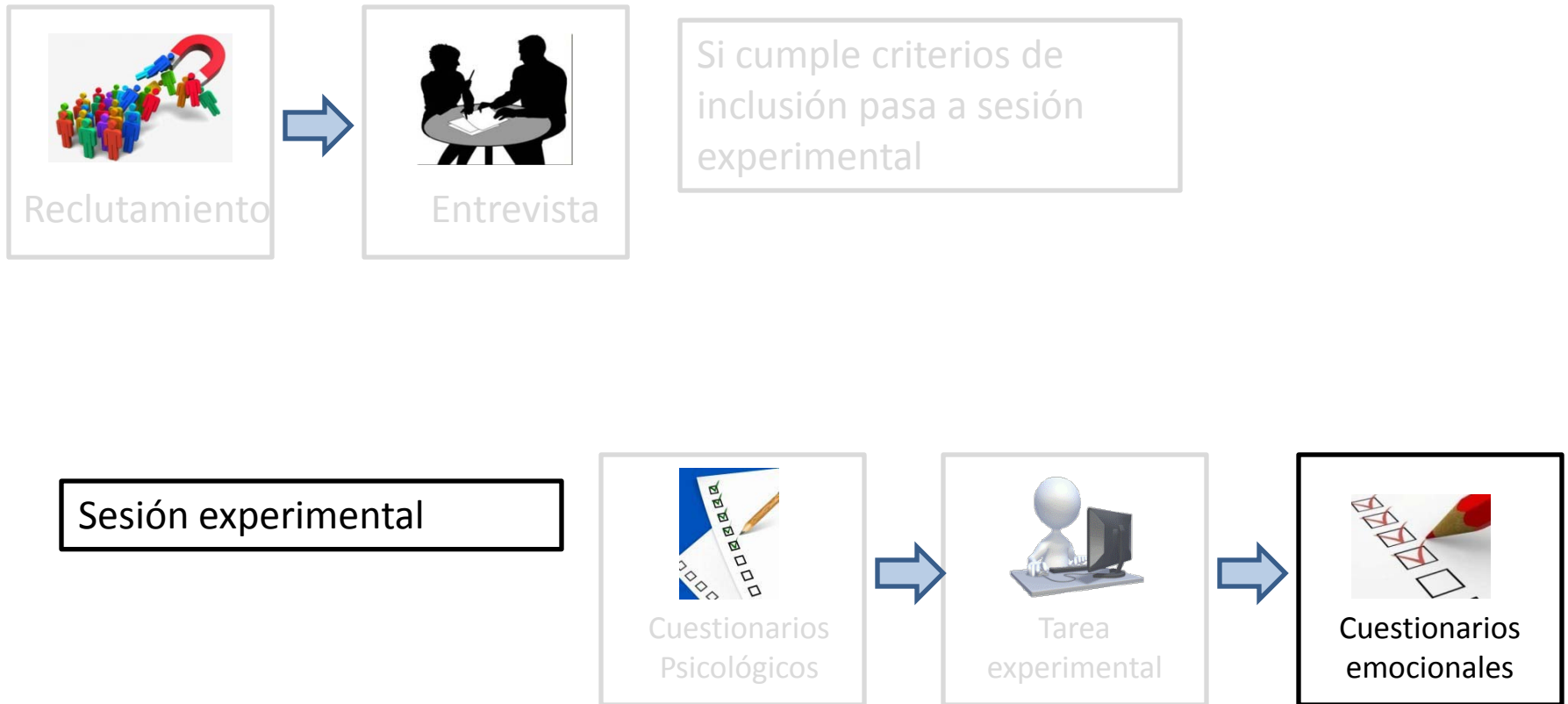
Método



Tarea experimental



Método



Cuestionarios emocionales



-¿Cómo se sentían cuando tenían que elegir entre las opciones?

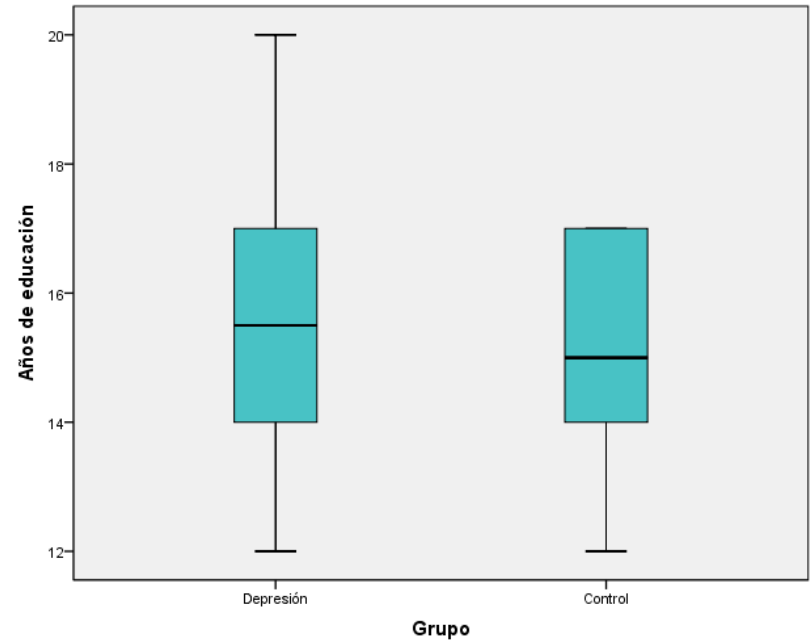
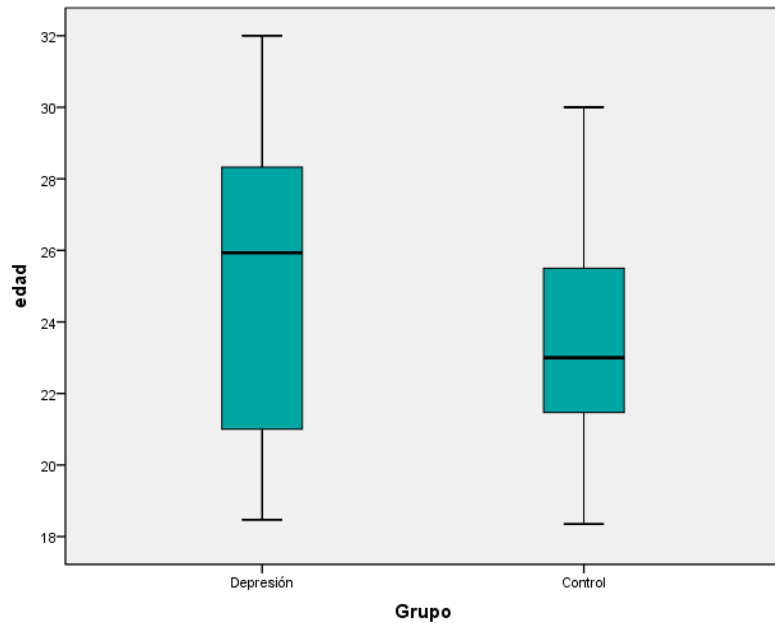
-¿Cómo se sentían frente a los resultados?

-¿Cómo se sentían sabiendo que se encontrarían con otros jugadores?

Edades y educación de los grupos

Grupo	Estadísticos	edad	Años de educación
Depresión	Media	25,09	15,71
	N	14	14
	Desv. típ.	4,259	2,335
Control	Media	23,33	15,13
	N	15	15
	Desv. típ.	3,423	1,727
Total	Media	24,18	15,41
	N	29	29
	Desv. típ.	3,883	2,027

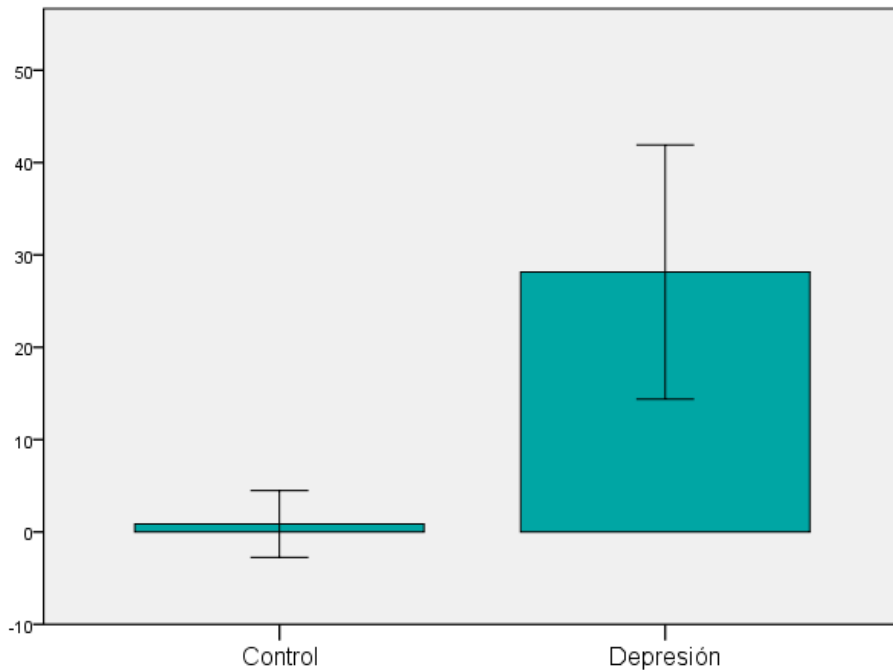
		Area de estudio					
		Tecnológicas y Ciencias Exactas		Ciencias de la Salud		Ciecias sociales y artísticas	
		Sexo		Sexo		Sexo	
		Femenino	Masculino	Femenino	Masculino	Femenino	Masculino
		Recuento	Recuento	Recuento	Recuento	Recuento	Recuento
Grupo	Depresión	1	0	8	0	5	0
	Control	2	0	8	1	4	0



Cuestionarios psicológicos: depresión y afectos



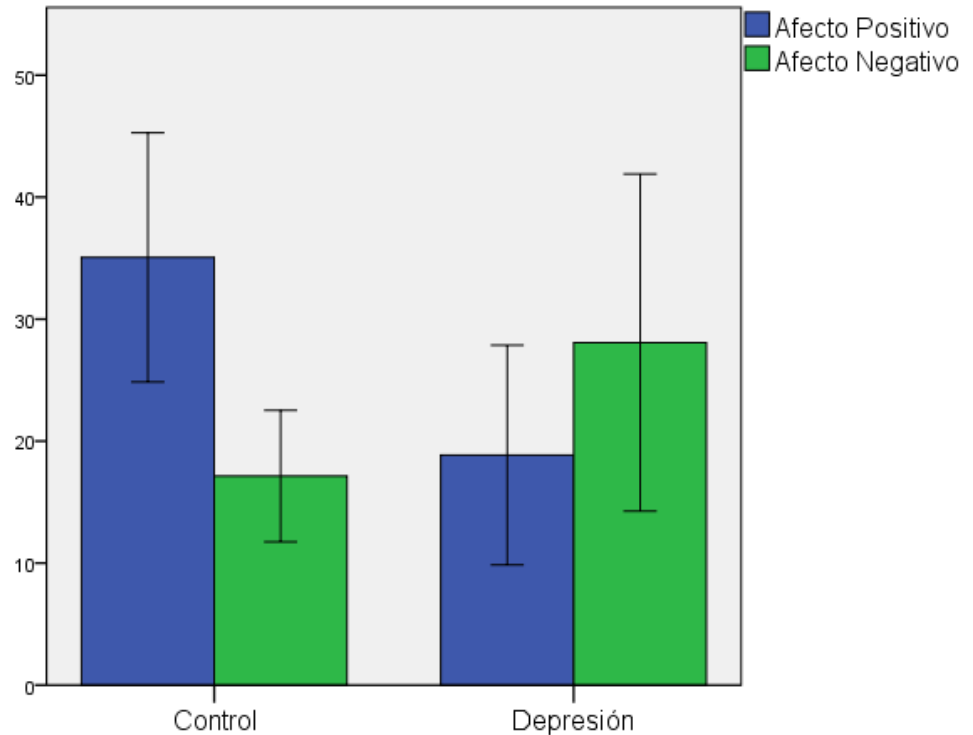
Beck: depresión



Barras de error: +/- 2 DT

($t=10,971$, $p=0,000$)

PANAS: Afectos Positivos y Negativos



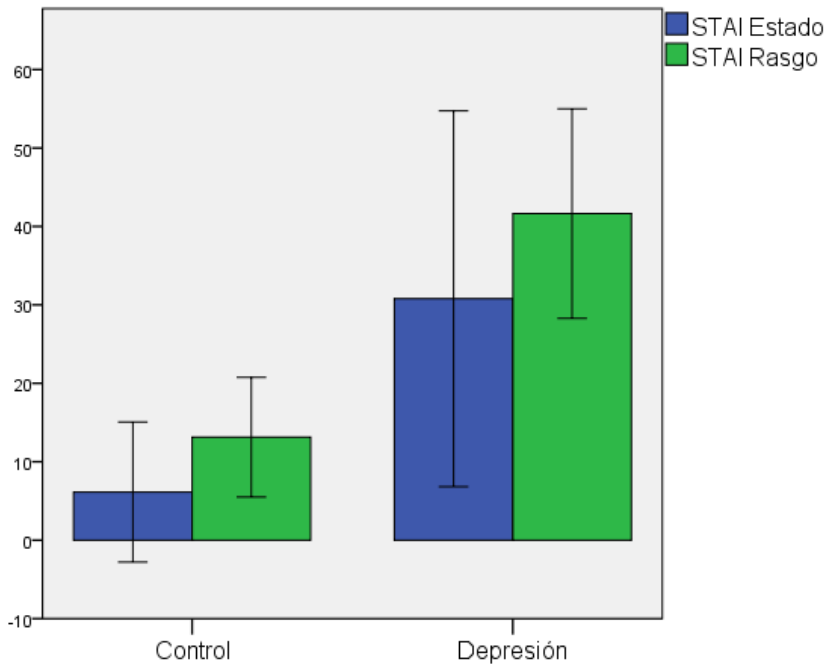
Barras de error: +/- 2 DT

Afectividad (Positivo $t=-9,040$, $p=0,000$,
Negativo $t=5,689$, $p=0,000$)

Cuestionarios psicológicos: ansiedad



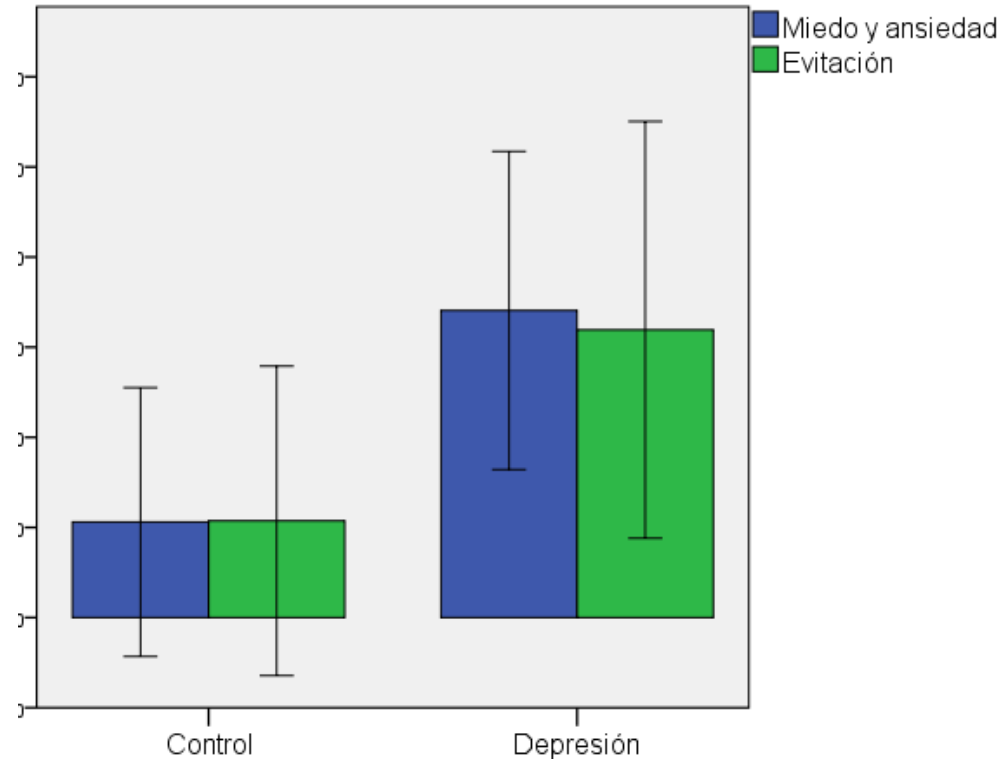
STAI: Ansiedad estado y rasgo



Barras de error: +/- 2 DT

(Estado $t=7,444$, $p=0,000$, Rasgo $t=14,247$, $p=0,000$)

Liebowitz: Ansiedad Social



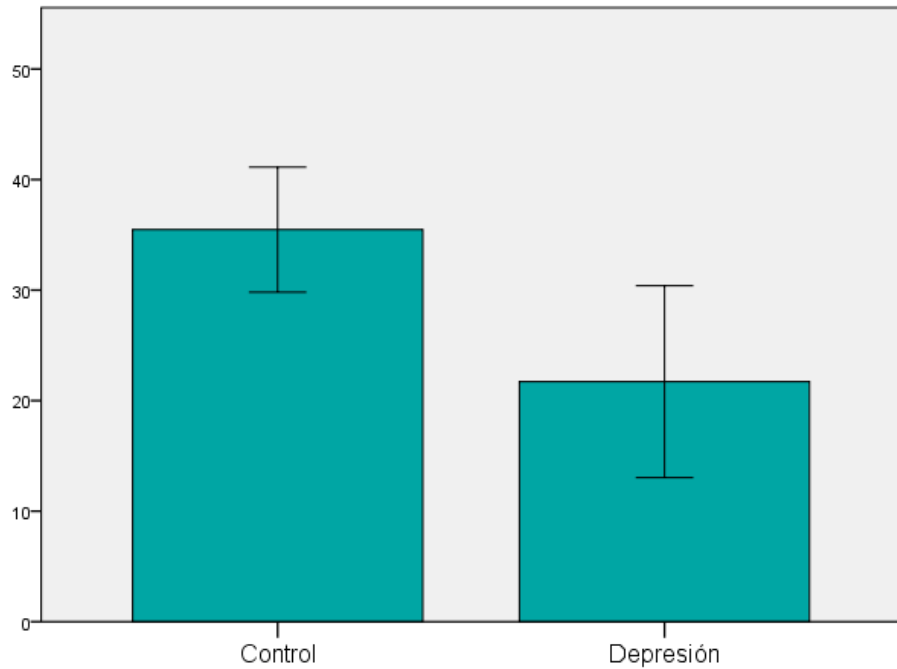
Barras de error: +/- 2 DT

(Miedo/Ansiedad $t=7,634$, $p=0,000$, Evitación $t=5,554$, $p=0,000$)

Cuestionarios psicológicos: autoestima



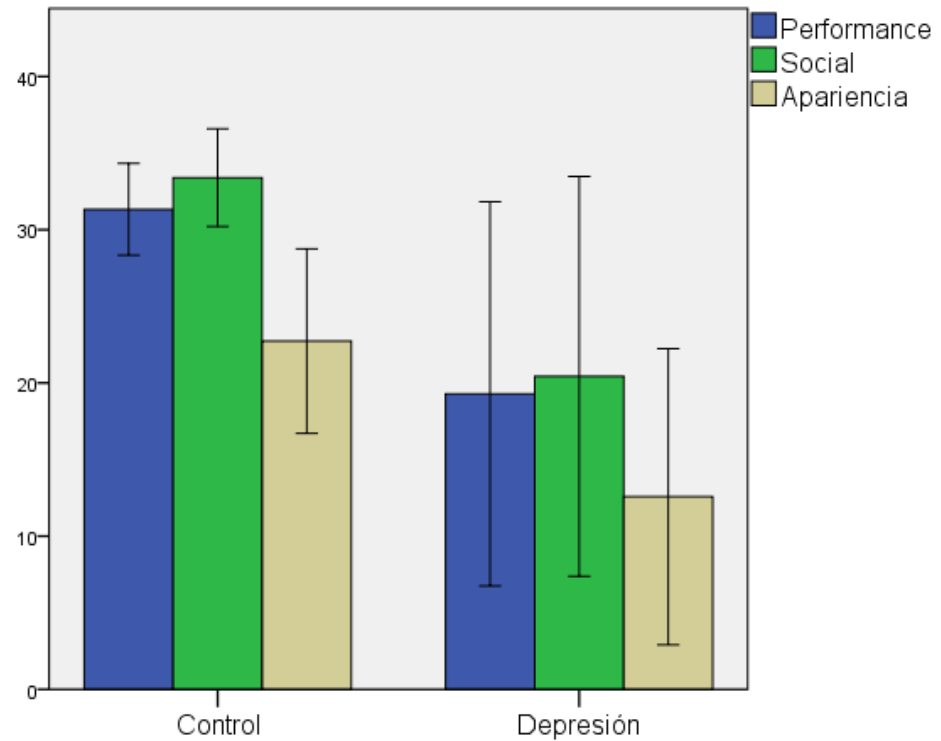
Rosenberg: autoestima



Barras de error: +/- 2 DT

($t=-10,183$, $p=0,000$)

State Self Esteem Scale



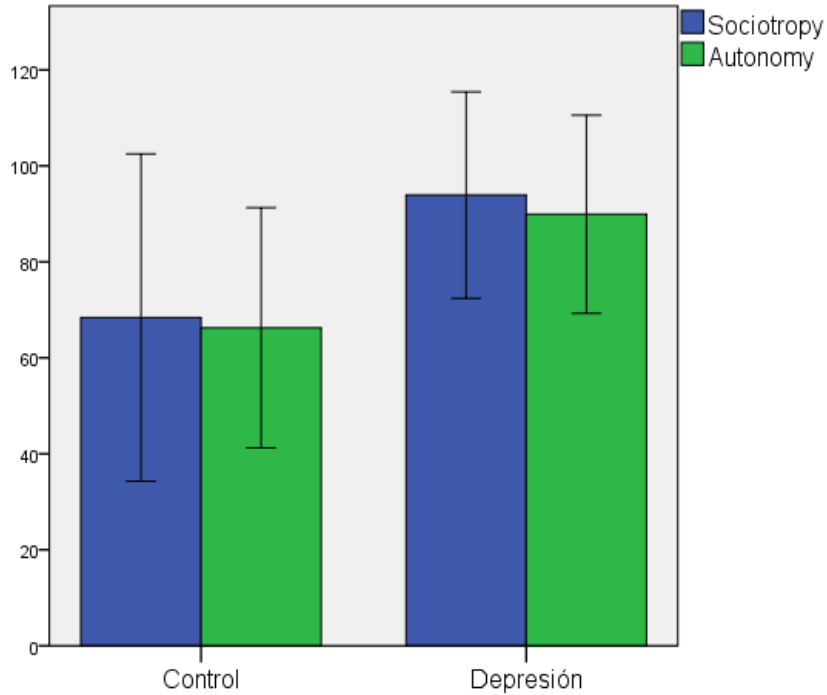
Barras de error: +/- 2 DT

(Performance $t=-7,235$, $p=0,000$, Social $t=-7,473$, $p=0,000$, Appearance $t=-6,849$, $p=0,000$)

Cuestionarios psicológicos: estilo personal y comparaciones sociales



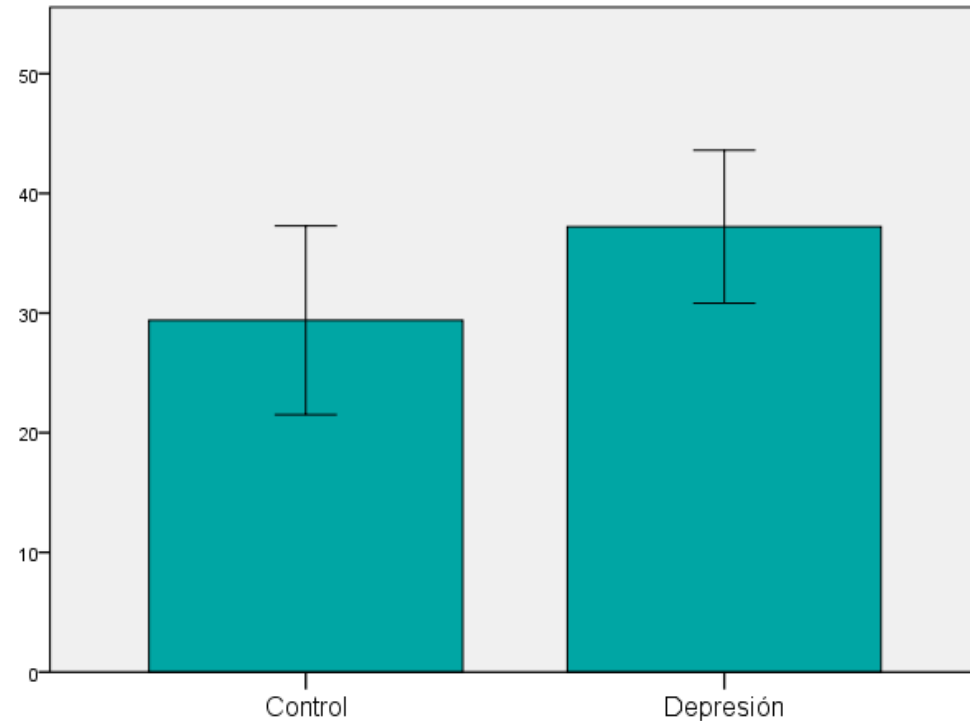
PSI: Estilo personal



Barras de error: +/- 2 DT

(Sociotropía $t=4,782$, $p=0,000$, Autonomía $t=5,553$, $p=0,000$)

SSCO: Comparaciones sociales



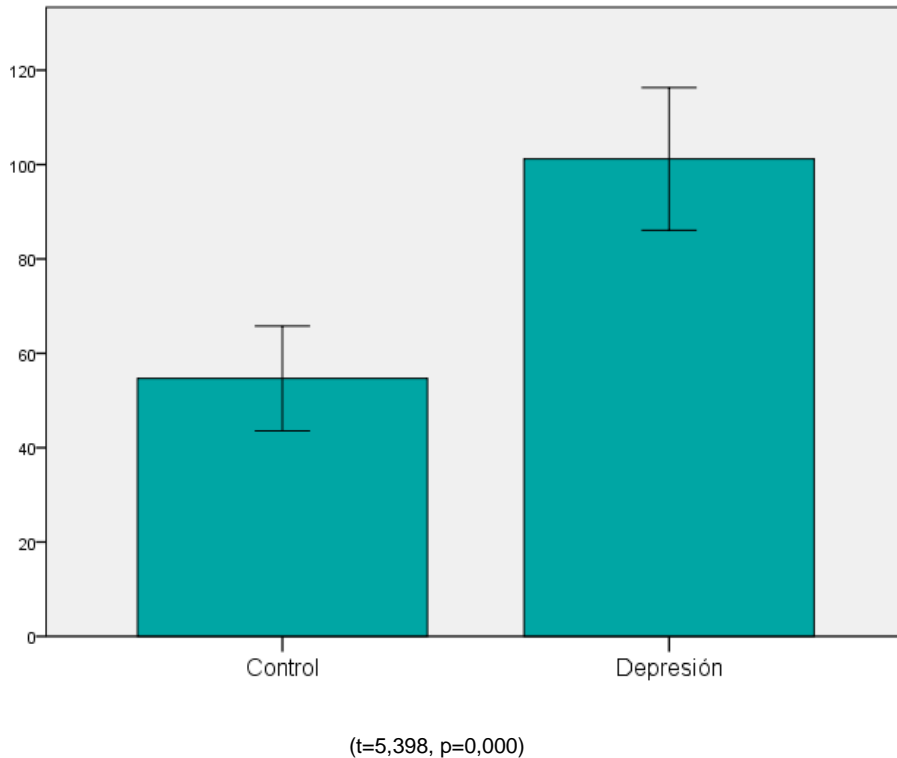
Barras de error: +/- 2 DT

($t=5,841$, $p=0,000$)

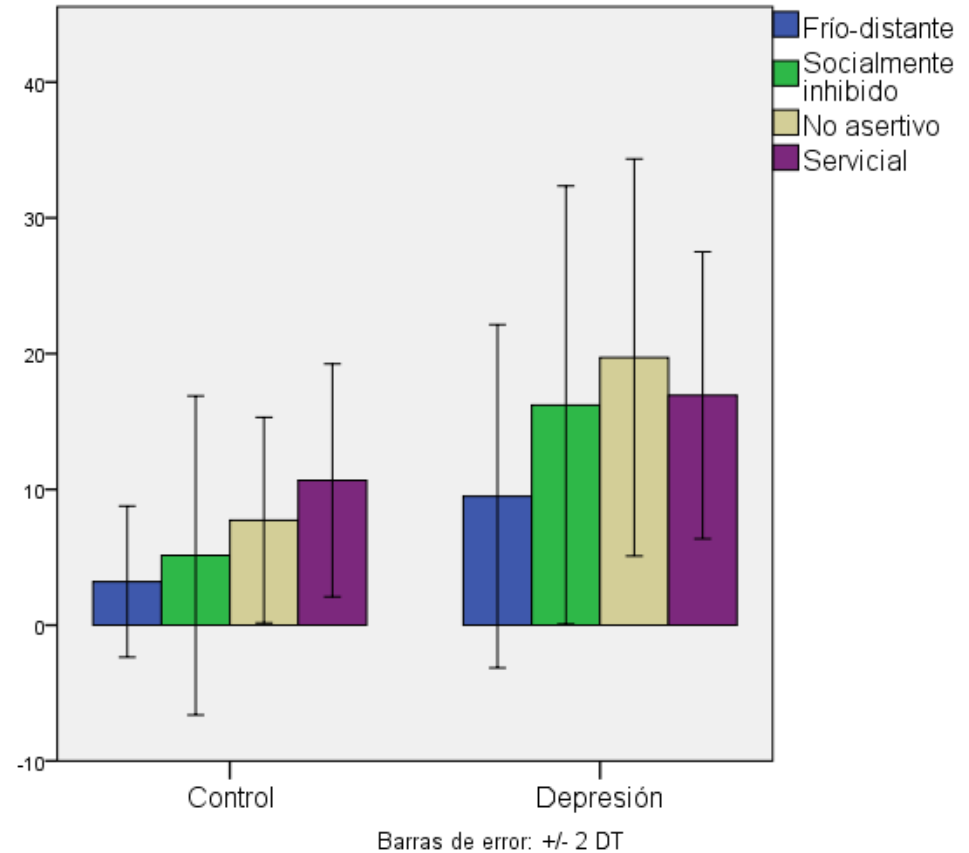
Cuestionarios psicológicos: problemas interpersonales



