



Fernando Colmenares

Profesor de psicobiología en la UCM

Bueno, yo soy biólogo, y dentro de la Biología hay una disciplina que se especializa en el estudio del comportamiento animal y humano, que es la Etología. Mi especialización es en Etología y yo creo que la aportación fundamental que hace un biólogo o un etólogo al estudio de cualquier fenómeno de conducta es que estudia la conducta en diversas especies y no solamente la humana. Yo creo que un aspecto importante que tiene de peculiar, y en mi opinión, de valor añadido la Etología o la Biología, es que no somos antropocéntricos, es decir, no estudiamos sólo a los humanos, o no estudiamos a los no-humanos para conocer a los humanos, sino que lo que buscamos es aquello que es común a los humanos y a los no-humanos para tener una visión más clara de qué es lo que nos hace distintos y qué es lo que arrastramos de nuestra historia evolutiva previa, y obviamente eso que arrastramos es común a otros animales.

Entonces, durante el tiempo que hemos estado investigando en nuestro grupo, sobre todo hemos trabajado con primates no-humanos, es decir, con antropoides o simios antropomorfos o con primates africanos, pero también, y sobre todo en los últimos años, hemos incorporado el estudio sobre todo de niños. Y desde luego un tema fundamental que estamos todavía trabajando en él es del juego.

Cuando hablamos de juego, sobre todo si lo hacemos desde la perspectiva de la Biología, lo que intentamos es encontrar una definición de qué es jugar donde quepa todo aquello que hacemos las personas cuando jugamos y que hacen otros animales cuando creemos que están jugando. Digamos que ha habido muchas definiciones, que van desde las que son tan laxas que plantean que hasta los insectos juegan, hasta las que son muy estrictas y hacen una distinción muy clara, que en mi opinión es correcto, entre el juego que se observa en las personas y el juego que se observa en cualquier otro animal, incluidos aquellos animales que tradicionalmente presentamos como nuestros primos más cercanos, que pueden ser los chimpancés o alguna otra especie de primate.

Y en esa distinción yo creo que se destacan algunos atributos, y algunos de esos atributos yo creo que es importante que los valoremos en relación con hasta qué punto son atributos que necesariamente vamos a encontrar en el juego, incluso en el juego de las personas. Y esos atributos tienen que ver, por ejemplo, históricamente se ha dicho que cuando un animal o una persona juega hace cosas que no tienen un fin inmediato, muchas veces más allá de hacerlo por el propio placer de hacerlo. Es decir, hay conductas que se observan de alguna manera en contextos que se suele usar la etiqueta o el calificativo de "contexto serio". Por ejemplo, conductas que hacen los adultos fuera del contexto de juego, pero que cuando los utilizan dentro de secuencias de juego, cuando un individuo es inmaduro, por ejemplo un adolescente o incluso más joven, en realidad las conductas que se utilizan, esas que consideramos que son como las que hacen los adultos pero en un contexto no serio, son conductas que se repiten muchas veces, que se modifica mucho la secuencia, por ejemplo en los juegos donde los individuos que participan tienen roles distintos. Rol tan sencillo como que yo corro primero detrás de ti y luego dejo que tú corras detrás de mí, esos roles en el juego se invierten con mucha frecuencia de manera que da la sensación de que de algún modo los individuos hacen una contribución equitativa en los roles que desempeñan en el juego. Es muy común, por ejemplo, jugar a que yo gano, y por tanto tú pierdes. Entonces es muy entretenido ser yo siempre el ganador, pero el que está todo el rato jugando el papel de perdedor no le resulta tan divertido. Entonces si alguien quiere seguir manteniendo ese juego no tienes más remedio de hacer la concesión de cambiar el rol. Entonces tú hacer que pierdes o jugar a perder y el otro a ganar.

Otra característica que es muy importante del juego es la de que es una actividad muy placentera, muy reforzante y muy divertida. Y precisamente esta característica es una de las que nosotros, estudiando el juego en niños y estudiando el juego sobre todo en primates, lo que estamos planteándonos es hasta qué punto esa es una característica del juego. Sobre todo porque cuando uno observa, digamos que una las aproximaciones que



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



Fernando Colmenares

Profesor de psicobiología en la UCM

probablemente no tienen otras disciplinas que trabajen con la conducta del juego y que sí tiene la Etología es utilizar la teoría biológica para intentar entender cosas como que en muchas ocasiones cuando uno observa dos individuos que aparentemente podrían divertirse jugando, en realidad pueden dedicarle una hora a negociar cuál es el tipo de juego en el que se van a implicar. Entonces esto es algo que se observa en primates no-humanos pero que es muchísimo más sofisticado, muchísimo más frecuente y muchísimo más paradójico en los niños.

