

Tomar el juego en serio más allá de las prácticas humanas: normatividad y juego social en animales

Taking Play Seriously Beyond the Human Practices: Normativity and Social Play in Animals

María Ayelén Sanchez

<https://orcid.org/0000-0002-7739-4074>

Universidad Nacional del Sur
Universidad del Centro de Estudios Macroeconómicos de Argentina
ayelen.zanches@gmail.com

Juana Regues

<https://orcid.org/0000-0002-4739-2975>

Universidad Nacional del Sur
reguesjuana@gmail.com

159

Fecha de envío: 14 de agosto de 2023. Fecha de dictamen: 22 de diciembre de 2023. Fecha de aceptación: 19 de febrero de 2024.

Resumen

La tradición filosófica ha caracterizado el fenómeno de la normatividad, esto es, la capacidad de actuar según normas, como una capacidad exclusiva del ser humano. En contraposición, dicha tradición ha considerado que el comportamiento de los animales no humanos se reduce a meras respuestas al entorno, relegando su actividad al ámbito del instinto y la supervivencia. Sin embargo, los avances realizados a partir del siglo XX en el campo de la etología permiten cuestionar esta caracterización. El objetivo de este trabajo es mostrar la existencia de aspectos normativos presentes en un tipo de comportamiento observado en diversas especies: el juego social. Realizaremos un análisis conceptual y una revisión crítica de la



literatura filosófica y de los resultados reportados por la evidencia empírica relativa al juego social. A partir de una reconstrucción del concepto de “práctica” desarrollado por Rawls (1955), intentaremos mostrar que el juego social presenta características normativas que nos habilitan a extender la noción de práctica más allá de nuestra propia especie. Nuestro principal argumento presenta la siguiente estructura: (1) toda práctica supone, necesariamente, normatividad; (2) el juego social en animales presenta ciertas características estructurales por las cuales resulta pertinente describirlo como un tipo de práctica; y, por lo tanto, (3) la tesis de que ciertas especies de animales no humanos exhiben un comportamiento normativo es, al menos, plausible y merece ser considerada seriamente.

Abstract

Traditional philosophy has characterized the phenomenon of normativity, i.e., the ability to act according to norms, as an exclusive capacity of human beings. In contrast, this tradition has considered the behavior of non-human animals to be mere responses to the environment, relegating their activity to the realm of instinct and survival. However, advances made since the 20th century in the field of ethology allow us to question this characterization. The aim of this work is to demonstrate the existence of normative aspects present in a type of behavior observed in various species: social play. We will undertake a conceptual analysis and a critical review of the philosophical literature and the results reported by empirical evidence regarding social play. Building upon a reconstruction of the concept of "practice" developed by Rawls (1955), we will attempt to show that social play exhibits normative characteristics that allow us to extend the notion of practice beyond our own species. Our main argument runs as follows: (1) every practice necessarily involves normativity; (2) social play in animals exhibits certain structural characteristics that make it relevant to describe it as a type of practice; and, therefore, (3) the thesis that certain species of non-human animals exhibit normative behavior is, at the very least, plausible and deserves to be seriously considered.

Palabras clave: normatividad; prácticas; Rawls; juego social; animales.

Keywords: normativity; practices; Rawls; social play; animals.



Introducción

Una de las características distintivas del ser humano es la capacidad de actuar a la luz de normas, es decir, ser un animal nómico (*nomic animal*). Según un amplio consenso en la literatura filosófica, esta capacidad propia de la especie humana es también excluyente con respecto a las demás especies. Así, el supuesto de la excepcionalidad humana, en una de sus tantas aristas, también opera en la negación de la normatividad en el mundo de los animales no humanos (de aquí en adelante, simplemente “animales”). Esta tesis cuenta con un extenso respaldo en el ámbito filosófico de la mano de autores de renombre como Wilfrid Sellars (1980), John Searle (2010), Robert Brandom (1994) o John McDowell (1994), el cual se extiende a otras disciplinas como la economía y las ciencias políticas. En los últimos años, sin embargo, han surgido algunas líneas de investigación que comenzaron a poner en cuestión esta idea. Específicamente, se ha empezado a considerar la evidencia empírica con la que se cuenta hasta el momento de que ciertas especies exhiben un comportamiento que no solo responde a regularidades, sino que se trata de un comportamiento orientado según el reconocimiento de normas. Giuseppe Lorini (2018) plantea la pregunta de si el comportamiento normativo se extiende más allá de la especie humana y explora tres abordajes desde los cuales se ha defendido una respuesta positiva: desde la perspectiva jurídica de Rodolfo Sacco, desde la etológica con los aportes de Frans de Waal y desde los desarrollos filosóficos de Kristin Andrews. El presente trabajo pretende contribuir al reconocimiento de la normatividad en el mundo de los animales a partir del análisis del juego social (*social play*). Creemos que este podría ser un aporte al pensamiento filosófico que busca poner en cuestión la tesis de la excepcionalidad humana, la cual se sustenta en gran parte sobre prejuicios que hacen caso omiso a los estudios empíricos que, desde otras disciplinas como la etología, han profundizado en la comprensión de las diversas dimensiones de la conducta animal. Por lo tanto, si logramos mostrar que existen contextos en los cuales ciertas especies animales exhiben un comportamiento que puede considerarse como guiado por normas podremos poner en cuestión la tesis de que las únicas criaturas nómicas somos los seres humanos. Consideramos que en el juego social exhibido por ciertos animales, si bien no es el único tipo de práctica

animal en la que pueden apreciarse aspectos normativos, las normas cumplen un rol central muy evidente, y por esta razón será el foco de nuestro análisis.

El juego social en animales es un fenómeno particularmente interesante para el análisis filosófico y consideramos que representa un desafío para la tesis de la excepcionalidad. Por un lado, porque implica habilidades cognitivas sofisticadas como la cooperación, la comunicación y el aprendizaje (Allen y Bekoff, 1997; Bekoff, 2001; Bekoff y Allen, 1998). Por otro lado, porque creemos que el juego presenta una estructura social y normativa que habilita un análisis desde la noción de práctica (*practice*), cuya aplicación estuvo tradicionalmente reservada para la descripción de las dinámicas sociales humanas. Según las líneas generales de la argumentación que presentaremos aquí, intentaremos mostrar que (1) toda práctica supone, necesariamente, normatividad; (2) el juego social en animales presenta ciertas características por las cuales resulta pertinente describirlo como un tipo de práctica; y, por lo tanto, (3) la tesis de que ciertas especies de animales exhiben un comportamiento normativo es, al menos, plausible y merece ser considerada seriamente.

162

Metodología

La estrategia metodológica que emplearemos en el presente trabajo consistirá principalmente en el análisis conceptual y en una revisión crítica de la literatura filosófica y de los resultados reportados por la evidencia empírica relativa al juego social. Esta revisión no pretende ser exhaustiva, sino que tomaremos aquellos casos en los que la conducta lúdica presenta sus rasgos más evidentes y destacables. Un recorrido completo de toda la evidencia de juego social en animales se encuentra más allá de los límites y de los objetivos de nuestro trabajo. Nuestro propósito es argumentar que la normatividad no se encuentra presente de manera excluyente en el mundo humano, por lo que es suficiente mostrar algunos casos en los cuales la conducta animal presenta características normativas. En la segunda sección, reconstruiremos la noción de práctica, entendida como concepto técnico propuesto inicialmente por Rawls, y presentaremos de un modo explícito y sistemático sus aspectos principales haciendo hincapié en aquellos que exhiben su conexión con la normatividad. En la tercera sección, nuestro análisis se centrará en el concepto de

juego social; aquí recurriremos a la literatura que, a partir de la evidencia empírica disponible, estudia y recoge las características centrales de este fenómeno. En la cuarta y última sección, expondremos cómo, en función de los aspectos estructurales del juego social que habremos señalado, este fenómeno puede ser interpretado a la luz del concepto de práctica y, por lo tanto, dar cuenta de la normatividad presente en el comportamiento de ciertos animales.