IIP: Problemas interpersonales



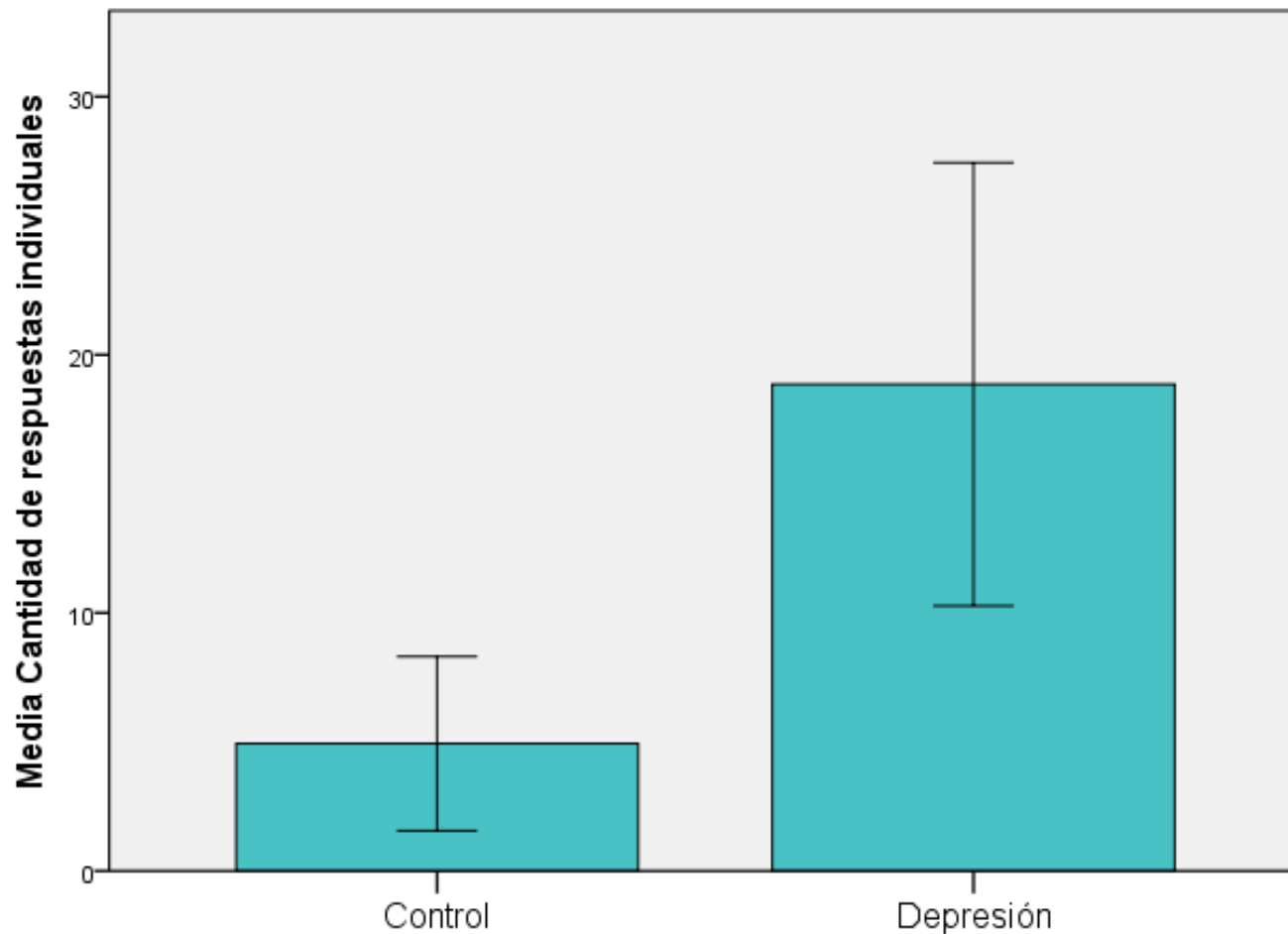
IIP: Dominios (Frío-distante; Socialmente inhibido; No asertivo; Servicial)



(Frío-distante $t=3,156$, $p=0,002$; Socialmente inhibido $t=4,248$, $p=0,000$; No asertivo $t=5,597$, $p=0,00$; Servicial $t=3,516$, $p=0,012$)



Selección de la opción individual en la tarea



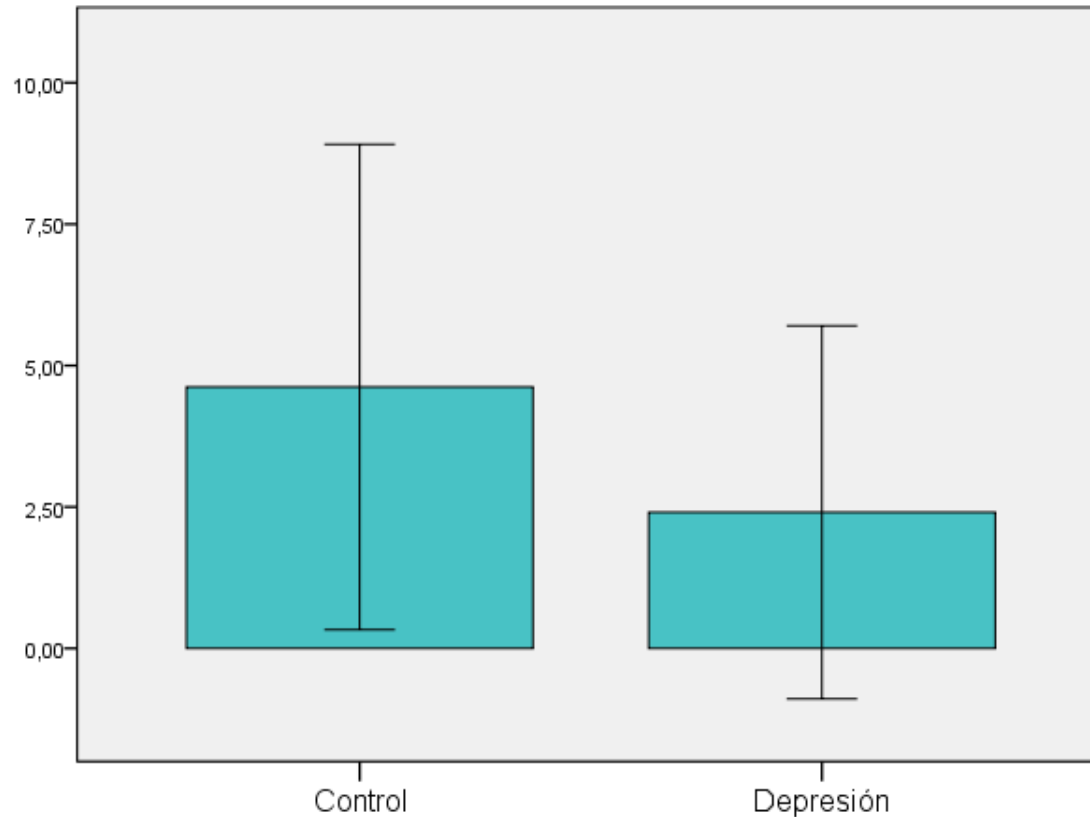
Barras de error: +/- 2 DT

Las personas con depresión seleccionaron más veces la opción individual ($t=3,097$; $p=0,005$)

Felicidad antes de elegir



Ante la posibilidad de jugar en **equipo** los **controles** reportaron **mayor felicidad** que las personas con depresión



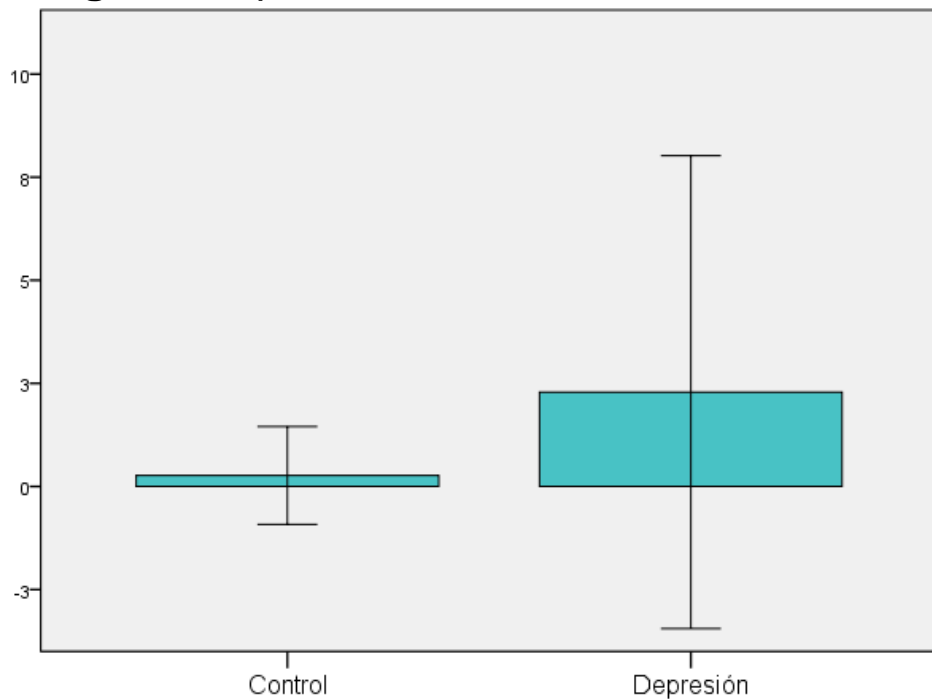
Barras de error: +/- 2 DT

($t=-3,140$, $p=0,004$)

Vergüenza antes de elegir



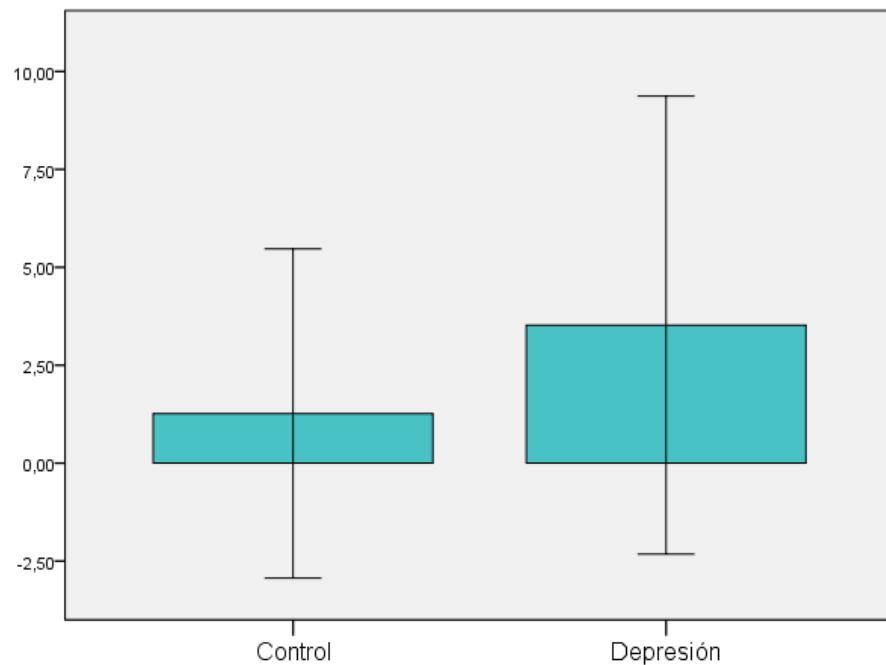
Ante la posibilidad de jugar **SOLO(A)** las personas con depresión reportaron **más vergüenza** que los controles



Barras de error: +/- 2 DT

($t=2,670$, $p=0,013$)

Ante la posibilidad de jugar en **equipo** las personas con depresión reportaron **más vergüenza** que los controles



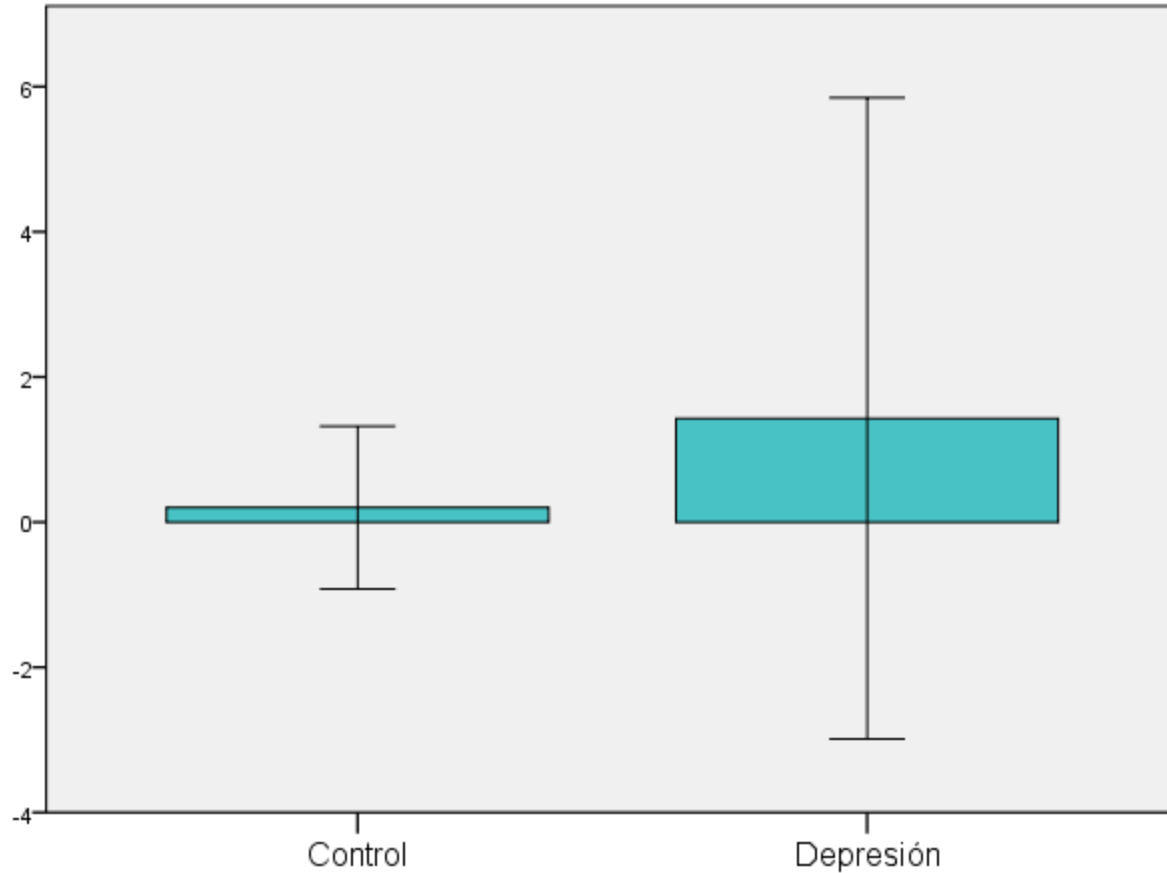
Barras de error: +/- 2 DT

($t=2,400$ $p=0,024$)

Culpa antes de elegir



Ante la posibilidad de jugar **SOLO(A)** las personas con depresión reportaron **más culpa** que los controles



Barras de error: +/- 2 DT

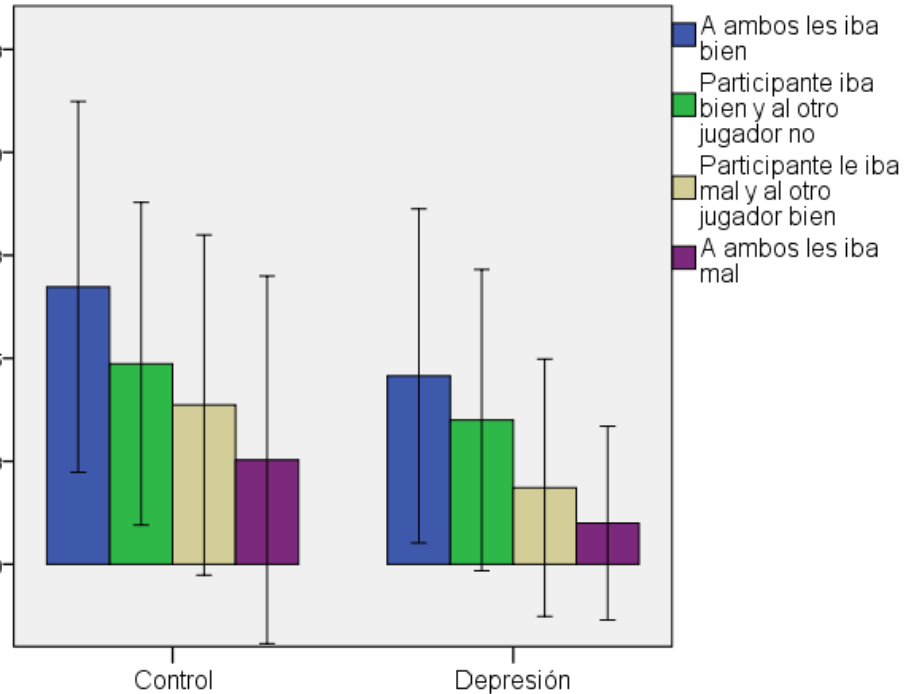
($t=2,086$, $p=0,047$)

Felicidad y decepción frente a los resultados

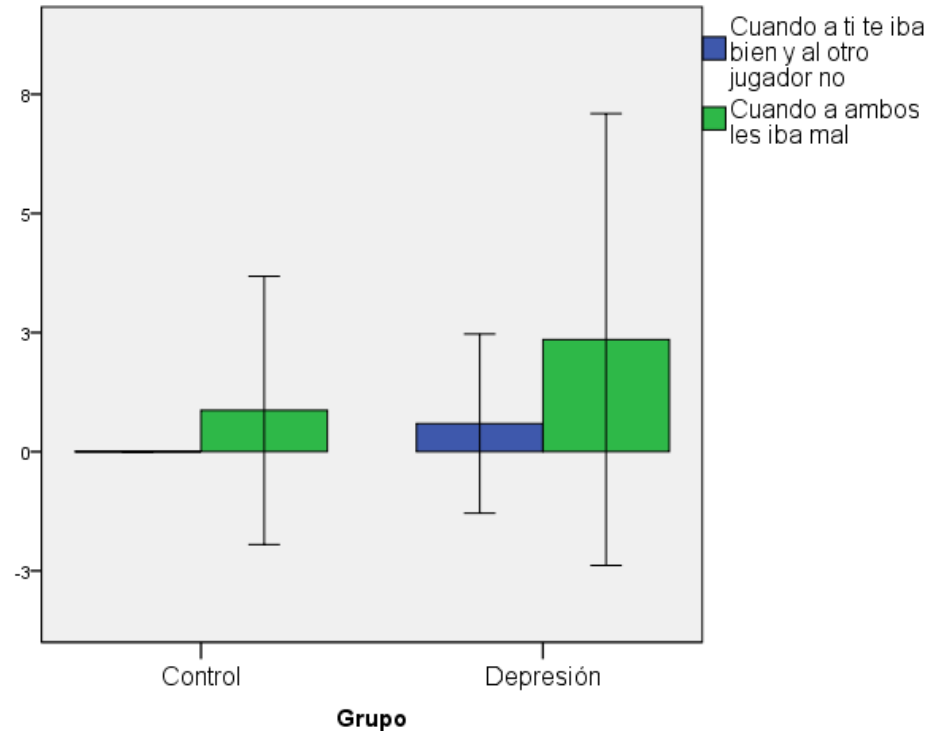


Los controles reportaron mayor **felicidad** frente a los resultados

Las personas con depresión reportaron mayor **decepción** frente a los resultados



Barras de error: +/- 2 DT



Barras de error: +/- 2 DT

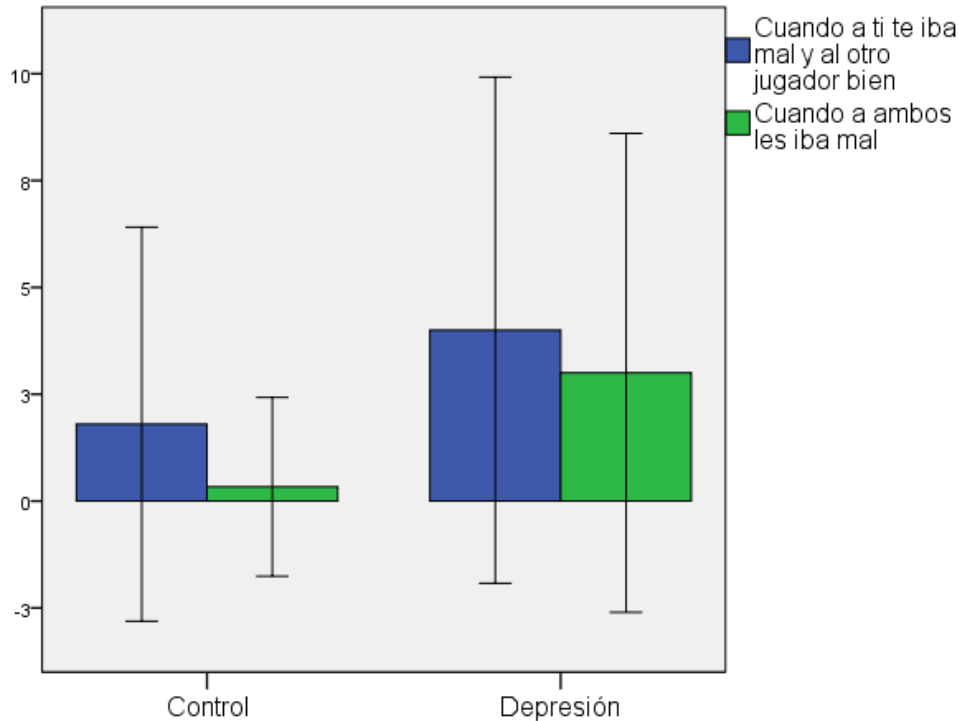
Cuando a ti te iba bien y al otro jugador mal ($t=2,389$, $p=0,024$),
 Cuando a ambos les iba mal ($t=2,338$, $p=0,027$)

Cuando a ambos les iba bien ($t=-2,711$, $p=0,012$),
 Cuando a ti te iba bien y al otro jugador no ($t=-1,938$, $p=0,063$),
 Cuando a ti te iba mal y al otro jugador bien ($t=-2,938$, $p=0,007$),
 Cuando a ambos les iba mal ($t=-2,289$, $p=0,030$)

Vergüenza y culpa frente a los resultados



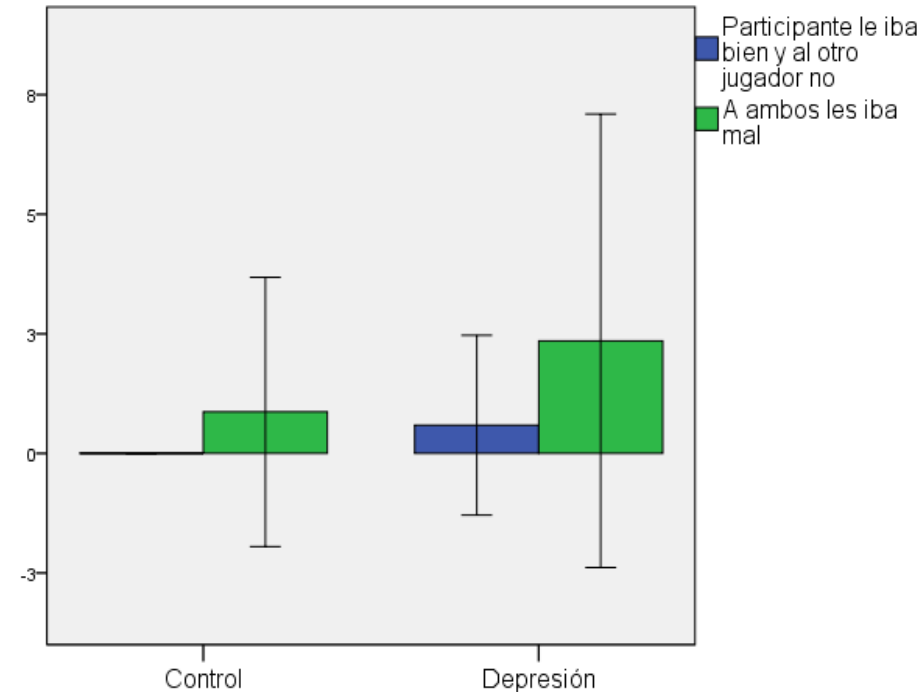
Las personas con **depresión** reportaron **mayor vergüenza** frente a los resultados



Barras de error: +/- 2 DT

Cuando a ti te iba mal y al otro jugador bien ($t=2,241$, $p=0,033$),
Cuando a ambos les iba mal ($t=3,442$, $p=0,002$)

Las personas con **depresión** reportaron **mayor culpa** frente a los resultados



Grupo

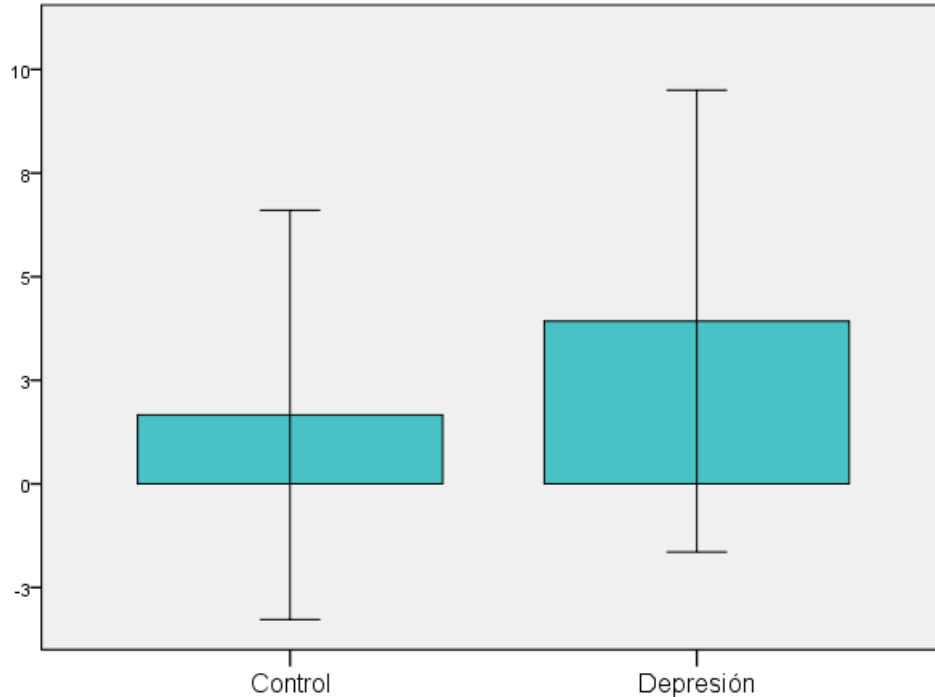
Barras de error: +/- 2 DT

Cuando a ti te iba bien y al otro jugador no ($t=2,973$, $p=0,020$)
Cuando a ambos les iba mal ($t=2,293$, $p=0,030$),

¿Cómo te sentías sabiendo que te encontrarías con otros participantes?



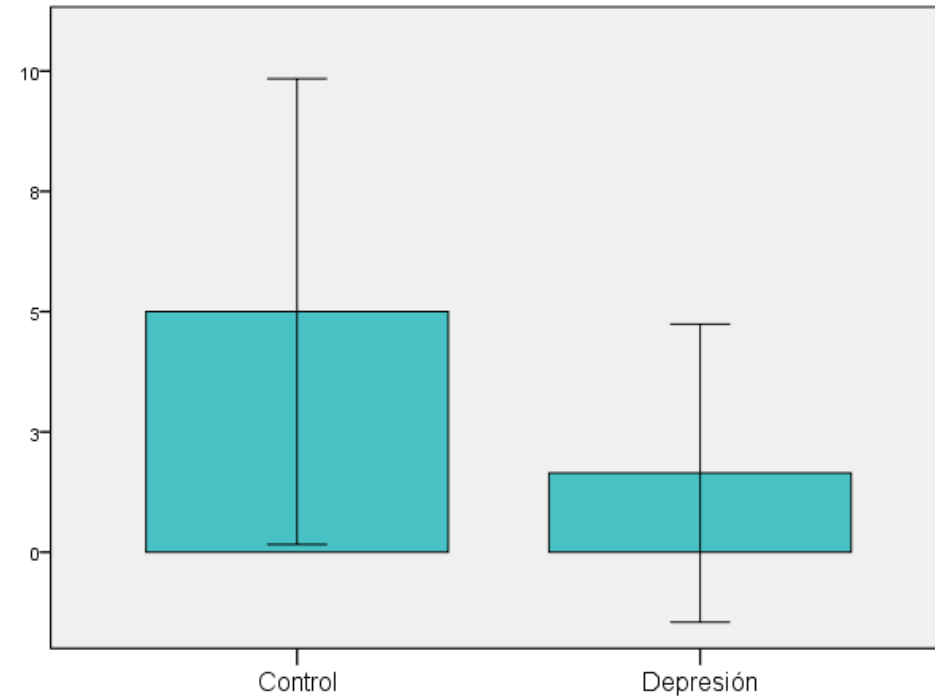
Los participantes con **depresión** reportaron **mayor vergüenza** mientras jugaban sabiendo que se encontrarían con otros jugadores



Barras de error: +/- 2 DT

($t=2,317$, $p=0,028$)

Los **controles** reportaron **mayor felicidad** mientras jugaban sabiendo que se encontrarían con otros jugadores



Barras de error: +/- 2 DT

($t=-4,412$, $p=0,000$)

Resumiendo...

- Uno de los síntomas principales de la depresión es el **estado de ánimo deprimido** (más **afectos negativos** y menos **afectos positivos** en el grupo de personas con depresión que en los controles)
- Las personas con depresión presentan más **ansiedad** que los controles (co-morbilidad con TGA y Ansiedad social).
- Los participantes con depresión tienen puntajes más bajos de **autoestima** que los controles y se comparan más socialmente.
- Presentan **problemas interpersonales** en las áreas de Frío-distante, Socialmente inhibido, No asertivo, Servicial.

Resumiendo...

- Los participantes con depresión han elegido mayoritariamente la opción individual. Esta conducta de evitación social puede relacionarse con la **baja autoestima, la ansiedad y los afectos negativos, y los pensamientos negativos sobre si mismos.**
- Reportan **culpa** al **elegir** jugar solos (**baja autoestima y sentimientos de culpa**)
- Las personas con depresión reportan más sentimientos de **vergüenza y decepción** frente a los **resultados** (comparación social, baja autoestima y pensamientos negativos sobre si mismos **“No soy lo suficientemente bueno”**)
- A su vez, al saber que se encontrarían con otros jugadores presentan más sentimientos de **vergüenza** que los controles

¡Muchas gracias!