Bueno, esto que ocurre en niños, en niños que obviamente expresan lo que les gusta y lo que no les gusta con un lenguaje, se observa a un nivel lógicamente más rudimentario con primates, y eso es lo que nos está haciendo como una de las líneas de trabajo que nosotros tenemos en la comparación del juego en niños y en primates, de hecho en otros animales también: perros, animales domésticos..., es la idea de que en realidad hay muchas invitaciones al juego que son rechazadas, hay muchos juegos que acaban en agresión, y hay muchas pausas durante los episodios de juego en las que los individuos tienen que hacer conductas que no son de juego para convencer a los otros de que vale la pena seguir jugando.

Y esto es lo que nos lleva, y es para nosotros muy interesante, a este planteamiento que decía al principio de la teoría biológica, que lo que nos dice es que en realidad el juego no es más que otra forma en la que los individuos necesitan a compañeros de su especie, o de su grupo o familia, los necesitan para conseguir fines, objetivos, que son tremendamente importantes para ellos pero que no se pueden conseguir a menos que utilices o cooperes con alguien. Entonces, en el juego social necesitas a alguien, y se juega socialmente porque sólo jugando socialmente, sólo jugando con otro, es posible que consigas cosas que de otro modo no vas a hacer, no vas a conseguir. Entonces, ¿cuál es el problema que plantea de alguna forma la teoría biológica? Lo que plantea la teoría biológica es que cuando estableces un consorcio, en este caso, eliges un compañero de juego, de alguna manera lo que intentas conseguir es algo que tu compañero de juego también quiere conseguir. Entonces hay un espacio de discrepancia, hay un espacio de conflicto de intereses entre lo que me gustaría conseguir a mí, que a lo mejor sería el cien por cien que un juego puede dar, y lo que le gustaría conseguir a tu compañero, que pretende lo mismo que tú, y que de alguna manera te fuerza a negociar: bien, yo ahora juego a esto, hago estas concesiones para que tú hagas lo que yo necesito para conseguir lo que a mí me interesa, y luego cambiamos los roles y yo juego o en el rol que a ti te interesa o al tipo de juego que a ti te interesa por los objetivos que sean, porque te encanta jugar al ajedrez, mientras que a mí lo que me encanta es jugar con los muñecos.

La idea de que si es divertido, pues los individuos inmediatamente que se les da la oportunidad lo que se espera es que hagan cosas que sean reforzantes para los implicados, cuando en la práctica en los contextos que he dicho que intervienen los adultos y en el contexto de juego en los inmaduros lo que encontramos es ese conflicto de intereses, de tal manera que hay un espacio común de intereses compartidos pero un espacio en el cual cada uno intenta maximizar lo que quiere obtener y minimizar los costes que implica hacer concesiones. Y esta visión de que todo lo social en última instancia tiene elementos, tiene ingredientes de conflicto de intereses es lo que nos hace a los etólogos estar muy interesados en la última década en intentar entender cuáles son las condiciones, por ejemplo, que en el caso de animales que se mantienen en condiciones de cautividad o en el caso de las personas en entornos escolares, en entornos diversos, donde de forma espontánea y natural los niños juegan, es decir, ¿qué es lo que puede facilitar que esas interacciones se produzcan lo antes posible y que esas interacciones efectivamente sean positivas, sean placenteras, sean divertidas para los participantes?. Eso significa, por ejemplo, en el caso de lo importante de aplicar los conocimientos que se obtienen en investigaciones de ciencia básica a un contexto aplicado, como puede ser escolar, es encontrar cuáles son las características que hacen que los niños que comienzan un juego sigan en él más tiempo y resulte para todos los que han participado una experiencia placentera. Porque como todos sabemos, los que estudiamos por ejemplo las relaciones sociales de los niños



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



Fernando Colmenares

Profesor de psicobiología en la UCM

en la escuela, todos sabemos que hay circunstancias que provocan lo que se conoce como el acoso escolar, donde muchos juegos terminan en realidad siendo conductas en las que se impone a los compañeros de juego formas de jugar que ellos no quieren, se les impone la adopción de papeles en esas interacciones de juego que obviamente sólo divierten y de una manera no muy sana a los niños que adoptan ciertos papeles dominantes y que sin ninguna duda los otros niños están realmente teniendo una experiencia psicológica muy negativa.