Prácticas y reglas

John Rawls, inspirado en las ideas de Wittgenstein en torno a la noción de juego (*Spiel*), desarrolló el concepto de práctica (*practice*) en el marco de sus reflexiones sobre los alcances de la justificación utilitarista. El autor defiende la tesis de que las prácticas pueden ser evaluadas a partir de criterios utilitarios, pero no así todas y cada una de las acciones que tienen lugar dentro de las prácticas, consideradas individualmente. Si bien más adelante volveremos brevemente sobre la diferencia entre justificar prácticas y justificar acciones particulares, lo que aquí nos interesa es ofrecer una caracterización sistemática del concepto mismo de “práctica” y sus relaciones con la normatividad. Para ello, recogeremos las notas centrales de este concepto tal como lo presentó Rawls en “*Two Concepts of Rules*” (1955), centrándonos en los aspectos que consideramos más relevantes para nuestro análisis del juego social.

163

En la primera nota al pie, encontramos una aclaración sobre el modo en que utilizará el término *práctica*:

“Utilizo la palabra «práctica» como una suerte de término técnico para referirme a cualquier forma de actividad especificada por un sistema de reglas que define funciones, roles, movimientos, sanciones, defensas, etc., y que da a la actividad su estructura. Consideremos, por ejemplo, los juegos y rituales, o los juicios y sesiones del congreso”.¹ (Rawls, 1955: 3; traducción de *Astrolabio*.)

En esta primera definición, queremos destacar algunos elementos que serán de gran utilidad para nuestro análisis del juego social. El primero de ellos es la introducción del término *práctica* en un sentido técnico. Esto nos permite identificar de manera precisa y sistemática los criterios de aplicación del concepto y evaluar si su aplicación al comportamiento de los animales resulta pertinente. En segundo lugar, las prácticas

son una forma de actividad, lo cual implica que no todo tipo de actividad constituye una práctica, sino que solo aquellas que cumplan con una serie de requisitos pueden ser consideradas como tales. Por último, las prácticas están constituidas por un sistema de reglas que establecen roles, estatus y tipos de acciones al interior de la práctica misma. En lo que sigue, nos detendremos en esta íntima conexión entre prácticas y exploraremos con más detalle dicha relación.

Una de las ideas principales de Rawls es que allí donde hay prácticas hay normatividad, es decir, hay reglas ejerciendo su fuerza. ¿Pero qué tipo de reglas son aquellas que especifican una práctica y en qué consiste su fuerza normativa? Si hablamos de tipos de reglas, conviene recurrir a la clasificación que presenta el autor entre las que cumplen una mera función regulativa, como máximas o reglas generales (*rules of thumb*) y aquellas cuyo rol es constitutivo² (*rules of practices*). En su rol regulativo, las reglas operan como guías y suelen ser generalizaciones que surgen de la experiencia. Se aplican a situaciones que se presentan como similares y tienden a repetirse en el tiempo. Desde un punto de vista lógico, estas reglas establecen cuál es el modo correcto de realizar una determinada actividad, lo cual habilita la posibilidad de ser violadas, es decir, de que el agente en cuestión se comporte de otro modo al establecido como apropiado o correcto. Además, las actividades a las cuales se aplican tienen una existencia previa a e independiente de las reglas que las regulan: pueden ser descritas sin apelar a ellas. Por ejemplo, dentro de una comunidad, pueden existir reglas que establezcan como cazar o cómo llevar adelante el cortejo, pero tales actividades pueden realizarse de un modo contrario al establecido como correcto y pueden ser comprendidas sin recurrir a las reglas que se aplican a cada contexto.

Frente a esta concepción de las reglas que responde a su función regulativa, están las “reglas de las prácticas” (*rules of practices*), las reglas en sentido estricto, cuya función es constitutiva. Como señalamos, una práctica es una especificación de una forma de actividad y son estas reglas las que llevan a cabo esta especificación. La posibilidad de una práctica determinada se funda en que existan tales reglas, es por eso que estas reglas son lógicamente anteriores a las actividades particulares a las que se refieren. El caso de los distintos tipos de juegos nos provee de un ejemplo paradigmático para ilustrar el rol definitorio de este tipo de reglas. Pensemos en el caso del básquet. Algunas de sus reglas establecen cómo debe ser hecho un

lanzamiento para que cuente como un triple. Arrojar una pelota y embocarla desde cierta distancia en un aro es algo que puede ser realizado sin necesidad de que exista el básquet y su reglamento. Pero que esa acción cuente *cómo* hacer un triple depende, necesariamente, de la existencia de ese juego como práctica y de las reglas que especifican en qué consiste esa jugada en cuestión.

Analicemos con mayor detalle cómo funcionan las reglas que son condición de posibilidad de una práctica. Estas reglas no expresan regularidades del comportamiento de los individuos involucrados en la práctica, no describen cómo de hecho se comportan ni son máximas que recomiendan una manera de hacer las cosas. Por el contrario, las reglas de las prácticas establecen qué modos de proceder cuentan como tipos específicos de acción, es decir, fijan los criterios según los cuales un comportamiento X cuenta como un tipo de acción Y (por ejemplo, qué movimiento de las piezas en un tablero de ajedrez cuenta como jaque mate). Por esto, la noción de práctica está íntimamente articulada con la de “contar cómo”. En el marco de las prácticas, entonces, las acciones no se reducen a meros movimientos corporales, sino que son movimientos que cuentan *cómo* hacer algo en particular (Schapiro, 2001). Incluso, un mismo comportamiento puede contar como una acción diferente según tenga lugar dentro o fuera de la práctica.

165

Una de las consecuencias lógicas de esta caracterización es que tales reglas no admiten excepciones: si el comportamiento de un individuo no se ajusta a la regla, entonces no cuenta como forma de actividad específica dentro de la práctica. Las reglas de las prácticas ponen a los agentes en posición de manejar determinaciones específicas del poder agencial (como el poder de castigar en el caso de un juez o el de meter un gol en el caso de un jugador de fútbol). Así, ser un agente participante no es un estatus definitivo y permanente adquirido de una vez para siempre. Un individuo se considera participante de una práctica en la medida en que realiza acciones que cuentan como un tipo de acción determinada en el contexto de una práctica dada. Este poder para hacer que los movimientos cuenten-cómo solo puede atribuirse a los agentes en la medida en que participan en alguna práctica: “Como seres naturales, los participantes tienen el poder de realizar movimientos; pero, como participantes, tienen el poder de dar a esos movimientos el estatus de jugadas”³ (Schapiro, 2001: 111; traducción de *Astrolabio*).

Las prácticas no solo involucran tipos específicos de actividades, sino que,

además, al interior de cada práctica, hay ciertos roles, estatus y razones que atañen a los individuos que participan en ellas, y que no encuentran su posibilidad ni su justificación por fuera de la práctica misma. Sobre las diversas funciones de las reglas, Rawls (1955: 25; traducción de *Astrolabio*) señala que contribuyen a “determinar funciones, especificar ciertas formas de acción propias de diferentes funciones, establecer sanciones para quien rompe las reglas, etc. Se puede pensar en las reglas de una cierta práctica como aquellas que definen las funciones, jugadas y faltas”⁴.

Para finalizar esta caracterización, debemos hacer alusión al rol que ocupa la enseñanza y el aprendizaje en la iniciación en una práctica determinada. Todas las prácticas tienen condiciones de participación establecidas por reglas, tanto implícitas como explícitas. Los individuos que se vuelven participantes de las prácticas pueden adquirir ciertos estatus y desempeñar ciertos roles solo en tanto se comporten según las reglas específicas de la práctica en cuestión. Tales reglas son, según Rawls, transmisibles por medio de la enseñanza, la cual implica ser instruido en las reglas que las definen. Así, por medio del entrenamiento apropiado los individuos llegan a convertirse en agentes de una práctica determinada, adquiriendo una especie de comportamiento normativamente estructurado (Medina, 2002). Este comportamiento incluye no solo patrones regulares en la conducta, sino también la incorporación de actitudes normativas compartidas con los miembros de la práctica en cuestión. Los agentes pasan a ser miembros cuando incorporan ciertos estándares normativos que se aplicarán tanto a sus comportamientos como a los ajenos.

Los conceptos de práctica y juego, como hemos visto, están íntimamente relacionados con la normatividad y han sido desarrollados en la literatura filosófica para el análisis de la interacción entre humanos. Sin embargo, la pregunta que guía nuestro desarrollo es si es posible extender tales conceptos a la descripción de cierto tipo de conducta animal, a saber, el juego social. En esa dirección, nuestra estrategia metodológica consistirá en analizar los aspectos centrales que presentan las interacciones entre animales en contextos lúdicos para corroborar si el juego animal cumple o no con los requisitos para ser considerado una práctica normativa.

Juego social en animales

El juego es un comportamiento que se ha observado no solo en mamíferos, sino

también en aves, reptiles e invertebrados (Burghardt, 2005). Estudios realizados en ratas sugieren que ciertas regiones subcorticales del cerebro, como la amígdala y el cuerpo estriado, son las principales involucradas en la producción del juego (Pellis, Castañeda, Mckenna, Tran-Nguyen y Whishaw, 1993; Meaney, Dodge y Beatty, 1981), mientras que la corteza cerebral influye en la modulación de las respuestas lúdicas entre los participantes (Pellis, Pellis y Whishaw, 1992; Siviy y Panksepp, 2011). A su vez, se ha demostrado que los sistemas de dopamina del cerebro tienen un rol importante en la regulación del juego —proporcionan parte de la motivación afectiva y la recompensa por jugar (Burgdorf, Wood, Kroer y Moskal, 2007; Panksepp, 1980 y 2010; Siviy y Panksepp, 2011).

Si bien el juego puede generar beneficios inmediatos desde el punto de vista emocional (Knutson, Burgdorf y Panksepp, 2002; Oliveira, Rossi, Silva, Correa y Barreta, 2010), la mayor parte de sus beneficios son distales. Su contribución a la supervivencia y al éxito reproductivo de los animales es un desarrollo más temprano y óptimo de sus habilidades motrices, sociales, emocionales y cognitivas (Cordoni y Palagi, 2011; Heintz, Murray, Markham, Pusey y Lonsdorf, 2017; Power, 2000), y de la capacidad para responder flexiblemente a las novedades de su entorno (Fagen, 1984; Špinka, Newberry y Bekoff, 2001; Pellegrini y Pellegrini, 2012). Aunque es un comportamiento que se manifiesta con mayor frecuencia durante la edad temprana, también se encuentra presente en la adultez para diversas especies, variando no solo su función a lo largo del tiempo sino también aspectos estructurales como la complejidad, la asimetría y la elección de pareja de juego (Cordoni y Palagi, 2011; Yamanashi, Nogami, Teramoto, Morimura y Hirata, 2018).

En la literatura sobre juego existen diversas formas de caracterizar el juego social. Para algunos autores, es un comportamiento inmaduro o incompleto. Esta caracterización es la que subyace a la hipótesis de que el juego es una práctica o una preparación para otro tipo de comportamiento (Fairbanks, 1993)⁵. Para otros, el juego posee la misma función y estructura que otros comportamientos como el emparejamiento y el agonismo, pero difiere en el grado de intensidad y en el contexto en el que se realiza (Cordoni, Gioia, Demuru y Norscia, 2021). De acuerdo con Bekoff y Byers, el juego se caracteriza por ser “[...] una actividad motriz realizada luego del nacimiento, *aparentemente* sin propósito, en la que se utilizan patrones motrices de otros contextos de formas modificadas, alterando las secuencias temporales en las

que suelen ejecutarse normalmente. Cuando esta actividad está dirigida a otro ser viviente se la denomina juego social” (Bekoff y Allen, 1998: 99). Por su parte, Burghardt (2015) sostiene que el comportamiento de juego solo puede ser definido en contexto y se caracteriza por ser (a) incompletamente funcional en el contexto en el que aparece; (b) voluntario, placentero, gratificante o espontáneo⁶; (c) diferente de otros comportamientos más “serios”, tanto en la forma que se ejecuta (por ejemplo, ser exagerado) como en el momento en el que se lo hace (por ejemplo, ocurrir temprano en la vida, antes de que se necesite una versión mejor ejecutada)⁷; (d) expresado repetidamente, pero no de forma estereotipada, anormal e invariable; y (e) iniciado en ausencia de estrés severo.

Lo que resaltan la mayor parte de estas caracterizaciones es la dependencia del contexto que existe para identificar este comportamiento dado que involucra patrones conductuales similares a los que se encuentran presentes en otros contextos, como la depredación o el emparejamiento. Lo distintivo del juego social, entonces, no es el tipo de patrón conductual que se ejecuta, sino la forma en la que se lo hace. Nuestra hipótesis es que la recontextualización de los movimientos que se requiere para participar en interacciones lúdicas genera una resignificación de dichos movimientos para el animal, los cuales se encuentran sujetos a criterios de conformidad y corrección que varían según la especie y el grupo social en el que se observan⁸. Esto hace del juego social un posible candidato a comportamiento mediado por reglas⁹. En esta sección, hacemos hincapié principalmente en el tipo de habilidades involucradas en este comportamiento. Hasta ahora, la tradición filosófica ha caracterizado las prácticas como algo exclusivo de los seres humanos, los cuales son considerados los únicos sujetos normativos. En contraposición, para dicha tradición el comportamiento de los animales sin lenguaje queda relegado al ámbito del instinto o, a lo sumo, del hábito ligado a necesidades básicas como la supervivencia y la reproducción. Sin embargo, creemos que los desarrollos realizados en el campo de la etología nos permiten postular que las características del juego social presentes en diversas especies animales poseen elementos normativos. Esto nos permitiría extender la noción de práctica más allá de nuestra propia especie.

Cooperación. El juego social tiene lugar en un entorno donde la vida de los individuos no corre peligro. Esto es esencial, ya que los individuos que juegan suelen ser

(aunque no exclusivamente) los infantes y jóvenes. El período donde ocurre principalmente el juego es durante el período de socialización, en el que los jóvenes adquieren y mejoran ciertas habilidades que posteriormente se ven reflejadas en su estatus social (Bekoff, 2001; Heintz *et al.*, 2017). En este contexto libre de depredadores y de agresión, el juego permite a los individuos medir sus fuerzas y capacidades entre sí para poder establecer futuros rangos de dominancia y alianzas con los individuos dominantes.

Debido a la asimetría que puede haber con respecto al tamaño y la fuerza de los participantes, es necesario cooperar para generar acuerdos de juego (Bekoff, 1995; Cordoni y Palagi, 2011). Bekoff (2001) plantea que en el juego de los coyotes (*Canis latrans*) intervienen ciertos criterios morales. Los cachorros de coyote dudan en jugar con un individuo que no juega de forma justa o con uno al que temen. Si los individuos no se atienen a los patrones establecidos o utilizan más fuerza de la que es debida, es menos probable que logren encontrar compañeros de juego. Cordoni y Palagi (2011) refuerzan esta idea al mostrar que tanto los chimpancés jóvenes (*Pan troglodytes*) como los niños humanos eligen a sus compañeros de juego según la fuerza y el tamaño del otro y que, por lo general, suelen elegir de forma que se mantenga una simetría.

169

Un estudio comparativo entre especies realizado por Palagi, Cordoni, Demuru y Bekoff (2016) señaló que el nivel de despotismo en varias especies jerarquizadas se relaciona estrechamente con el grado y el tipo de juego social, como también con el rango de edad en el que juegan los individuos. En especies más igualitarias y cooperativas, los patrones lúdicos defensivos y ofensivos suelen ser lentos y cuidadosamente ejecutados para que los participantes tengan la oportunidad de contraatacar y cambiar roles. La finalidad de esto es hacer que la sesión sea más simétrica. Para estas especies, el juego representa una herramienta para promover un mayor sentido de confianza, el cual les permite construir y sostener relaciones sociales de forma más exitosa. En cambio, en especies más despóticas y competitivas los patrones ofensivos y defensivos se ejecutan más rápidamente, de modo que el contraataque sea más complicado. El ataque, la defensa y el contraataque ocurren en simultáneo. En estos casos, la finalidad del juego es perseguir la mayor asimetría posible.

Aprendizaje de normas sociales. Atenerse a los modos de juego aceptados como correctos en el grupo es uno de los factores que posibilitan la cooperación durante las interacciones. En la temprana infancia, los individuos aprenden a jugar incorporando reglas básicas de lo que es aceptable para otros (qué tan fuerte se puede morder, qué tan bruscamente se puede luchar) y cómo resolver los conflictos que pueden surgir. Tal como se mencionó, evitar violar las expectativas que se generan a partir de estos hábitos tiene como recompensa una mayor probabilidad de encontrar compañeros de juego. Inversamente, existen castigos por no jugar de la forma adecuada. De igual forma que con los coyotes cachorros, hay evidencia de perros (*Canis lupus familiaris*) que evitan jugar con individuos que anteriormente tuvieron comportamientos agresivos durante el juego (Bekoff y Pierce, 2009).

Bekoff (2001) plantea que el juego social ofrece el ámbito ideal para el aprendizaje de los procedimientos del grupo (cómo realizar ciertos movimientos, con qué frecuencia, etc.) y de habilidades sociales, ya que el costo por violar las reglas es menor que en situaciones serias. Además, sugiere que los individuos son capaces de generalizar los códigos de conducta aprendidos en el juego a los individuos de otros grupos. El ejemplo más claro de esto es el de los bonobos (*Pan paniscus*). En esta especie se ha observado a machos adultos de distintas comunidades jugar a perseguirse (Behncke, 2015). Bekoff (2001) también sugiere que esta generalización de códigos de conducta no solo puede extenderse más allá del grupo, sino también a otro tipo de situaciones ya que los individuos son capaces de distinguir qué conductas son esperables y adecuadas en el juego y en otro tipo de comportamientos. Los animales no suelen comportarse ante un igual que mata una presa para alimentarse como si este hubiera procedido injustamente ni tampoco esperan simetría en esa interacción, como sí lo hacen con el juego. Behncke (2015) ofrece un ejemplo de esto: observó interacciones entre bonobos en las que el macho dominante de un grupo juega con una cría perteneciente a otro grupo; el adulto se sienta en la rama de un árbol, toma a la cría de una pata o de un brazo y lo balancea en el aire. La actitud corporal relajada y tranquila de la cría pone de manifiesto el consentimiento con la situación de juego, de la misma forma que la actitud de tranquilidad de los miembros del grupo del infante manifiesta una comprensión del contexto lúdico.

De acuerdo con Behncke (2015), el valor y la forma del juego puede cambiar de acuerdo a los contextos sociales y ambientales a los que se ajusta. De este modo, el

juego refleja la organización social típica de una especie, así como la organización interna de una comunidad. Si la especie es agresiva, xenófoba y despótica, el juego será de naturaleza más competitiva.

Comunicación. Debido a que en el juego se emplean patrones extraídos de otros tipos de comportamiento, es necesario poder comunicar que lo que está ocurriendo en el momento es parte del juego y no de otro tipo de interacción. Los individuos pueden comunicar la intención¹⁰ de jugar al variar el orden de los movimientos que, en otro contexto, seguiría otro orden. Otra alternativa es la implementación de patrones conductuales como indicadores exclusivos del juego. Un ejemplo de este tipo de señales es la postura arqueada que asumen los perros domésticos, los lobos (*Canis lupus*) y los coyotes al jugar¹¹ (Bekoff, 1995 y 2015), sobre todo cuando van acompañadas por mordidas y movimientos de lado a lado con la cabeza. Una tercera alternativa es la repetición de las señales para evitar malentendidos. Un ejemplo de esto puede encontrarse en los lobos y los coyotes. Los coyotes jóvenes son mucho más agresivos que los lobos jóvenes. En los coyotes el juego es mucho más competitivo y surge luego de que las jerarquías son establecidas entre los participantes. Para evitar ser mal interpretados, los coyotes deben comunicar sus intenciones de juego de forma más clara tanto para iniciarlo como para mantenerlo (Bekoff, 1995 y 2015). Por ejemplo, cuando un coyote se para sobre su compañero de juego (comportamiento propio del agonismo que suele utilizarse para reafirmar el rango de dominancia), este patrón se sigue por una gran cantidad de posturas arqueadas en señal de juego. Esta redundancia de señales es menos necesaria para los lobos dado que juegan de forma menos competitiva y entre ellos la postura de pararse sobre el otro en un contexto lúdico no sirve para afirmar dominancia como ocurre en otras especies carnívoras (Bekoff, 1975). La dinámica social de los lobos es distinta: los individuos que están muy alejados en la jerarquía social no suelen jugar juntos. Esto hace que no tengan que enfatizar que se encuentran en contexto de juego, dado que no hay tanta competitividad. Finalmente, podemos encontrar una resemantización de las señales provenientes de otros contextos ligados a la supervivencia y la reproducción.

Cordoni y Palagi (2011) realizaron un estudio observacional con un grupo de chimpancés en cautiverio para estudiar la trayectoria ontogenética del juego social en

estos animales y su relación con la de los seres humanos. Dado que para los primates las expresiones faciales cumplen una función fundamental en el juego que involucra lucha, uno de los aspectos en los que se enfocaron fue en los gestos faciales que los chimpancés ponían al jugar. Los gestos faciales propios del juego pueden considerarse una parte integral del desarrollo de este comportamiento. Los principales son el gesto de juego en el que se abre la boca y se deja a la vista los dientes inferiores, y el gesto en el que se abre la boca mostrando los dientes superiores e inferiores (Pellis y Pellis, 1996) Los resultados del estudio sugieren que estas expresiones son utilizadas por los chimpancés pequeños y por los jóvenes de modo estratégico con el fin de iniciar o sostener la situación de juego. Además, la presencia de este tipo de gestos también se detectó durante el juego solitario, corroborando una de las hipótesis de la investigación sobre la relación entre los gestos y los estados emocionales de quien los ejecuta. Las expresiones de juego en los chimpancés, al igual que la expresión de risa en los niños humanos, parece tener el rol de manifestar disposiciones e intenciones cooperativas. Esto aumenta la posibilidad de participar en relaciones sociales sólidas.

172

El juego social como práctica

La tesis de que existen aspectos normativos en el comportamiento de los animales puede implicar distintos grados de compromiso, según qué tipo de normatividad se intente identificar. Las acciones dirigidas a metas o el uso de herramientas podrían dar cuenta de un comportamiento teleológico o de cierto grado de racionalidad instrumental en los animales. Gran parte de la literatura está dispuesta a aceptar este grado mínimo de normatividad y a ensayar hipótesis sobre los mecanismos que producen estas regularidades en la conducta. En otros términos, la idea de que los animales exhiben ciertos comportamientos que están en concordancia con normas no parece ser tan controversial. Pero lo que realmente representa un desafío es la pregunta por su capacidad de actuar a la luz de normas y no en mera concordancia con ellas.

Muchos autores han respondido de manera rotundamente negativa a esta cuestión basándose en la premisa de que actuar por normas supone necesariamente la capacidad lingüística (Searle, 2010). Creemos que hay argumentos para poner en

cuestión este supuesto, pero su exposición y desarrollo serán objeto de un futuro trabajo. Lo que resulta evidente es que, en el mundo animal, si tiene lugar el reconocimiento de normas para guiar la propia conducta, debe manifestarse como una actitud práctica, y su identificación enfrentará todas las dificultades propias que conlleva el estudio del comportamiento de las criaturas sin lenguaje. Con plena conciencia de esta dificultad, aquí tomamos como objeto de análisis el juego social ya que consideramos que en los contextos lúdicos los animales exhiben sus capacidades normativas más sofisticadas. A continuación, señalaremos los aspectos normativos estructurales de las prácticas que consideramos que pueden ser reconocidos en distintos contextos del juego social.

Según el sentido técnico del concepto de práctica que hemos tomado para nuestro análisis del juego social, una práctica es, fundamentalmente, una forma de actividad que adquiere su especificidad por las reglas que la constituyen. Como vimos, cuando los animales interactúan lúdicamente adquieren una motivación para manifestar determinadas conductas de la forma específica que el juego demanda. Las normas implícitas del juego social demandan que los comportamientos sean ejecutados con determinada intensidad, fuerza, etc., diferente al modo en que se ejecutarían en otros contextos. Recordemos el juego de los bonobos: “el juego de colgarse” (*the hanging game*) posee ciertas reglas que se mantienen, aunque los participantes provengan de distintas comunidades, siempre ocurre en los árboles y siempre participan un adulto y un infante (Behncke, 2015). Estas reglas, como hemos visto, determinan acciones, roles y estatus que solo tienen su razón de ser en el marco de la práctica misma. Por fuera de la situación lúdica, no hay otro contexto en la vida de los bonobos en la que cuelguen de forma típica a los infantes boca abajo y los balanceen de los árboles. Un ejemplo más notorio es el del arco lúdico que realizan los perros para dar comienzo o continuidad a una sesión de juego. Esta postura, en la que la cabeza queda muy por debajo de la altura del otro individuo y marca una visible desventaja para el uso de la fuerza, es usada típicamente por las distintas especies de cánidos en el contexto de juego (Bekoff, 1995). Tal como sugieren Pellis y Pellis (1996), si la situación de juego escala en una situación agresiva, este tipo de señales no siempre tiene éxito en recuperar el contexto lúdico.

Como se ha señalado, la noción de “contar cómo” juega un rol esencial en toda práctica, esto es, aparecen conductas que, en el marco de la práctica adquieren un

nuevo sentido o una nueva función a las que originalmente poseen. Esto se puede apreciar en el juego social, donde se observan patrones conductuales propios de otros contextos. Así es como en la práctica del juego tales comportamientos adquieren el estatus lúdico y no son tomados en su sentido original, por ejemplo, como amenazas reales, señales de emparejamiento, etc. Esto último es especialmente importante porque vemos que un mismo comportamiento puede contar como una acción diferente según tenga lugar dentro o fuera de la práctica. Norman, Pellis, Barrett y Henzi (2015) demostraron que la postura “panza arriba” de los perros, que en contextos agresivos se utiliza para manifestar sumisión, durante el juego no sirve para predecir cuál es el individuo dominante entre los participantes. De igual forma, “el juego de la bola” (*the ball game*), en el que un bonobo persigue al otro en círculos y le agarra los testículos, representa un claro ejemplo de este punto (Behncke, 2015). En contextos agonísticos, agarrar los genitales de otro macho implica su subsiguiente mutilación. Sin embargo, durante el juego, la misma acción realizada de distinto modo adquiere un significado distinto. En el contexto del juego, entonces, las acciones no se reducen a meros movimientos corporales, sino que son movimientos que cuentan cómo hacer algo en particular. Esto sugiere el reconocimiento de un grado mayor de complejidad en la conducta animal que supera la visión de que las acciones de los animales son meras reacciones a su entorno natural.

174

Las prácticas no solo consisten en tipos específicos de acciones, sino que su estructura cuenta también con roles y estatus que pueden adquirir quienes participan en ellas, y que son definidos por ciertas reglas dentro de la práctica misma. Un ejemplo de esto es la auto-incapacitación durante la situación lúdica. Se ha observado en diversas especies que los individuos que normalmente ocupan una posición dominante en la jerarquía social se auto-limitan para lograr una sesión de juego más simétrica. Aun cuando la jerarquía social no se suspende, durante el juego los roles de “dominante” y “sumiso” se modifican y varían para poder sostener la situación de juego (Behncke, 2015; Bekoff, 1974; Cordoni y Palagi, 2011). Las reglas de las prácticas establecen condiciones de participación y ateniéndose a ellas es que los individuos adquieren el estatus de agentes de cada práctica en cuestión. De este modo, los individuos no solo exhiben regularidades en su conducta, sino que adoptan ciertas actitudes normativas hacia ellos mismos y hacia los demás agentes participantes. Esto puede apreciarse en la actitud de los coyotes cuando se exceden en la fuerza con la

que muerden a sus pares en el marco del juego. Las consecuencias de este desajuste del comportamiento en relación a la norma es una mayor dificultad en ser elegido como futuro compañero de juegos (Bekoff, 1995 y 2001).

Finalmente, el rol que ocupa la enseñanza y el aprendizaje en la iniciación en una práctica puede apreciarse en el juego social. Los individuos se vuelven participantes de una práctica mediante un entrenamiento por el cual logran reconocer, de hecho, cómo deben ser hechas las cosas en cada contexto y situación que se presenta en la práctica en cuestión. En el caso de los animales, los estudios específicos sobre los mecanismos de aprendizaje que intervienen en el juego social son escasos. Hill, Dietrich y Cappiello (2017) analizan el aprendizaje durante el juego en diversas especies en cetáceos. De acuerdo con estas autoras, el aprendizaje por imitación parece ser el principal mecanismo involucrado en este comportamiento. Sin embargo, también existe evidencia de enseñanza entre animales. Un ejemplo es el de las orcas (*Orcinus orca*), que realizan varamientos intencionales durante el juego social (Guinet, 2011). El varamiento intencional es un comportamiento que normalmente se da en el contexto de caza, en el cual los cetáceos sacan la mayor parte de su cuerpo fuera del agua y luego reptan nuevamente hacia adentro. Este patrón conductual se da en pocas comunidades de orcas y requiere años de práctica para su experticia. Aunque existe mucha evidencia sobre aprendizaje, comunicación y cognición en animales (Broom, 2010; Broom, Sena y Moynihan, 2009; de Waal, 2011; Hagen y Broom, 2003 y 2004; Hanggi, 1999; Harding, Paul y Mendl, 2004; Knutson *et al.*, 2002; Krueger, Flauger, Farmer y Maros, 2011; Langbein, Nürnberg y Manteuffel, 2004; Mendl y Paul, 2004), creemos que el desarrollo de estudios etológicos y experimentales enfocados en los mecanismos de aprendizaje involucrados en el juego social podría traer importantes aportes a la hora de analizar la existencia de elementos normativos en las criaturas sin lenguaje.

Como ha podido observarse a lo largo de este trabajo, nuestro análisis y exposición de los distintos casos de juego social en animales se ha centrado en su estructura y hemos dejado a un lado la discusión sobre su función. Esta decisión se basa en el hecho de que consideramos que la pregunta por la función del juego social puede apelar a explicaciones evolutivas que den cuenta incluso de los mecanismos presentes en las criaturas no humanas que participan del juego y de su valor adaptativo. Sin embargo, este tipo de análisis aún deja abierta la cuestión en la que

aquí nos ha interesado indagar, a saber, si la participación del animal en el juego social evidencia actitudes normativas, tales como el reconocimiento de roles y estatus propios del contexto lúdico, y la capacidad de guiar la conducta conforme a las reglas propias del juego. Por esta razón, aunque una perspectiva evolutiva arroje luz sobre las funciones del juego social, solo el análisis de sus aspectos estructurales nos permitirá seguir el rastro de la normatividad presente en el comportamiento de los animales.

Consideraciones finales

La cuestión general que ha motivado este trabajo es la pregunta por la normatividad en el mundo animal. Específicamente, intentamos poner en cuestión la tesis de que la capacidad de actuar por normas es exclusivamente humana. Con este objetivo, nos centramos en el análisis del juego social e intentamos mostrar que presenta características estructurales por las cuales puede ser entendido como una práctica, es decir, como un tipo de actividad especificada por normas. Por cuestiones de extensión, nos hemos limitado específicamente al análisis del juego social entre animales. Sin embargo, creemos que un análisis del juego social entre seres humanos, cuya capacidad para establecer contextos normativos se explicita, entre otras cosas, en juegos reglados, y otras especies animales podría ser un valioso complemento a esta investigación. El paralelismo entre las características de las prácticas humanas, su constitución normativa y los aspectos que presenta el juego social en animales no pretende ser concluyente. Más bien buscamos poner de relieve que, a la hora de observar la conducta animal en búsqueda de rasgos normativos, el juego social debe ser considerado seriamente, ya que en esos contextos lúdicos la conducta animal exhibe altos grados de complejidad. El juego social, según sugerimos aquí, brinda evidencia de que podría ser razonable reconocer ciertas actitudes normativas en los animales no humanos. Sin lugar a dudas, quedan muchos interrogantes abiertos para futuras investigaciones. En relación con la evidencia empírica, queda pendiente el aporte de más y mejores estudios de casos de juegos sociales en animales. Desde el punto de vista filosófico, quizás el mayor desafío pendiente sea mostrar que las capacidades normativas no requieren, necesariamente, de la capacidad lingüística.

Referencias bibliográficas

- ALLEN, Collin y BEKOFF, Marc. (1997). *Species of Mind: The Philosophy and Biology of Cognitive Ethology*. Massachusetts: MIT Press.
- ANDREWS, Kristin. (2020). "Naïve normativity: The social foundation of moral cognition". *Journal of the American Philosophical Association*, 6-1, 36-56. Disponible en: <https://doi.org/10.1017/apa.2019.30> [consulta: agosto de 2023].
- BEHNCKE, Isabel. (2015). "Play in the Peter Pan ape". *Current Biology*, 25-1, R24-R27. Disponible en: <https://doi.org/10.1016/j.cub.2014.11.020> [consulta: agosto de 2023].
- BEKOFF, M. (1974). "Social play and play-soliciting by infant canids". *American Zoologist*, 14-1, 323-340.
- 340.BEKOFF, M. (1975). "The communication of play intention: Are play signals functional?". *Semiotica*, 15, 231-239.
- BEKOFF, Marc. (1995). "Play signals as punctuation: The structure of social play in canids". *Behaviour*, 132, 419-429.
- BEKOFF, Marc. (2001). "Social play behaviour. Cooperation, fairness, trust, and the evolution of morality". *Journal of Consciousness Studies*, 8-2, 81-90.
- BEKOFF, Marc. (2015). "Playful fun in dogs". *Current Biology*, 25-1, R4-R7. Disponible en: <https://doi.org/10.1016/j.cub.2014.09.007> [consulta: agosto de 2023].
- BEKOFF, Marc y ALLEN, Collin. (1998). Intentional communication and social play: how and why animals negotiate and agree to play. En Mark Bekoff y John. A. Byers (eds.), *Animal Play: Evolutionary, comparative, and ecological perspectives*, pp. 97-114. Cambridge, U. K.: Cambridge University Press.
- BEKOFF, Marc y Pierce, J. (2009). *Wild justice: The moral lives of animals*. Chicago: The University of Chicago Press.
- BRANDOM, Robert. (1994). *Making It Explicit: Reasoning, Representing, and Discursive Commitment*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- BROOM, Donald M. (2010). "Cognitive ability and awareness in domestic animals and decisions about obligations to animals". *Applied Animal Behaviour Science*, 126-1, 1-11.

- BROOM, Donald M.; SENA, Hilana; y MOYNIHAN, Kiera L. (2009). "Pigs learn what a mirror image represents and use it to obtain information". *Animal Behaviour*, 78-5, 1.037-1.041. Disponible en: <https://doi.org/10.1016/j.anbehav.2009.07.027> [consulta: agosto de 2023].
- BURGDORF, Jeffrey; WOOD, Paul; KROER, Roger A.; y MOSKAL, Joseph R. (2007). "Neurobiology of 50-kHz ultrasonic vocalizations in rats: electrode mapping, lesion, and pharmacology studies". *Behavioural Brain Research*, 182-2, 274-283.
- BURGHARDT, Gordon M. (2005). *The genesis of animal play: Testing the limits*. Massachusetts: MIT Press.
- BURGHARDT, Gordon M. (2015). "Play in fishes, frogs, and reptiles". *Current Biology*, 25-1, R9-R10. Disponible en: <https://doi.org/10.1016/j.cub.2014.10.027> [consulta: agosto de 2023].
- CORDONI, Giada. y PALAGI, Elisabetta. (2011). "Ontogenetic Trajectories of Chimpanzee Social Play: Similarities with Humans". *PLoS ONE*, 6-11, 1-10. Disponible en: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0027344> [consulta: agosto de 2023].
- CORDONI, Giada; GIOIA, Marika; DEMURU, Elisa; y NORSCIA, Ivan. (2021). "The dark side of play: play fighting as a substitute for real fighting in domestic pigs, *Sus scrofa*". *Animal Behavior*, 175, 21-31. Disponible en: <https://doi.org/10.1016/j.anbehav.2021.02.016> [consulta: agosto de 2023].
- DE WAAL, Frans B. M. (2011). "What is an animal emotion?". *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1.224-1,191-206.
- FAGEN, Robert. (1984). Play and behavioural flexibility. En Peter K. Smith (ed.), *Play in animals and humans*, pp. 159-173. Oxford: Blackwell.
- FAIRBANKS, Lynn A. (1993). Juvenile vervet monkeys: establishing relationships and practicing skills for the future. En Michael. E. Pereira y Lynn. A. Fairbanks (eds.), *Juvenile Primates. Life History, Development, and Behavior*, pp. 211-227. Chicago: The University of Chicago Press.
- FITZPATRICK, Simon. (2020). "Chimpanzee normativity: evidence and objections". *Biology & Philosophy*, 35-4, 1-28. Disponible en: <https://doi.org/10.1007/s10539-020-09763-1> [consulta: agosto de 2023].
- GUINET, Christophe. (2011). "Intentional stranding apprenticeship and social play in killer whales (*Orcinus orca*)". *Canadian Journal of Zoology*, 69, 2.712-2.716. Disponible en: <https://doi.org/10.1139/z91-383> [consulta: agosto de 2023].

HAGEN, Kristin y BROOM, Donald M. (2003). "Cattle discrimination between familiar herd members in a learning experiment". *Applied Animal Behaviour Science*, 82-1, 13-28. Disponible en: [https://doi.org/10.1016/S0168-1591\(03\)00053-4](https://doi.org/10.1016/S0168-1591(03)00053-4) [consulta: agosto de 2023].

HAGEN, Kristin y BROOM, Donald M. (2004). "Emotional reactions to learning in cattle". *Applied Animal Behaviour Science*, 85, 203-213. Disponible en: <https://doi.org/10.1016/j.applanim.2003.11.007> [consulta: 13 de agosto de 2023].

HANGGI, Evelyn. (1999). "Categorization learning in horses (*Equus caballus*)". *Journal of Comparative Psychology*, 113-3, 243-252. Disponible en: <https://awspntest.apa.org/doi/10.1037/0735-7036.113.3.243> [consulta: agosto de 2023].

HARDING, Emma; PAUL, Elizabeth; y MENDEL, Michael. (2004). "Animal behaviour, cognitive bias and affective state". *Nature*, 427, 312. Disponible en: <https://doi.org/10.1038/427312a> [consulta: agosto de 2023].

HEINTZ, Matthew. R.; MURRAY, Carson. M.; MARKHAM, Catherine. A.; PUSEY, Anne. E.; y LONSDORF, Elizabeth V. (2017). "The relationship between social play and developmental milestones in wild chimpanzees (*Pan troglodytes schweinfurthii*)". *American Journal of Primatology*, 79-12, 1-9.

HILL, Heather. M.; DIETRICH, Sarah; y CAPPIELLO, Brianna. (2017). "Learning to play: A review and theoretical investigation of the developmental mechanisms and functions of cetacean play". *Learning & Behavior*, 45, 335-354. Disponible en: <https://doi.org/10.3758/s13420-017-0291-0> [consulta: agosto de 2023].

KNUTSON, Brian; BURGDORF, Jeffrey; y PANKSEPP, Jaak. (2002). "Ultrasonic vocalizations as indices of affective states in rats". *Psychological Bulletin*, 128-6, 961-977. Disponible en: <https://doi.org/10.1037/0033-2909.128.6.961> [consulta: agosto de 2023].

KRUEGER, Konstanze; FLAUGER, Birgit; FARMER, Kate; y MAROS, Katalin. (2011). "Horses (*Equus caballus*) use human local enhancement cues and adjust to human attention". *Animal Cognition*, 14, 187-201. Disponible en: <https://doi.org/10.1007/s10071-010-0352-7> [consulta: agosto de 2023].

LANGBEIN, Jan; NÜRNBERG, G.; y MANTEUFFEL, G. (2004). "Visual discrimination learning in dwarf goats and associated changes in heart rate and heart rate variability". *Physiology and Behaviour*, 82-4, 601-609. Disponible en:

<https://doi.org/10.1016/j.physbeh.2004.05.007> [consulta: agosto de 2023].

LORINI, Giuseppe. (2018). "Animal Norms: An Investigation of Normativity in the Non-Human Social World". *Law, Culture and the Humanities*, 18-3. Disponible en: <https://doi.org/10.1177/174387211880000> [consulta: agosto de 2023].

MCDOWELL, John. (1994). *Mind and World*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

MEANEY, Michael; DODGE, Anthony; y BEATTY, William. (1981). "Sex-dependent effects of amygdaloid lesions on the social play of prepubertal rats". *Physiology & Behavior*, 26-3, 467-472.

MEDINA, José. (2002). *The Unity of Wittgenstein's Philosophy: Necessity, Intelligibility, and Normativity*. New York: State University of New York Press.

MENDL, Michael y PAUL, Elizabeth S. (2004). "Consciousness, emotion and animal welfare: insights from cognitive science". *Animal Welfare*, 13, S17-S25. Disponible en: <https://doi.org/10.1017/S0962728600014330> [consulta: agosto de 2023].

MENDL, Michael; BURMAN, Oliver H. P.; y PAUL, Elizabeth S. (2010). "An integrative and functional framework for the study of animal emotion and mood". *Proceedings of The Royal Society B*, 277, 2.895-2.904. Disponible en: <https://doi.org/10.1098/rspb.2010.0303> [consulta: agosto de 2023].

NORMAN, Kerri; PELLIS, Sergio; BARRETT, Louise; y HENZI, S. Peter. (2015). "Down but not out: supine postures as facilitators of play in domestic dogs". *Behavioural Processes*, 110, 88-95.

OLIVEIRA, Ana F.; ROSSI, André; SILVA, Luana F.; CORREA, Michele; y BARRETA, Rodrigo. (2010). "Play behaviour in nonhuman animals and the animal welfare issue". *Journal of Ethology*, 28, 1-5. Disponible en: <https://doi.org/10.1007/s10164-009-0167-7> [consulta: agosto de 2023].

PALAGI, Elisabetta; CORDONI, Giada; DEMURU, Elisa; y BEKOFF, Marc. (2016). "Fair play and its connection with social tolerance, reciprocity and the ethology of peace". *Behaviour*, 153, 1.195-1.216. Disponible en: <https://doi.org/10.1163/1568539X-00003336> [consulta: agosto de 2023].

PANKSEPP, Jaak. (1980). "Brief social isolation, pain responsivity, and morphine analgesia in young rats". *Psychopharmacology*, 72, 111-112.

PANKSEPP, Jaak. (2010). "Science of the Brain as a Gateway to Understanding Play. An Interview with Jaak Panksepp". *American Journal of Play*, 2, 245-277.

PELLEGRINI, Anthony D. y PELLEGRINI, Adam F. A. (2012). Play, plasticity, and ontogeny in childhood. En Darcia Narvaez, Jaak Panksepp, A. N. Schore y Tracy R. Gleason (eds.), *Evolution, early experience and human development: from research to practice and policy*, pp. 339-351. Oxford: Oxford University Press.

PELLIS, Sergio y PELLIS, Vivien. (1996). "On knowing it's only play: the role of play signals in play fighting". *Aggression and Violent Behavior*, 1-3, 249-268. Disponible en: [https://doi.org/10.1016/1359-1789\(95\)00016-X](https://doi.org/10.1016/1359-1789(95)00016-X) [consulta: agosto de 2023].

PELLIS, Sergio y PELLIS, Vivien. (1998) Structure-function interface in the analysis of play fighting. En Marc Bekoff y John Byers (eds.), *Animal Play: Evolutionary, Comparative, and Ecological Perspectives*, pp. 115-141. Cambridge: Cambridge University Press.

PELLIS, Sergio; PELLIS, Vivien; y WHISHAW, Ian. (1992). "The role of the cortex in play fighting by rats: developmental and evolutionary implications". *Brain, Behavior and Evolution*. 39, 270-284.

PELLIS, Sergio; CASTAÑEDA, Eddie; MCKENNA, Mario; TRAN-NGUYEN, Ly; y WHISHAW, Ian. (1993). "The role of the striatum in organizing sequences of play fighting in neonatally dopamine-depleted rats". *Neuroscience Letters*, 158-1, 13-5. Disponible en: [https://doi.org/10.1016/0304-3940\(93\)90600-P](https://doi.org/10.1016/0304-3940(93)90600-P) [consulta: agosto de 2023].

POWER, Thomas. (2000). *Play and exploration in children and animals*. Mahwah, NJ: Erlbaum.

RAWLS, John. (1955). "Two Concepts of Rules". *The Philosophical Review*, 64, 3-32.

SCHAPIRO, Tamar. (2001). "Three Conceptions of Action in Moral Theory". *Noûs*, 35, 93-117.

SEARLE, John. (2010). *Making the Social World: The Structure of Human Civilization*. Oxford: Oxford University Press.

SELLARS, Wilfrid. (1980). Language, Rules and Behavior. En Jeffrey F. Sicha (ed.), *Pure Pragmatics and Possible Worlds. The Early Essays of Wilfrid Sellars*. Atascadero, CA: Ridgeview. (Edición original del artículo, 1949.)

SIVIY, Stephen y PANKSEPP, Jaak. (2011). "In search of the neurobiological substrates for social playfulness in mammalian brains". *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 35, 1821-1830.

ŠPINKA, Marek; NEWBERRY, Ruth C.; y BEKOFF, Marc. (2001). "Mammalian play:

training for the unexpected". *The Quarterly Review of Biology*, 76, 141-168.

YAMANASHI, Yumi; NOGAMI, Etsuko; TERAMOTO, Migaku; MORIMURA, Naruki; y HIRATA, Satoshi. (2018). "Adult-adult social play in captive chimpanzees: Is it indicative of positive animal welfare?". *Applied Animal Behaviour Science* 199, 75-83. Disponible en: <https://doi.org/10.1016/j.applanim.2017.10.006> [consulta: agosto de 2023].

Notas

¹ "I use the word «practice» throughout as a sort of technical term meaning any form of activity specified by a system of rules which defines offices, roles, moves, penalties, defenses, and so on, and which gives the activity its structure. As examples one may think of games and rituals, trials and parliaments".

² La diferencia entre las funciones constitutivas y no constitutivas de las reglas no son expresadas por Rawls utilizando estos términos. Sin embargo, adoptamos esta terminología, de uso muy extendido en la literatura sobre normatividad, ya que conceptualmente recoge el mismo sentido que el autor le da a la diferencia entre las reglas como máximas generales y a las reglas de las prácticas.

³ "As natural beings, participants have the power to make movements; but as participants, they have the power to impose on their movements the status of moves".

⁴ "[...] setting up offices, specifying certain forms of action appropriate to various offices, establishing penalties for the breach of rules, and so on. We may think of the rules of a practice as defining offices, moves, and offenses".

⁵ Pellis y Pellis (1998) sostiene que, en el caso particular del juego agresivo, esta hipótesis no puede explicar la forma del juego en un gran número de especies ya que contiene movimientos que no están relacionados con la lucha. Según estos autores, la presencia de estos movimientos irrelevantes para la lucha hace que el juego agresivo en los mamíferos jóvenes sea un vehículo inapropiado para practicar habilidades de lucha.

⁶ A partir de los desarrollos de Mendl, Burman y Paul (2010), es posible proponer que esta característica del juego social no es exclusiva de este comportamiento, sino que emociones como el placer o la sensación de gratificación pueden motivar diversos tipos de comportamiento.

⁷ La seriedad a la que alude este autor, así como la caracterización clásica presentada en Burghardt (2005), parece referirse a la cualidad de un comportamiento para aportar un beneficio directo sobre la supervivencia o la reproducción del individuo que lo realiza. Sin embargo, concebir los comportamientos como serios o no serios puede generar sesgos al momento de recolectar o analizar información sobre la conducta animal.

⁸ Se nos ha señalado que, si tomamos en consideración las dos primeras caracterizaciones del juego social, la normatividad podría provenir del comportamiento, del cual el juego exporta los patrones conductuales y no propiamente de la conducta recontextualizada. Sin embargo, creemos que, incluso en el caso en el que el juego solo se distinguiera de otro comportamiento (por ejemplo, el agonismo) por la intensidad con la que se ejecutan los movimientos, ese cambio en la forma de realizar los movimientos estaría dado por la resignificación que implica el cambio de contexto. En otras palabras, dicho cambio en el cómo dependería de la sujeción a otros criterios que operan como reglas.

⁹ En Andrews (2020) y Fitzpatrick (2020) podemos encontrar distintos argumentos acerca de la posibilidad de contar al juego social como un comportamiento mediado por normas.

¹⁰ El uso de los términos intencionales para referirnos a la interpretación del comportamiento en animales no nos compromete con la postulación de la existencia de estados mentales conscientes en tales criaturas. Conceptos como “intención” y afines, tal y como los utilizamos aquí, operan a un nivel de descripción general de los patrones de comportamiento exhibidos en la conducta observada, siguiendo el empleo de estos términos que realiza parte de la literatura etológica que no se centra en el debate acerca de si es legítimo adscribir, en un sentido estricto, estados intencionales a los animales.

¹¹ Pellis y Pellis (1996) postulan que, en algunas situaciones donde el juego escala a una agresión real, las señales de juego pueden no ser suficientes para aplacar al compañero de juego. En su lugar, podrían oscurecer aún más la intención lúdica.