**Iowa Gambling Task**

**Executive funktioner ( kontrolenhed)**

* Umiddelbart den, som sætter opgaveløsningen i gang, men er lidt svær at inkorporere med den somatiske markør hypotese, som beror på at krosplige tilstande starter ens belusningstagen?
* Måske en form for bottom up ikke-bevidst eksekutiv funktion.-> det sensoriske træder ind
* Lytter du til din krop: tager stadig risky valg, selvom din krop sagde nejnejnejnej
  + Dunn: listening to your heart
    - Man kan godt have god interoception, men stadig tage dårlige beslutnigner, fordi ens krop vildleder en
  + <https://www.youtube.com/watch?v=yCC_b5WHLX0>
* Det er en mekanisme udover forståelsen af “os”
* Neuralt: PFC

**Beslutningstagning**

* utility ( nytteværdi)
* prospect theory: mennesker handler ud for nytteværdi
  + En anden måde at tage beslutninger på end somatisk markør
  + større intensitet ved at tabe end at vinde
* algoritme: den grundige udtømmende optimale beslutning, hvor man ligesom gennemtænker det gennemsnitlige afkast mellem bunkerne, hvor man jo så lærer at det er mere stabilt i bunke C og D
* heuristik: “good enough”/satisfying method. tager beslutninger ud fra hvad vi har tilgængeligt, i forsøget fx. “øj sidst fik jeg 500 kr i præmie i bunke A, det gør jeg nok igen!”
* Neuralt: præfrontalt kortex
* patienter med vmPFC skade (damasio) → vil blive ved med at vælge høj-risiko bunkerne (kan godt forudsige hvad der vil ske, men det har ikke en vægtning for dem. De føler ikke arousal (ubehagelig lyd eks).

**Emotioner (social kognition)**

* interoception (embodiment, grounded cognition: semantisk viden har en kropslig tilknytning (→ semantik, kategorisering og mentale repræsentationer)) (mærke i kroppen, høj lyd ubehageligt)
  + Insulas betydning: visceral feedback, kropslig feedback
    - Sommerfugle i maven
* James-lange teorien:” Jeg løber, derfor er jeg bange”: fysisk tilstand medfører emotionel tilstand
* Cannon-Bard mellemhjerne teorien → hypothalamus
* Damasio → somatic markers hypothesis
  + vmPFC betydning
* Bottom up: sensorisk indput man reagerer på
* Neuralt
  + det limbiske system → the limbic system theory of emotions (gammelt)
  + amygdala → frygt indlæring og frygt regulering
  + højre hemisfære hypotesen (emotioner forstås særligt i her)
  + valence hypotesen: mere el. mindre modtagelig overfor straf el. beløning)

Social kognition

* selvet og selvrefleksion
  + default-mode netværk (PFC aktivitet)
  + interoception
  + embodiment: forholder os til verden ift. os selv.
    - egocentrisk styring
    - ved sætningen: “Han huggede brænde med økse mens han malede hegn” - der kan vores kognition ikke følge med fordi vi sætter os selv ind i sætningen og kropsligt kan det jo ikke lade sig gøre(!)
* joint attention
* theory of mind (ToM) → mentalisering
* Lateral fusiform gyrus (IT cortex): ansigtsinvarianter. dele som ikke ændrer sig
* Superior temporal sulcus (STS): Foranderlige aspekter ved ansigter. Hvilken emotionel/stemnings tilstand er personen i?
  + STS: høj aktivering ved inkongruens ml. handling og ansigtsudtryk
* spejlneuroner
* empati

**Indlæring og langtidshukommelse**

* Implicit indlæring
* Skill learning
  + Mere priming ved høje lyde og røde tal end interoception, da vi i forvejen ved disse er negative?

**Kritik:**

Logisk deklarativ forståelse af bunkerne, matematisk statistisk udregning / gennemskuelse. Vi måler jo ikke engang på GSR eller startle reaction.

Lav økologisk validitet, viser det overhovedet noget om hvordan vi tager beslutninger i vores liv?

* gambling situation stemmer ikke overens med rigtige hverdagssituationer, end ikke en rigtig gamling situation

Er høj lyd og røde tal mere en priming effekt til at holde sig væk, da vi i forvejen forbinder dette med noget dårligt?-> forhåndsviden ikke med i somatisk markør hypotesen

Aldersrepræsentation (sample problem) skævvrider data