Cuando los niños pueden elegir libremente sabemos con quiénes quieren jugar y con quiénes no. Sabemos, por ejemplo, que a los niños les aburre jugar con las niñas, y a las niñas les aburre o no quieren jugar con los niños. Sabemos que hay un formato, hay un guion de juego en los niños donde el aspecto físico es muy importante, el aspecto acrobático o de hacer el bruto, es muy característico, y ese juego no les atrae para nada a las niñas, las niñas tienen otro formato de juego distinto. Eso podría explicar por qué razón resulta tan infrecuente que los niños o las niñas si se les deja elegir libremente no elijan como compañero de juego a los del otro sexo, pero también es cierto que dentro del propio sexo no todos los niños les gusta jugar con otros niños y a las niñas les ocurre lo mismo. Entonces lo que estamos intentando entender es qué factores predicen esas preferencias y cómo podríamos utilizar ese conocimiento para fomentar juegos estructurados que sepamos que van a promover, a fomentar ciertas características que como digo sean agradables para todos los participantes.

El estudio del juego es un escenario, decía antes, especialmente interesante para estudiar algo que sabemos que los humanos somos muy sofisticados, es decir, que destacamos en comparación con otras especies, y es el estudio de la innovación, la incorporación de conductas novedosas. Yo creo que eso es muy importante entre otras razones porque es algo que conecta con algo que interesa a los expertos en Ciencias Sociales y por supuesto a los biólogos, que es el estudio de la cultura, el estudio de las diferencias interculturales que hay en muchos juegos y que a través del juego nos da una oportunidad para estudiarlo.

Hubo un tiempo que se pensaba que todo lo que hacen los organismos humanos o no-humanos durante la etapa de inmadurez, cuando todavía no han alcanzado la madurez sexual, todo lo que hacen es irrelevante para el contexto inmediato y es como una forma de entrenamiento para la etapa adulta. Eso significaría de alguna manera que cuando eres adulto dejas de jugar, porque el juego sería una característica exclusiva de esa fase de entrenamiento, de formación, de educación para cuando seas mayor, de manera que lo que hayas aprendido durante esa etapa de tu vida, lo que hayas ensayado “de broma” durante la etapa de inmadurez y lo que hayas aprendido es lo que después vas a poner en práctica y es cuando vas a saber si pasas o no con nota esa experiencia que es la vida adulta.

Entonces, ese es de nuevo uno de los muchos mitos que hay acerca del juego, puesto que sin ninguna duda, en humanos jugamos durante toda nuestra vida, pero también se ha observado en muchas otras especies, no en tantas, pero en algunas de las que se han estudiado, incluso en especies en las que uno pensaría que “qué raro que jueguen cuando son jóvenes”, porque son animales solitarios, como puede ser los osos, lo que se observa en esta especie que es solitaria es que no solamente juegan durante la etapa de inmadurez sexual, sino que cuando alcanzan la madurez sexual hay muchos momentos fuera de la estación reproductora en la que ciertamente la competición es muy elevada y los machos fundamentalmente se dedican a pelearse entre sí por monopolizar el acceso a las hembras. Antes de que eso ocurra, los machos juegan entre sí, es decir, juegan en la etapa adulta. Eso lo que significa es que hay ciertas funciones que el juego tiene en la infancia y en la adolescencia que todavía pueden ser explotadas en la etapa adulta, y fundamentalmente tienen que ver con aprender a regular la conducta y las emociones que la sostienen, que la soportan, en un contexto de interacción social en el que puede ser más beneficioso practicar habilidades sociales y practicar esas habilidades cognitivas que uno necesita para no escalar



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



Fernando Colmenares

Profesor de psicobiología en la UCM

del juego a una interacción agresiva seria, y por tanto, para seguir perfeccionando, para seguir practicando esas estrategias.

El otro mito importante es ese que dice que cuando eres joven haces cosas que fundamentalmente son una inversión para el futuro, pero para un futuro relativamente lejano. Yo creo que algo muy importante que cada vez yo creo que probablemente en la actualidad pocos cuestionan es que el juego sirve en el momento en el que estás jugando, y no solamente para cuando seas mayor.

Da la impresión de que el juego es un componente tremendamente importante y que, de hecho, no solamente en los humanos, donde sin ninguna duda es fundamental, pero en otras especies lo que se ha comprobado es que la falta de juego o un juego con una frecuencia deficiente o con compañeros de juego que no te permiten practicar ciertas habilidades tienen ese efecto, por otra parte esperado, que es que llegas a la etapa adulta y careces de las habilidades para responder emocionalmente de forma adecuada a las interacciones que recibes. En una palabra, para tener habilidades sociales. El juego te proporciona esas habilidades sociales y todos sabemos, por poner un ejemplo, que un ejemplo más, exclusivo de la especie humana, que el sentido del humor es un elemento que te abre muchas puertas en las relaciones y que hay personas muy hábiles, que saben utilizar los tipos de humor que son adecuados a cada situación y que hacen que sean eficaces para conseguir objetivos sociales. O sea, que realmente el juego es fundamental. Una carencia de juego, en términos cuantitativos y en términos cualitativos supone carencias importantes en las relaciones sociales que las personas y otros animales necesitan en la etapa adulta.

Pues yo creo que la respuesta que te voy a dar va a ser la que da todo el mundo, que no sé si se la han preguntado, pero que cuando la tiene que contestar cuando la escribe, y es que el juego es una conducta tremendamente fácil de reconocer, y es tan fácil de reconocer como difícil de definir. Entonces, no es cierto que el juego no es todo lo que hacen los inmaduros, no es cierto que el juego sea todo lo que parece que no tiene propósito inmediato. Pero quizá, por repetir lo que dice todo el mundo en pocas palabras, el juego es una conducta que incorpora acciones que se repiten de una manera que no ocurre en ningún otro contexto.

Es decir, que hay una repetición de los elementos de conducta que es característico de ese contexto que estamos considerando que es juego: hay elementos inhibidos de conductas típicas de individuos adultos, según algunos son conductas que aparentemente son placenteras para los que participan en ella y se dice que cuando dejan de serlo para alguno de ellos entonces no es juego, son conductas que en muchas ocasiones se combinan de una manera creativa, de una manera original...

Y hay otra característica que se plantea así: la otra característica es que son conductas que aparentemente sólo ocurren en contextos en los que los individuos no están estresados, de hecho lo que se plantea es que el juego es la primera conducta que desaparece del repertorio de las especies que juegan cuando los individuos están estresados porque hay algún peligro, porque tienen hambre, es decir, porque hay algún otro sistema de los que controlan la conducta que está activado. Entonces es como que el juego es la primera conducta que se sacrifica cuando las condiciones ambientales son adversas.

Bueno, yo creo que no sólo porque sea el tema del que estamos hablando, que es el juego. A mí lo que me interesa es esa percepción que tenemos muchos en Biología, y por supuesto en otras ciencias, de que las relaciones sociales son espacios en los cuales los individuos tienen necesariamente que negociar los roles en esas relaciones. Y el juego es una interacción tremendamente rica donde aflora con mucha facilidad la capacidad



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



Fernando Colmenares

Profesor de psicobiología en la UCM

que tenemos para controlarnos, para conseguir nuestros objetivos sin romper la interacción. Y por tanto son un modelo extraordinario para entender cómo las especies sociales somos capaces de gestionar nuestros conflictos, porque todo lo social es inherentemente conflictivo, el juego social es muy conflictivo, y aprender desde la Biología cómo la selección natural de alguna forma nos ha esculpido para ser capaces de encontrar las estrategias que permiten gestionar eficazmente las interacciones sociales y el juego en concreto para mí sería muy interesante.

Bueno, en realidad lo que me estás preguntando no sé si contestarte, porque en realidad es la idea que tenemos nosotros en las investigaciones que estamos planificando, es decir, nosotros creemos en el caso de los niños, obviamente a nos no-humanos no les podemos preguntar, en el caso de los niños lo que queremos es conocer qué tipo de juegos les gustan, juegos de diversos tipos, pero fundamentalmente los sociales, y una vez conocido eso estaríamos interesados en conocer cómo aprovechan los recreos, es decir, los espacios de juego libre, por una parte. Y luego, en función de la información que los niños nos han dado acerca de a qué les gusta jugar, establecer juegos estructurados, en los que nosotros manipulamos, es decir, utilizamos la información que nos han dado para constituir grupos de juego, en los cuales ponemos, por poner un ejemplo, niños con niñas, después de que los niños nos han dicho qué juegos no les gustan jugar, y niñas que nos han dicho qué juegos les gustan jugar, y proponer un juego de niñas, y ver hasta dónde son capaces los niños en función, por ejemplo, de la edad de prestarse a hacer la concesión que es necesaria para poder mantener un juego con niñas, un juego que no les gusta. Y para poder ver esas estrategias que estaba comentando hace un momento donde se puede ver qué capacidades, qué habilidades tienen para contenerse, para autocontrolarse en una situación de juego que no es placentera en absoluto para ellos.

Pues yo creo que era juego social, y fundamentalmente era juego social familiar, es decir, mi compañero de juegos fue mi hermano mayor inmediato, que tenía un poco más de edad que yo, año y pico mayor que yo, y fundamentalmente juegos de muchos tipos, pero digamos que era mi compañero de juegos fundamental.



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA