



Universidad Autónoma del Estado de Morelos  
MAESTRÍA EN CIENCIAS COGNITIVAS

EL HUMOR: UN JUEGO MORAL

## TESIS

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRO  
EN CIENCIAS COGNITIVAS

P R E S E N T A:

Diego Alberto Gama Landa

**Director de tesis: - Germán Octavio López Riquelme**

**Comité Tutorial: - Mathieu Le Corre**

**- Juan C. González González**

**- Jean-Philippe Jazé Claude**

**- Alberto Falcón Albarrán**

*Dedico esta tesis  
a quienes no se ríen  
de mis chistes*

Agradezco a mi madre y a mi padre, por su incondicional apoyo y su papel activo en la incubación de los traumas que nutren mi increíble sentido del humor.

A mi hermano, por hacer eco del alarido que tengo por risa.

A Uvé, por no sólo tolerar sino compartir chistes locales incomprensibles para el público general.

A Germán, el director de tesis más valiente de la historia, por animarse a fortalecer un tema tan ninguneado.

A mis sinodales: Mathieu, Juan, Jean-Philippe y Falcón, por permitirme empañar sus carreras.

Y especialmente a mi abuelo Vicente, por enseñarme que la vida no es seria.

# ÍNDICE

Resumen .....	5
<b>I.-</b> Introducción .....	6
<b>II.-</b> Planteamiento .....	7
<b>III.-</b> Hipótesis .....	9
<b>IV.-</b> Propuestas conceptuales .....	12
<b>V.-</b> Desarrollo .....	17
<b>1.-</b> Humorismo en la oficina como modelo para el estudio de su función	
1.1.- Clasificación del humorismo de oficina .....	17
1.2.- Funciones del humorismo de oficina .....	18
1.3.- Humorismo de oficina, estatus moral y cohesión grupal .....	19
<b>2.-</b> Juego social animal .....	21
2.1.- Importancia del juego en el desarrollo cognitivo y social de los animales .....	22
2.2.- Funciones del juego social animal	
–Evaluación social y manipulación jerárquica .....	22
–Regulación del estrés .....	23
–Aprendizaje y sofisticación conductual .....	24
–Comportamiento justo ( <i>behaving fairly</i> ): cognición de la moral grupal .....	26
<b>3.-</b> Marcadores de juego ( <i>play markers</i> )	
3.1.- Características y función .....	28
3.2.- Jadeo de juego primate y risa humana: relación formal y filogenética .....	30
3.3.- Contenido afectivo en los marcadores de juego .....	31
<b>4.-</b> El humor humano y su aparición en el contexto del juego social infantil .....	32
4.1.- <i>Clowning</i> .....	33
4.2.- La risa como marcador de juego en el <i>clowning</i> .....	34
4.3.- Humor infantil y apego .....	36
4.4.- Lo moral en el contexto y la referenciación social .....	36
<b>5.-</b> <i>Teasing</i> .....	39
5.1.- Función moral .....	40
5.2.- <i>Teasing</i> y apego .....	41
<b>6.-</b> Humor, emoción y cohesión grupal .....	42
6.1.- La función moral de las emociones positivas .....	42
6.2.- Afecto positivo, cohesión y eficiencia grupal .....	44

7.- Teoría de la violación–benigna: el proceso cognitivo del humor y lo moral en los estímulos humorísticos .....	45
7.1.- Teoría de la violación–benigna vs teoría de la incongruencia .....	48
7.2.- Una teoría para explicar el humor a través de dominios .....	49
8.- Modelos para el humorismo y el humor	
8.1.- Modelo para el humorismo .....	51
8.2.- Modelo para el humor .....	54
<b>VI.- Conclusiones</b> .....	55
<b>VII.- Discusión</b> .....	57
Bibliografía .....	58

## RESUMEN

El humor es un fenómeno recurrente, cotidiano, común a todos los individuos y presente en todas las culturas humanas. Múltiples disciplinas han intentado explicar sus características, su función y, más recientemente, el proceso cognitivo que subyace a su percepción. Sin embargo, el estudio empírico del humor ha cobrado fuerza tan sólo hasta tiempos recientes y las evidencias emanadas de cada campo científico particular permanecen desarticuladas. A partir de nuestra introducción del concepto "humorismo" a la literatura –con el fin de distinguir al acto conductual humorístico de la respuesta psicológica perceptual–, proponemos la hipótesis de que el humorismo humano es un tipo especializado y culturizado de juego social que está involucrado en la cognición moral, es decir, en el establecimiento y regulación de normas de conducta, en la cognición del estatus moral y en el desarrollo y dinámica de sistemas morales. Empezamos nuestra exposición presentando evidencias acerca del uso del humorismo en el ambiente laboral. Luego, desde una perspectiva evolutiva, lo comparamos con las características y funciones del juego social animal –contexto en el que el humor tuvo su probable aparición filogenética–, para posteriormente echar un vistazo a su ontogenia en el contexto del juego social infantil. También, partiendo de una definición naturalizada de moral, exploramos su papel en la cohesión grupal y revisamos el mecanismo de la violación-benigna –el cual permite entender al humor en términos morales–. Finalmente, ofrecemos un modelo para la dinámica natural del humorismo con elementos del juego social como contenido emocional, cohesión, regulación conductual y aprendizaje de normas.

# I

## INTRODUCCIÓN

El humor y la risa son aspectos universales de la experiencia humana. La capacidad para percibir y producir humor parece estar presente en todas las culturas y en todos los individuos alrededor del mundo (Apte, 1985). La risa, una vocalización distintiva y estereotipada (Provine & Young, 1991) es considerada como el indicador conductual de la apreciación del humor en humanos normales (Weisfeld, 1994; Chapman, 1983). El humor es un fenómeno fundamentalmente social: bromeamos y reímos con mucha más frecuencia cuando estamos con otras personas que cuando estamos solos (R. A. Martin and Kuiper, 1999; Provine & Fischer, 1989) y se ha encontrado que la risa humana se ve potenciada por la presencia de un grupo social (Devereux & Ginsburg, 2001; Brown et al., 1981). Sin embargo, no obstante la importancia del componente biológico de la risa y el humor, los contextos que los evocan y cómo son percibidos por los otros son aspectos influenciados por las normas culturales y el aprendizaje. Los contextos, frecuencia e intensidad de la risa son variables a través de culturas. Existen diferencias en el uso de determinadas formas de humorismo como la ironía, el sarcasmo, las imitaciones, los chistes, la exageración, el doble sentido, entre muchas otras. Así, la forma y aceptabilidad del humor depende, en gran medida, de los límites lingüísticos, regionales, socioculturales, diacrónicos y personales de una cultura determinada (Chiaro, 1992).

A lo largo de la historia, el humor y la risa han despertado el interés de pensadores provenientes de las disciplinas más diversas, en la misma medida en que se han resistido a ser explicados a través de una teoría unificada que sintetice las perspectivas funcionales, mecanicistas, ontogenéticas y evolutivas con que se han abordado hasta el día de hoy. Propuestas provenientes de campos tan variados como la filosofía, la neurociencia, la psicología evolutiva, la biología, la etología, la psicología cognitiva y la lingüística han tenido dificultades para elaborar una explicación integrada debido, en gran medida, a diferencias tanto en sus metodologías como en su definición de los conceptos. Además, por mucho tiempo ha persistido un estigma que ha calificado al humor y a la risa como objetos ilegítimos de investigación científica, impidiendo la obtención de evidencias empíricas y mermando la posibilidad de una articulación académica rigurosa entre las múltiples disciplinas interesadas. En una de las síntesis más ambiciosas hasta el momento se ha afirmado que "las aproximaciones científicas hacia el humor y la risa se han visto entorpecidas no sólo por la negligencia empírica e incompletud teórica, sino también por su aislamiento hacia otros campos relevantes" (Gervais & Wilson, 2005).

Para el humor y la risa se han propuesto gran variedad de funciones tales como: la liberación de tensión (Freud, 1928), la demostración de la superioridad y la elevación del propio estatus (Hobbes, 1651; Gruner, 1997), la regulación emocional ante el dolor y la pérdida (Keltner & Bonanno, 1997; Samson & Gross, 2012), la facilitación de las interacciones sociales como medio para incrementar la aceptación, la cooperación y el éxito reproductivo (Greengross & Miller, 2011; Martin, 2007; Provine, 2000; Jung, 2003), el promover la cohesión al interior del grupo y, al mismo tiempo, la exclusión del mismo (Alexander, 1986) y la facilitación del aprendizaje ante estímulos novedosos y moderadamente estresantes (Weisfeld, 1993; Fredrickson, 1998). Sin embargo creemos,

como ha hecho notar Polimeni en una de sus revisiones (2006), que "dichas propuestas teóricas no son mutuamente excluyentes, sino que pertenecen a dominios separados que parecen reflejar, cada uno, una verdad parcial". Por ejemplo: la teoría más popularizada y aceptada para explicar el humor se limita a definir las características de los estímulos que lo elicitán y el proceso mental que subyace a su apreciación (es decir, sólo busca explicar qué es lo que hace que algo sea gracioso). Se trata de la teoría de la incongruencia, la cual propone, a grandes rasgos, que lo incongruente y lo inesperado subyacen a casi todas las instancias del humor que produce risa (Gervais & Wilson, 2005; Koestler, 1964; Suls, 1972; Shultz, 1976). Sin embargo, como hemos mencionado, aún persiste la necesidad de integrar propuestas complementarias que desde su disciplina particular articulen una explicación general, completa y ecológica, que contemple la función –el valor adaptativo– el mecanismo, la ontogenia y la filogenia del fenómeno humorístico.

La presencia sociocultural a nivel global que tiene el humor hoy día es evidente. Puede verse en la proliferación de productos humorísticos para el consumo masivo tales como: revistas, libros, series de televisión, películas, playeras, stickers, tarjetas, memes en redes sociales, videos en *Youtube* y muchos otros artefactos diseñados con la intención de provocar humor en su audiencia. La industria de la *Stand-up comedy* goza de una salud que le ha vuelto fértil fuera de los Estados Unidos, convocando a grandes públicos en latinoamérica y el resto del mundo. En consecuencia, es común que el humor se considere tan sólo como una comodidad o un simple artefacto recreativo y hedónico cuya función se limita a entretener. Sin embargo, concebir al humor como un simple divertimento nos aparta de la posibilidad de entenderlo en un sentido ecológico y evolutivo, es decir, desde una perspectiva que considere las ventajas adaptativas que ese rasgo ha otorgado a sus portadores durante el uso sostenido en la interacción cotidiana. La integración disciplinar es crucial si queremos entender qué es lo que le ha permitido al humor permanecer como rasgo cognitivo y conductual a lo largo de su historia filogenética.

## II PLANTEAMIENTO

El caso de la nomenclatura provee un buen ejemplo de la brecha transdisciplinaria en el estudio del humor: humor y risa son rasgos relacionados íntimamente que, sin embargo, no son sinónimos. No obstante, al revisar la literatura podemos advertir una alarmante falta de consenso en su significado, pues dichos conceptos básicos son definidos de manera distinta entre los autores, al tiempo que guardan una relación ambigua entre sí (Alexander, 1986; Gamble, 2001; Jung, 2003; McGraw & Warren, 2015; Polimeni & Reiss, 2006; Provine, 2004; Weisfeld, 1993; Vaid, 2002). Las definiciones usuales de "humor", por ejemplo, no suelen trazar claramente la importante distinción entre el proceso perceptual y la producción de los estímulos humorísticos.

El papel de la emoción que típicamente acompaña al humor y a la risa es crucial. Sin embargo, históricamente también ha sido visto de manera separada al fenómeno como un todo y la falta de consenso en las definiciones de humor y risa se ha extendido a la emoción que los acompaña. Ella ha sido llamada alegría (*mirth*), jovialidad

(*cheerfulness*), hilaridad (*hilarity*), regocijo (*merriment*) y diversión (*amusement*), sin que los investigadores hayan acordado un término común para nombrarla (Martin, 2007). En este sentido, resulta ilustrativo señalar el caso de Weisfeld (1993) quien definió "humor" como el "afecto placentero que a menudo es acompañado por risa" debido a la falta de consenso al tratar de definirlo a partir de las características de los estímulos que lo provocan. Tomando en cuenta el papel de la emoción como motor de la acción animal (Damasio, 1994; Fredrickson, 1998) creemos que es de vital importancia asignarle un rol claro y explícito dentro de la dinámica de las interacciones humorísticas.

Otro serio problema en la investigación sobre el humor ha sido la presunción antropocentrista de que el humor necesita del lenguaje verbal para su realización. Por un largo tiempo esta creencia ha llevado a los investigadores a reducir sus estudios al dominio de los "chistes enlatados" (chistes populares prediseñados que son memorizados y repetidos) y los juegos de palabras típicos del humor adulto (Raskin, 1985; Suls, 1972) y a desestimar los estímulos corporales que producen risa, tales como las cosquillas y el juego brusco (*rough-and-tumble play*) –también llamado "peleas juguetonas" (*play fighting*)– de los infantes humanos. Dichos estímulos han llegado a ser considerados como un tema misterioso y ajeno al humor (Harris, 1999; Polimeni & Reiss, 2006; Polimeni, 2016) aun cuando existe el consenso de que la risa en humanos aparece por primera vez en el contexto de esos juegos sociales durante la infancia (Sroufe & Waters, 1976; Bergen, 1998, 2003), pues la risa es una de las primeras vocalizaciones de los infantes humanos y aparece de manera innata (Goodenough, 1932) en el contexto del juego social entre los dos y seis meses de edad, bastante antes que el lenguaje verbal (Scheiner et al., 2002; Deacon 1997).

Aunado a ello, la capacidad de reír no es únicamente humana; se han observado vocalizaciones semejantes a la risa humana emerger –curiosamente también en el contexto del juego social– durante las cosquillas y el juego brusco (*rough-and-tumble play*) de los primates no-humanos y de otros mamíferos como las ratas (Gamble, 2001; Matsusaka, 2004; Panksepp & Burgdorf, 2003). Lo anterior ha llevado no sólo a la sugerencia de que la risa humana descende del jadeo de juego (*play panting*) con el que los primates suelen acompañar su boca abierta-relajada (*relaxed-open-mouth display*) en dicho contexto (van Hooff, 1972; Provine, 2000), sino que un análisis acústico ha provisto evidencia de que las vocalizaciones emitidas durante las cosquillas por primates no-humanos e infantes humanos son homólogas y que, con toda probabilidad, existe entre ellas una continuidad filogenética (Davila Ross, Owren, & Zimmermann, 2009).

A partir de lo anterior se ha arrojado la propuesta de que el humor nació en el seno de juegos sociales con contenido agresivo como un probable elemento disipador de la ambigüedad. Es decir: durante el juego social los animales típicamente utilizan comandos motrices que también son comunes en contextos serios y, por lo tanto, es de suma importancia que los animales que juegan cuenten con señales que les permitan despejar la ambigüedad de dichos comandos, que les permitan expresar sus intenciones y conocer las de sus compañeros y que les acoplen emocional y conductualmente para así iniciar o continuar con la interacción. Esa es la sabia función de los marcadores de juego (*play*



*markers*) del juego social animal, en cuya categoría podemos encontrar al jadeo de juego primate, el probable antecesor evolutivo de la risa humana.

Un gran avance para la integración de los estudios sobre el humor es la reciente observación de lo similares que son los estímulos que provocan tanto la risa humana (en infantes y adultos) como el jadeo de juego en otros mamíferos. Estos estímulos han sido caracterizados de manera general como "incongruencias sociales no-serias" por Gervais y Wilson (2005) –anclados aún en los numerosos estudios derivados de la teoría de la incongruencia– y de manera más precisa y unificada como "violaciones-benignas" por McGraw y colaboradores (2015). Como han señalado Gervais y Wilson, "esta aparente semejanza formal de los estímulos humorísticos sugiere que existe un mismo mecanismo cognitivo que subyace a la apreciación del humor a escala filogenética y la presencia de una base evolutiva común con origen en el contexto del juego social animal".

Ahora bien, la función adaptativa más aceptada para el juego social animal es la facilitación del desarrollo físico, cognitivo, social y emocional. De acuerdo con Bekoff (2001) "el juego promueve la sinaptogénesis y la diferenciación muscular, mientras entrena a los individuos para lidiar con estresores físicos, cognitivos y emocionales inesperados, además de ayudar a reducir los niveles de agresión e incrementar el comportamiento justo (*fairness*) y la cooperación mediante el aprendizaje de las normas de conducta que son aceptables para los miembros del grupo". Al mismo tiempo, se sabe que el juego social también puede ser usado como *herramienta para la evaluación social y el establecimiento y regulación de jerarquías* en un contexto seguro. Además, una dinámica de juego continuada genera cohesión y apego entre individuos, facilitando el mantenimiento de lazos sociales, favoreciendo la estabilidad y la eficiencia grupal. Por otro lado, aunque generalmente el contexto del juego es seguro y las transgresiones suelen perdonarse, la violación de los términos de la interacción conduce a una regulación de la conducta, la cual puede ejercerse mediante una escalada hacia la agresión o la negativa de uno de los interactuantes a seguir participando en la dinámica del juego. En ese sentido, creemos que es posible que la moral (entendida como el conjunto de normas de conducta de los animales sociales, aceptables para los otros miembros del grupo y que regulan la cooperación y mantienen la eficiencia del mismo), y su grado de compatibilidad entre los sujetos que interactúan, quede expuesta, se regule o se reafirme, tanto en el juego cohesivo como en el juego que concluye en un distanciamiento entre individuos. El propio Bekoff (2001) ha señalado que, aunque la dinámica del juego social animal podría estar involucrada en la evolución de la moralidad humana, dicho rol para el juego no ha sido lo suficientemente estudiado.

### III HIPÓTESIS

Dado lo que sabemos acerca del contexto en el que pudo originarse el humor mamífero, de la continuidad filogenética entre el jadeo de juego primate y la risa humana, de la aparente semejanza entre los estímulos que provocan el humor en animales no-humanos y humanos y de la función del juego social en el desarrollo y regulación de las relaciones individuales y el establecimiento de normas de conducta grupales, creemos que existen

evidencias suficientes para proponer la hipótesis de que *el humorismo humano es un tipo especializado y culturizado de juego social que está involucrado en la cognición moral, es decir, en el establecimiento y regulación de normas de conducta, la cognición del estatus moral y el desarrollo y dinámica de sistemas morales*. Para probarlo, después de establecer nuestras definiciones operacionales –que en sí mismas pretendemos como una aportación a la claridad conceptual del estudio científico del fenómeno humorístico–, haremos un análisis comparativo entre las características del humorismo que ocurre en el entorno laboral y las del juego social animal para probar que las semejanzas entre ambos permiten categorizar al primero como tal.

Podemos desglosar nuestra hipótesis de la siguiente manera, en donde los incisos 1, 2 y 3 son los supuestos principales de los que partimos para formularla (desglosada en los incisos a–l).

#### Supuestos principales:

- 1) El humor es un fenómeno universal humano.
- 2) Se originó en el contexto del juego social animal.
- 3) En el juego social, como parte de las habilidades de cognición social, se aprenden, exploran y regulan las normas de conducta grupales –aspecto en el que la emoción, ya sea positiva o negativa, juega un papel preponderante–, se establecen jerarquías en un contexto seguro y su dinámica continuada genera apego y cohesión, favoreciendo la estabilidad y la eficiencia grupal.

#### Hipótesis:

- a) El humorismo humano es un tipo de juego social involucrado en la cognición moral en el que se aprenden, exploran y regulan las normas de conducta grupales –aspecto en el que la emoción, ya sea positiva o negativa, juega un papel preponderante–, establece jerarquías en un contexto seguro y su dinámica continuada genera apego y cohesión, favoreciendo la estabilidad y la eficiencia grupal.
- b) Así como el jadeo primate es un marcador de juego (*play marker*), la risa humana podría serlo para el humorismo. Ambas expresiones están filogenéticamente relacionadas, por lo que si el jadeo del juego primate es uno de los marcadores de su juego social, y éste a su vez es el probable antecesor evolutivo de la risa, entonces podemos postular que la risa humana sería un marcador de juego del humorismo.
- c) Creemos que el humorismo, como el resto de los juegos sociales, poseería otros marcadores de juego útiles para iniciar, continuar y regular la interacción. Éstos podrían ser tonos de voz, posturas, ademanes, inflexiones, exageraciones y también, como en el juego social animal, actos de reversión de roles (*role-reversing*) y auto–desventaja (*self-handicapping*).
- d) A nivel ontogenético, el humor humano emergería de manera innata en el contexto del juego social infantil. Esto se asemeja al caso del humor en otros primates, en los que el humor también tiene su primera aparición en dicho contexto. Las semejanzas formales del humor humano innato con el humor primate reforzarían la relación filogenética entre ambos rasgos.

- e) El *teasing* infantil podría clasificarse como una de las primeras formas humanas de humorismo al poseer elementos y funciones de índole moral semejantes a las del juego social. Esto es: consideramos que el *teasing* (una actividad típica de los infantes humanos, útil para conocer y explorar las normas) se revelaría como una forma primigenia del humorismo adulto a nivel ontogenético, útil para la exploración, reafirmación y regulación moral, en el que la risa cumpliría un papel de *play marker*.
- f) El humor, como el juego, sería gozoso. Su experiencia involucraría afecto positivo arraigado al sistema de motivación y recompensa (la emoción de diversión o *amusement*), que se comunica y distribuye grupalmente a través de la risa, la cual promueve la iniciación y continuación del juego social (es un marcador de juego).
- g) El humor compartido entre sujetos generaría apego, cohesión grupal y reduciría el estrés.
- h) Los estímulos humorísticos, en animales y humanos, se caracterizarían por poseer contenido novedoso, saliente y moderadamente transgresor o agresivo. La teoría de la violación-benigna habría conseguido establecer, de manera más precisa que la teoría de la incongruencia, los elementos que componen a los estímulos humorísticos a través de dominios, arraigándolos fuertemente a lo moral.
- i) La respuesta de un sujeto hacia un estímulo humorístico (positiva o negativa) aportaría datos acerca de su compromiso emocional hacia las normas involucradas en el estímulo. El "sentido del humor" sería un código subjetivo que depende de los compromisos emocionales del individuo hacia las normas del estímulo.
- j) El humorismo que produce contenido emocional positivo compartido muestra afinidad moral y, con base en ello, genera la cohesión, apego y la reafirmación de normas comunes.
- k) El humorismo que produce contenido emocional negativo exhibe una incompatibilidad moral y permite reconsiderar los términos de la interacción o, si involucra una transgresión grave, conduce a un distanciamiento entre los individuos, demarcando los límites grupales y favoreciendo la eficiencia para ambos grupos.
- l) En consecuencia, el humorismo proveería beneficios adaptativos a través de dos posibles vías: por una parte, el humorismo con retroalimentación positiva generaría cohesión, apego y la reafirmación de normas comunes con base en una afinidad moral. Por la otra, el humorismo con retroalimentación negativa exhibiría una incompatibilidad moral –que puede estar expresada mediante enojo, vergüenza o indiferencia hacia el estímulo– y permitiría reconsiderar los términos de la interacción o, si involucró una transgresión grave, conduciría a un distanciamiento entre los individuos, demarcando límites grupales. Ambas posibilidades favorecen la eficiencia individual y grupal mediante la regulación y reafirmación de las normas comunes, y por lo tanto, estaríamos ante una estrategia evolutivamente estable desde la perspectiva de la dinámica de grupos. Es decir, ante una conducta social de uso consolidado cuya relación costo/beneficio genera aptitud en sus usuarios.

Al final del desarrollo, ofrecemos nuestros modelos para la historia natural del humorismo y el humor, es decir, diagramas de flujo explícito con los elementos de sus dinámicas, sus interacciones y sus posibles consecuencias durante su empleo en las interacciones humanas cotidianas.

## IV PROPUESTAS CONCEPTUALES

Consideramos que, dado el precario estado del arte en el estudio del humorismo en tanto fenómeno etológico, es importante presentar su historia natural, es decir, distinguir los componentes y las etapas del proceso humorístico. Proponemos la siguiente: 1) el acto de un individuo (el actor) que produce dicha respuesta, 2) el contexto asociado al estímulo humorístico producido por el actor (las condiciones y circunstancias del ambiente social en el que ocurre el proceso y que juegan un papel fundamental en él), 3) el proceso cognitivo–perceptual que subyace a la apreciación del humor por uno o varios individuos (reactor o reactores), y 4) la retroalimentación sobre el actor de acuerdo con la respuesta del (o los) reactor(es). Asimismo, aunado a la falta de claridad conceptual en el estudio científico de este fenómeno, hemos encontrado que la relación subordinada de la risa ante el humor permanece tan sólo como una sugerencia a la espera de una presentación explícita. Es por ello que ahora presentaremos las definiciones operacionales que usaremos durante el desarrollo de nuestra argumentación. Esperamos que nuestra delimitación de los conceptos trascienda las páginas de este texto, aporte claridad al fenómeno y beneficie la articulación transdisciplinaria de las investigaciones sobre el tema.

Entendemos "humor" como lo definieron McGraw y colaboradores (2015):

El humor es una *respuesta psicológica* caracterizada por la emoción positiva de diversión (*amusement*), la evaluación de algo como gracioso y la tendencia a reír. Entonces, el humor es indicado por al menos una de tres respuestas: emocional (experimentar la emoción positiva de diversión), cognitiva (evaluar algo como gracioso) o conductual (risa).

Entonces, el humor es resultado de la percepción de un estímulo. Por lo tanto, llamaremos "humorísticos" a los estímulos que provocan –o intentan provocar– dicha respuesta psicológica al ser percibidos por el sujeto. Asimismo, llamaremos diversión (*amusement*) a la emoción característica del humor.

Para definir a la risa –y así establecer su sitio en la dinámica humorística– nos hemos basado en McGraw y Warner (2014), Weisfeld (1993), Chapman (1983), Provine (2004) y Gervais y Wilson (2005):

La risa es un espasmo corporal caracterizado por una reconocible vocalización. Aunque su emisión puede estar relacionada a factores como el estrés y las enfermedades neurológicas, su

observación en humanos normales se considera el indicador conductual del humor, pues su emisión está altamente correlacionada con la apreciación subjetiva de gracia en un estímulo. No obstante, también puede fingirse para sacar ventaja de sus efectos. Por tanto, existen dos tipos de risa: la risa Duchenne (involuntaria, dependiente de la percepción de un estímulo humorístico y cargada de valencia emocional) y la risa no-Duchenne (voluntaria, independiente de la percepción de un estímulo humorístico y sin valencia emocional). La risa es esencialmente, en cualquiera de sus dos modalidades, una forma de comunicación.

La risa es contagiosa, es decir, es un estímulo suficiente para provocar risa en otros (Provine, 1992). Se ha encontrado que la risa Duchenne tiene la capacidad de elicitar afecto positivo en otros (Bachorowski & Owren, 2001; Keltner & Bonnanno, 1997). En ese sentido, se ha propuesto que la risa cae en la categoría del contagio emocional primitivo, el fenómeno por el que las acciones y emociones de los interlocutores son acopladas (Gervais & Wilson, 2005; Hatfield et al., 1994). Este aspecto de la risa como acopladora emocional y conductual sería compatible con la propuesta del humor como un fenómeno emparentado con el juego social, en la que la risa actuaría como un elemento útil para la iniciación y continuación de su dinámica y, en consecuencia, estaría involucrada en el desarrollo de habilidades útiles para la sobrevivencia. La risa Duchenne, a través de su afecto positivo característico, estaría funcionando como promotora del juego social constructor de recursos, es decir, como un agente que esparce una emoción entre sujetos y los sincroniza, conduciéndolos en conjunto a la dinámica del juego social y a sus respectivos beneficios. Como veremos más adelante al revisar estas nociones, esta idea es compatible con la función de marcador de juego que tiene el jadeo de juego (*play panting*) en los primates (Matsusaka, 2004).

En su síntesis, Gervais y Wilson (2005) han trazado un camino evolutivo hipotético para la risa Duchenne y el posterior advenimiento de la risa no-Duchenne. Provine (2003) sentó un precedente para el reconocimiento de la risa no-Duchenne al observar que los hablantes humanos, en una situación conversacional, suelen emitir hasta 46% más risa que sus escuchas, puntuando el final de sus enunciados con ella (sin que la risa interrumpa nunca la normalidad de su habla) y mayormente después de decir cosas que no parecen ser en absoluto graciosas. Puede argumentarse, como ha hecho McGraw (2014), que la falta de conocimiento contextual del experimentador es lo que podría causarle la impresión de que lo que está diciendo el hablante no es humorístico y que, por tanto, su risa es voluntaria. Sin embargo, si nos adherimos a Gervais y Wilson (2005) y concedemos que la risa Duchenne ha sido co-optada (utilizada para propósitos distintos al original) a causa de otras presiones de selección y el desarrollo del uso volicional de los músculos faciales y el aparato vocal en los humanos, tendremos una perspectiva más amplia de la función que cumple la risa en tanto señal –ya si es Duchenne o no-Duchenne– como comunicadora de nuestra apreciación del humor a otros sujetos y con el potencial de acoplar emocionalmente a quienes la perciben. En ese sentido, autores como Weisfeld y Gervais y Wilson han pensado que la risa no-Duchenne observada por

Provine sería una vocalización que busca suavizar la interacción social y conseguir la buena disposición emocional de los otros. Al igual que Weisfeld (1993), y acorde con evidencia de Matsusaka (2004), creemos que la risa es una expresión emocional recompensadora que promueve la continuidad de la interacción entre sujetos.

La posterior ritualización del uso de la risa no-Duchenne entre los humanos –como una vocalización que busca imitar los efectos de la risa Duchenne de manera voluntaria– podría haber venido acompañada de una diversificación no sólo en el uso sino también en el entendimiento de la risa; una risa emitida en un contexto determinado ahora sería susceptible de ser interpretada como un comentario –potencialmente relacionado con normas de conducta– de parte del reactor hacia el estímulo que la desencadenó, que fracasó en desencadenarla o que, en principio, no pretendía hacerlo: la ausencia de risa ante un estímulo que busca ser humorístico arrojaría una retroalimentación, igual de valiosa que la risa, para el actor (el emisor del estímulo humorístico). En el presente, no sólo la presencia de risa, sino también su ausencia, podrían ser reguladores de la conducta, señales con información sobre los compromisos emocionales del sujeto hacia las normas con las que está asociado el estímulo.

Con estos elementos es posible hablar acerca del fenómeno que ocupa centralmente esta tesis. Uno que en la actualidad goza de una posición privilegiada en la cultura humana y que cumple una función vital para el desarrollo cognitivo y el óptimo funcionamiento social de nuestra especie. Una herramienta utilizada a gran escala durante la interacción cotidiana: el humorismo. A continuación lo definimos y defendemos su inclusión en la literatura como un nuevo concepto útil para la claridad en la investigación del fenómeno humorístico:

El humorismo es un tipo sofisticado de juego social humano que consiste en la creación y comunicación voluntaria y premeditada de estímulos diseñados con la finalidad de provocar la respuesta psicológica de humor en el otro, pudiendo tener éxito o fracasar. Se caracteriza por la generación altamente creativa y diversa de los estímulos, pudiendo éstos ser corporales o verbales. Está involucrado en la cognición moral y otorga beneficios a nivel individual y grupal, pues puede proporcionar información a los participantes acerca de los compromisos emocionales de uno y otro hacia las normas, al tiempo que los sitúa dentro o fuera de un marco social en un contexto seguro.

Debe notarse que nuestra definición trasciende –sin dejar fuera– a los monólogos de la comedia *Stand-up*, a las sesiones espontáneas de chistes enlatados en las reuniones sociales y a todo lo que se conoce tradicionalmente como "humorismo". Nosotros lo definimos en un sentido ecológico y cotidiano, agrupando en una sola definición a todo intento deliberado por provocar humor en el otro. Los estímulos del humorismo pueden o no hacer uso del lenguaje verbal, es decir, pueden ser desde cosquillas, pastelazos o posiciones corporales ridículas, hasta juegos de palabras, chistes prediseñados y observaciones sobre el mundo. Desde un comentario irónico hasta indicar a un amigo el

sitio en donde una persona está resbalando, el humorismo es una conducta recurrente, natural y espontánea en las interacciones humanas del día a día (Holmes & Marra, 2002; Martin, 2007).

Consideramos que la introducción del concepto "humorismo" en la investigación sobre el humor provee un avance en dos direcciones. Por un lado, aísla conceptualmente al acto conductual de producción en oposición al de percepción del humor, acepciones que suelen estar entrelazadas en el uso regular del término en la literatura. Por el otro, se concentra en un fenómeno que, hasta que nuevas evidencias sobre intención no-humana aparezcan, sólo podemos atribuir a los seres humanos: el buscar activamente, como fin último de esta interacción específica, la provocación de la respuesta psicológica de humor en el otro mediante un estímulo diseñado exclusivamente para ello. Como veremos más adelante, el valor adaptativo de este sofisticado tipo de juego social provendría de la información de índole moral que los involucrados pueden obtener mutuamente, mediante señales emocionales, en un contexto seguro, reforzando la cohesión grupal si el intercambio es emocionalmente positivo, o teniendo la oportunidad de reconsiderar los términos de la relación si la dinámica resulta emocionalmente negativa. Al tratarse de un juego social, se tiene la ventaja de que las transgresiones que suceden durante la dinámica suelen perdonarse, permitiendo la regulación de las conductas desplegadas por los participantes y sin condenar irremediabilmente al fracaso la relación entre los sujetos.

Lo anterior no quiere decir que el humor no ocurra en ausencia del humorismo. Como ha sucedido desde su aparición en el contexto del juego social animal, el humor puede ocurrir aun durante eventos que en principio no pretendan producirlo, como es el caso, por ejemplo, del humor que experimenta un espectador al ver a un jugador de futbol errar una patada al balón o a un transeunte despistado estrellarse contra un poste telefónico. Ambos estímulos no tenían la intención de provocar humor en el receptor y, por lo tanto, no se trata de humorismo. Creemos que el valor adaptativo del humorismo como tipo especializado de juego se derivó de la importancia que ha adquirido entre los humanos la risa a causa de la información de índole moral que es capaz de comunicar; la risa es, en su estadio humano, una señal que puede ser emitida voluntaria o involuntariamente, ya sea ante un estímulo fortuito que aparece en el ambiente al azar y sin intención de parecer gracioso, o ante un estímulo diseñado con la intención de provocar esa respuesta. Pensemos, por ejemplo, en el peso informativo y social que tiene una risa emitida ante el regaño o el discurso solemne de una figura de autoridad, o la ausencia de risa en un compañero de trabajo ante un chiste que le hemos contado.

Entonces, de nuestras definiciones podemos extraer las siguientes afirmaciones para el caso de los humanos: la risa puede fingirse, pero el humor no. Hay humor sin risa (pues la risa puede suprimirse a voluntad); hay risa sin humor (fingida por presión o conveniencia social); hay humor sin humorismo (cuando nos parece graciosa la postura de un gato o alguna frase mal pronunciada durante una conferencia seria) y hay humorismo sin humor (cuando alguien no se ríe o se molesta por el chiste que le hemos contado). El humorismo, ese juego sofisticado que podemos atestiguar en los humanos –acto conductual–, puede o no ser exitoso en su intento por producir humor –respuesta psicológica– y la información que se desprende de esa dinámica (típicamente de carácter

afectivo) es capaz de proveer información de índole moral a los participantes, mientras que puede cohesionarlos grupalmente o mostrar una incompatibilidad moral de gravedad variable. En cambio, aunque no podemos asegurar que haya humorismo en las cosquillas o el juego brusco (*play fighting*) de los primates no-humanos, sí podemos decir que suele haber humor. He ahí la importancia de nuestra distinción.

Por otra parte, nosotros ofrecemos una definición naturalizada de moral para desligarnos de la atracción antropocentrista y, en cambio, englobar con nuestro concepto a la mayoría de los animales sociales:

La moral es un conjunto de normas de conducta observables en los animales sociales unidos por relaciones de cooperación y comunicación. Se trata de las conductas que son aceptables para los otros miembros del grupo. En ese sentido, los sistemas morales son una forma de “forzar”, regular o controlar la cooperación al interior de un grupo social, beneficiando el desarrollo y mantenimiento de su eficiencia.

Como veremos más adelante, la naturaleza de los estímulos que producen humor está anclada en los compromisos emocionales que los sujetos guardan hacia las normas. La risa (o su ausencia) arroja información acerca del compromiso emocional de quien la emite hacia las normas asociadas al estímulo que la desencadenó (o fracasó en desencadenarla). De ese modo, la respuesta ante el estímulo humorístico, positiva o negativa, arrojaría información valiosa que podría aportar beneficios adaptativos en sentido moral, tanto para el actor (emisor del estímulo humorístico) como para el reactor (el receptor de dicho estímulo), al tiempo que los sitúa dentro o fuera de un marco social. Esto sucedería de varias formas posibles: reforzando la cohesión grupal, llevándoles a reconsiderar las pautas de conducta que les parecen aceptables o, en casos de transgresión grave, separándoles y marcando límites insalvables entre ambos.

Para comprobar que el humorismo es un tipo sofisticado de juego social involucrado en la cognición moral, el siguiente paso es presentar brevemente el fenómeno del humorismo adulto –ejemplificándolo con su ocurrencia en el contexto laboral– y las funciones que le han sido propuestas, para después exponer a detalle qué es el juego social animal, su dinámica, elementos constitutivos y función. Durante esta exposición, empezará a verse que las diversas funciones que se han propuesto para el humorismo parecen ser compatibles con las características del juego social animal. Después, su relación filogenética quedará evidenciada al mostrar la aparición innata del humor humano también en el contexto del juego social, presentando al *clowning* como el juego en el que la risa emerge por primera vez, y al *teasing* como una forma temprana del humorismo con funciones de índole moral, también semejantes a las del juego social animal.



## V DESARROLLO

### 1.- HUMORISMO EN LA OFICINA COMO MODELO PARA EL ESTUDIO DE SU FUNCIÓN

Recientemente se ha vuelto común encontrar estudios acerca de los usos y efectos del humorismo (hasta ahora llamado "humor" por la totalidad de los investigadores) en el ambiente laboral dentro de la literatura especializada en gestión empresarial, *marketing* y desarrollo organizacional. La oficina es un contexto particular que, por sus características, parece apropiado para nuestra investigación sobre el humorismo: generalmente se compone por un grupo relativamente pequeño de personas orientado a metas específicas, en donde la cooperación y la eficiencia son rasgos deseables y perseguidos grupalmente –lo cual requiere de regulación conductual activa y continua– en el que se desarrolla cohesión entre los individuos a través del tiempo y en el que están involucradas jerarquías individuales bien establecidas que afectan la interacción entre sus miembros. Su relevancia para nuestro estudio proviene del hecho de que, como veremos, dichos elementos (grupo pequeño, metas específicas, cooperación, regulación conductual, cohesión y variabilidad jerárquica) también caracterizan a la dinámica del juego social animal. De ese modo, el ambiente laboral se nos presenta como un tipo de organización social idóneo para estudiar las funciones y mecanismos del humorismo desde una perspectiva ecológica y cotidiana, es decir, como un fenómeno con valor adaptativo que ocurre de manera natural y espontánea durante la interacción entre los habitantes de un ecosistema específico.

#### 1.1.- CLASIFICACIÓN DEL HUMORISMO DE OFICINA

Romero y Cruthirds (2006) propusieron cinco clases generales de humorismo y, de acuerdo con evidencia empírica, propusieron los probables beneficios que podría tener la utilización de cada una en el contexto organizacional. Esas cinco clases de humorismo son: 1) Afiliativo (Enfocado en atraer a otros y mejorar la interacción social. No hostil, ligero y usualmente realizado durante eventos sociales); 2) De auto-mejora (Usado por el individuo para lidiar con las adversidades y el estrés mediante el mantenimiento de una perspectiva positiva. Se centra más en el bienestar propio que en el desarrollo de una relación con otros); 3) Agresivo (Apuntado a manipular a otros mediante la amenaza o el ridículo. Usado para victimizar, reducir y despreciar a otros. Negativamente relacionado a la cohesión y el apego grupal); 4) Agresivo/moderado (Comunica un mensaje de reprimenda con un tono humorístico y positivo. Permite expresar desacuerdo y conflicto sin afecto negativo); y 5) Auto-degradante (Usado por el sujeto para ridiculizarse a sí mismo en un intento por producir diversión (*amusement*) y conseguir la aceptación de los otros. Reduce el propio nivel de estatus y vuelve al sujeto más accesible a los ojos de los otros).

Las distintas metas organizacionales que, según los autores, podrían conseguirse al utilizar alguna de esas clases de humorismo en el contexto laboral son: a) cohesionar al grupo, b) mejorar la comunicación, c) reducir el estrés, d) fomentar la creatividad, e)

ayudar a la adquisición de la cultura organizacional y f) mejorar el liderazgo. Ahora ofrecemos algunas de las evidencias que muestran que el humorismo puede cumplir con dichas funciones.

## 1.2.- FUNCIONES DEL HUMORISMO DE OFICINA

a) Cohesionar al grupo: Se ha encontrado que existe una relación entre la atracción interpersonal y la apreciación compartida del humor (Murstein & Brust, 1985; Cann et al., 1997; Fraley & Aron, 2004). Además, el humorismo de tipo afiliativo estaría acentuando al grupo como entidad, transmitiendo confianza y generando apego entre los miembros a través de su característico afecto positivo (Terrion & Ashforth, 2002). Por otra parte, el humorismo agresivo/moderado puede usarse para influenciar y regular la conducta de los nuevos miembros y hacer que se conformen a las normas del grupo; se ha encontrado que observar a otros ser ridiculizados genera coerción de las conductas deseables (Janes & Olsen, 2000; Martineau, 1972). Asimismo, un humorismo más agresivo dirigido hacia competidores externos crearía cohesión entre quienes comparten el humor y reduciría el estrés ante la amenaza (Francis, 1994). Se cree que el humor compartido reduce la distancia social al identificar similitudes entre personas, tales como la inteligencia, necesidades y valores (Murstein & Brust, 1985; Graham, 1995).

b) Mejorar la comunicación: De acuerdo con Greatbatch y Clark (2002) la emoción positiva que acompaña a la percepción del humor evoca en los sujetos una actitud abierta que mejora el entendimiento y la aceptación de los mensajes. Según evidencias en la literatura publicitaria, el humorismo atrae la atención y mejora la persuasión y la conexión emocional con la audiencia (Sterthal & Craig, 1973; Weinberger & Gulas, 1992). Como también se mencionó en el inciso anterior, el humorismo agresivo/moderado permite emitir críticas y comunicar al otro la necesidad de un cambio en su conducta pero sin las consecuencias emocionales negativas (Grugulis, 2002). Además, el humorismo auto-denigrante de baja intensidad puede facilitar la identificación entre el hablante y su audiencia al reducir temporalmente el estatus jerárquico del primero (Chang & Grunner, 1981).

c) Reducir el estrés: En un efecto probablemente relacionado con el afecto positivo que acompaña al humor, realizar una broma sobre una situación estresante genera una sensación de control sobre ella (Henman, 2001). Se sabe que las personas con un alto grado de sentido del humor suelen usarlo para replantear situaciones estresantes y volverlas manejables (Abel, 2002).

d) Fomentar la creatividad: El humor está relacionado con el pensamiento creativo (O'Quin & Derks, 1997; Murdock & Ganim, 1993) que a su vez está asociado a la toma de riesgos y la emergencia de ideas originales (Ziv, 1983).

e) Adquirir cultura organizacional: Evidencia empírica sugiere que el humorismo está asociado a un mayor desempeño laboral (Avolio et al., 1999). Esto está relacionado con los incisos a) y b), en donde se ha dicho que el humorismo es una herramienta valiosa para señalar y regular las normas de conducta grupales. Se ha propuesto que las historias

humorísticas señalan acciones clave que reflejan valores y conductas deseables (Meyer, 1997) y que los comentarios humorísticos suelen ser muy efectivos para moldear la conducta del personal de nuevo ingreso y para reforzar las normas al llamar la atención sobre conductas inapropiadas. Un análisis de Holmes y Marra (2002) mostró que aunque el humorismo en general ocurre más frecuentemente en contextos informales y entre grupos de amigos, el humorismo de tipo subversivo (equivalente al agresivo/moderado) es significativamente más frecuente en juntas laborales. El humorismo subversivo es un medio para expresar una crítica hacia los valores y metas de un individuo u organización. De ese modo, según las autoras, enfatiza los límites sociales entre el emisor y el receptor del estímulo, creando distancia social al evidenciar una incompatibilidad. No obstante, resulta aceptable si se percibe humorísticamente, es decir, si genera afecto positivo en el receptor. Así, sería útil para disminuir tensiones, para presionar a ciertos individuos a que se adhieran a patrones de conducta deseables y, en general, para mantener relaciones laborales eficientes. Por otra parte, estudios antropológicos sobre la función del humorismo en sociedades no occidentalizadas han dejado ver que éste podría estar cumpliendo la función de reforzar las normas sociales y preservar las identidades culturales (Bricker, 1980; Limon, 1977).

f) Mejorar el liderazgo: De acuerdo con Romero y Cruthirds, el liderazgo se puede mejorar de dos maneras 1) marcando distancia en una relación jerárquica, ó 2) reduciendo la distancia en una relación jerárquica. Por un lado, el humorismo puede usarse para establecer y mantener distancia jerárquica. Se ha encontrado que los empleados en roles de mayor estatus bromean significativamente más que los de estatus bajo y tienden a ser más efectivos en provocar la risa de los otros (Robinson & Smith-Lovin, 2001). Como también se mencionó en un inciso anterior, el *teasing* (humorismo agresivo/moderado) hacia otros sujetos es un método efectivo para conseguir el cumplimiento conductual (Dwyer, 1991). En ese sentido, un experimento de Smeltzer y Leap (1988) al interior de una empresa encontró que los empleados en puestos de autoridad suelen usar el *teasing* con sus subordinados para solicitar el cumplimiento de tareas asignadas, para definir su estatus y aclarar relaciones de poder. Por otro lado, en cuanto al humorismo usado para reducir la distancia jerárquica, se sabe que el uso del humorismo auto-degradante está negativamente relacionado con el poder; los líderes suelen hacer uso de ese tipo de humorismo para reducir la distancia social y para promover la identificación de los subordinados con ellos. Se ha encontrado que los seguidores califican a sus líderes como menos estresantes y más abiertos a la participación y a la comunicación cuando han usado humorismo auto-degradante (Smith & Powell, 1988; Meyer, 1990).

### 1.3.- HUMORISMO DE OFICINA, ESTATUS MORAL Y COHESIÓN GRUPAL

Los datos arrojados por un análisis de Vinton (1989) concuerdan con la clasificación y usos del humorismo propuestos por Romero y Cruthirds. Vinton elaboró una taxonomía del humorismo que observó en una pequeña empresa familiar. Ahí encontró que las clases de humorismo de uso más común entre el personal fueron el auto-degradante (*self-ridicule*) y dos tipos de humorismo agresivo/moderado: 1) *teasing* para forzar una conducta y 2) burla para nivelar jerarquías. Esas tres clases de humorismo mostraron tener una utilidad que también concuerda con las evidencias de arriba: mantener a un

nivel bajo las diferencias de estatus entre los empleados, aliviar tensiones, mejorar la socialización, facilitar el cumplimiento de tareas y crear lazos entre los trabajadores. A diferencia del *teasing* (usado típicamente por empleados de alto estatus para coaccionar la conducta de sus subordinados) la burla niveladora de jerarquías ocurrió durante la interacción entre todo tipo de empleados sin importar la diferencia de estatus entre emisor y receptor. Como el humorismo auto-degradante, la burla niveladora pareció disminuir la importancia del estatus al interior de la organización. De acuerdo con la autora, al interior del grupo se espera que todos tomen esa burla con buena actitud; durante su investigación los sujetos nunca evidenciaron irritación ante ese tipo de *teasing*. En relación con lo anterior, Duncan (1984) encontró que los miembros de grupos de trabajo cohesivos estuvieron involucrados tanto como emisores y como receptores del humorismo de manera más significativa que los miembros de un grupo de trabajo no-cohesivo, es decir, existe una relación entre la cohesión grupal y la continuidad bidireccional de la dinámica humorística.

La cohesión grupal está relacionada con el uso del humorismo y con el humor compartido. Sin embargo, lo que resulta humorístico para un sujeto puede parecer inapropiado o resultar ofensivo para otro, dañar la relación interpersonal y, en consecuencia, disminuir la cohesión grupal e incluso llegar a marcar un límite insalvable entre ambos. Creemos que las reacciones emocionalmente negativas ante el humorismo de un sujeto pueden aparecer cuando existe una incompatibilidad de código moral entre los interactuantes, lo cual tendría el efecto de demarcar sistemas morales y círculos sociales, favoreciendo su respectiva eficiencia. En el mismo artículo citado anteriormente, Romero y Cruthirds (2006) han llamado la atención sobre algunas variables individuales –como el origen étnico y el género– que deben considerarse al tratar de obtener los beneficios del humorismo, pues un estímulo humorístico mal diseñado o mal dirigido podría tener consecuencias adversas. Aunque el humorismo agresivo suele usarse para alienar deliberadamente a ciertas personas en organizaciones, se ha encontrado que el humorismo laboral tiene el potencial de crear afecto negativo y conflicto incluso cuando no es intencionalmente negativo o agresivo (Clouse & Spurgeon, 1995). Se ha encontrado que existen diferencias en la emisión y entendimiento del humorismo entre etnias y géneros: Smeltzer y Leap (1988) compararon cómo distintos grupos al interior de una compañía calificaron la aceptabilidad de bromas neutrales, sexistas y racistas. Su estudio reveló que la percepción de una broma como apropiada varía en función del sexo, la raza y la experiencia laboral de los sujetos. Sujetos blancos y mujeres consideraron bromas racistas y sexistas como más inapropiadas que negros y hombres, mientras que los empleados sin experiencia consideraron a todo tipo de comportamiento humorístico en el trabajo como menos apropiado que los empleados experimentados.

Nosotros sostenemos que las diferencias entre sentidos del humor pueden existir en función de diferencias de índole moral entre individuos y grupos, y que, en consecuencia, a la cohesión que se deriva del humor compartido le subyace, en cierta medida, un código moral compartido. De ahí que el humorismo sea una habilidad de cognición social útil para explorar el estatus moral de los otros, coaccionar conductas deseables, reafirmar la identidad grupal y mejorar la eficiencia de grupos sociales. Ahora bien, creemos que las

funciones que le han sido adjudicadas al humorismo en el ambiente laboral (cohesión grupal, comunicación, reducción de estrés, fomento de la creatividad, adquisición de cultura organizacional y jerarquización) son semejantes a algunas funciones del juego social animal que también están asociadas a lo moral. A continuación revisaremos al juego social animal para ofrecer una perspectiva filogenética del advenimiento del humorismo.

## 2.- JUEGO SOCIAL ANIMAL

Basándonos en los trabajos de Bekoff (2001), Bekoff y Allen (1998), Pellis y Pellis (1996) y Pellis, Pellis y Bell (2010), definimos al juego social de la siguiente manera:

El juego social es una conducta animal, en específico del ámbito del desarrollo conductual, dirigida hacia otro ser viviente (a diferencia del juego no-social, el cual se realiza en solitario mediante movimientos corporales y/o manipulación de objetos) cuya función es refinar o facilitar el desarrollo de habilidades motoras, cognitivas y sociales en sus participantes. Sus beneficios pueden darse tanto a corto como a largo plazo. Suele ocurrir en un contexto seguro, libre de estresores ambientales, una vez que las necesidades básicas han sido cubiertas y puede ser usado como medio para evaluar el grado de cooperación entre individuos y relajar las tensiones previas a un episodio estresante (por ejemplo, durante el periodo pre-alimentario). Es típico entre mamíferos y aves de edad juvenil, aunque también se ha observado en casos adulto-adulto y adulto-juvenil en primates. Involucra patrones de conducta agresivos utilizados en otros contextos (tales como el predatorio, anti-predatorio y de apareamiento) pero en forma modificada o con una secuencia temporal alterada. Entre los elementos que le permiten regular la interacción entre los sujetos están los marcadores de juego (*play markers*: comandos específicos para iniciar o continuar el juego, retirando la ambigüedad de las acciones utilizadas) y la penalización ante la agresión y la violación de las reglas. Es gozoso: está asociado a la presencia de afecto positivo puesto que involucra recompensas neuronales que mantienen a los participantes involucrados en la búsqueda, iniciación y continuación de su dinámica. Por otro lado, especialmente en animales post-pubertos, también puede ser usado como medio de manipulación social, es decir, como medio para reclutar o mantener amistades o, por otro lado, como medio para mejorar el estatus del individuo al interior del grupo al explorar y poner a prueba la relación con otro usando variaciones en el uso de su fuerza para intimidar o comunicar sumisión.

En el juego social, muchas actividades que son normalmente importantes para la sobrevivencia, tales como la cacería, la pelea, la huida, el apareamiento o la simple locomoción (correr, pelear, saltar, deslizarse, corretear, morder a otros o hacer piruetas) son realizadas 'sólo por diversión' (Bekoff, 2001; Martin, 2007). El juego brusco (*play fighting*, también conocido como *rough-and-tumble play*) ha sido el tipo de juego más estudiado por los investigadores al interior de los laboratorios debido a su notable presencia en varias especies de mamíferos (Pellis & Pellis, 2007). Éste se caracteriza por contener elementos conductuales de agresión directa, es decir, patrones de conducta que se usan en contextos serios para amenazar y atacar a otros individuos (Pellis & Pellis, 1996). Sin embargo, a pesar de los comandos motores utilizados, el contexto del juego

social es generalmente seguro, "las transgresiones suelen perdonarse y las disculpas son aceptadas por los otros, especialmente cuando uno de los jugadores es un juvenil que aún no compite por estatus social, comida o pareja. Sin embargo, al ser una actividad altamente cooperativa, resulta importante para los participantes confiar en que el otro respetará las reglas de la interacción" (Bekoff, 2001).

## 2.1 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL DE LOS ANIMALES

Bekoff (2001) ha hecho notar que la ausencia de juego puede tener efectos devastadores en el desarrollo social, afectando negativamente la capacidad de los individuos para relacionarse sanamente con otros. Se ha sugerido que el contexto lúdico y seguro del juego social permitiría desarrollar conductas que posteriormente son útiles para el individuo en contextos serios. En ese sentido, y de acuerdo con Gervais y Wilson (2005), se ha establecido que las ventajas sociales y de desarrollo que provee el juego social sobrepasan sus costos inmediatos. La función más ampliamente aceptada para el juego social en la literatura es la facilitación del desarrollo físico, cognitivo, social y emocional: "promueve el desarrollo de conexiones neuronales, tonifica los músculos y entrena a los individuos para lidiar con estresores físicos, cognitivos y emocionales inesperados, también reduce la agresión, incrementa el comportamiento justo (*fairness*) y la cooperación y puede ser usado como herramienta para la evaluación social y para promover el establecimiento y mantenimiento de lazos sociales" (Gervais & Wilson, 2005).

En efecto: el juego brusco de las ratas refina sus habilidades físicas, cognitivas y sociales. Hay evidencia de que las ratas que juegan durante su periodo juvenil son más competentes socialmente en su etapa adulta en comparación con otras ratas que fueron privadas de la posibilidad de jugar durante su juventud. Privar del juego a las ratas durante sus periodos juveniles produce déficits cognitivos, conductuales y socio-emocionales a largo plazo (Pellis, Pellis, & Bell, 2010; Pellis & Pellis, 2007). Debido a que el juego brusco es una conducta inherentemente social, cuando las ratas juveniles no lo ejecutan, se vuelven socialmente incompetentes de adultas; sobre-reaccionan al contacto social benigno, se vuelven hiperdefensivas y son más proclives a escalar encuentros casuales a agresión. Asimismo, dichas ratas muestran dificultades para transitar de manera óptima escenarios sociales diversos: fracasan al tratar de exhibir una conducta sumisa estratégica, apropiada para confrontar a machos dominantes y, a causa de ello, atraen ataques agresivos reiteradamente (Pellis & Pellis, 2010; Einon & Potegal, 1991).

## 2.2. FUNCIONES DEL JUEGO SOCIAL ANIMAL

### –EVALUACIÓN SOCIAL Y MANIPULACIÓN JERÁRQUICA

El juego social suele ser una conducta típica durante el periodo infantil de los humanos y el periodo juvenil de los mamíferos (Pellegrini, 1995). Hasta ahora las teorías sobre la función del juego se han enfocado en los beneficios retardados más que en los

inmediatos. Sin embargo, aunque alcanza su frecuencia más alta durante la fase juvenil, el juego social puede seguir presente en la adultez de algunas especies primates (como los chimpancés y los bonobos), etapa en la que es más probable que sus beneficios sean inmediatos. No obstante, es posible que el juego sirva distintas funciones a diferentes edades. Por lo tanto, de acuerdo con Pellis y colaboradores (2010) un entendimiento completo de las funciones del juego debe enfocarse también en sus beneficios inmediatos. Se ha propuesto que uno de ellos es su uso como evaluador y manipulador de compañeros sociales (Palagi, 2006; Palagi et al., 2004).

Panksepp (1998) ha descrito al juego brusco de las especies mamíferas como un "intercambio social gozoso con un fuerte componente competitivo". Una posible función inmediata del juego brusco es que puede ser usado para establecer y mantener relaciones de dominación entre animales post-pubertos, el cual, en contraste con el patrón más afiliativo que suele seguir en los juveniles, es más rudo y más dado a escalar a agresiones serias (Fagen, 1981; Biben, 1986; Parquette, 1994). Un estudio de Neill (1976) ha sugerido que el juego brusco de la etapa post-pubertal humana puede ser usado de dos maneras: una versión gentil que sirve para mantener la afiliación, y una versión más ruda que sirve para establecer dominancia. El autor reportó que jóvenes adolescentes humanos establecen su dominancia al incrementar la intensidad de su juego, pero una vez que ha sido establecida, recurren a formas más suaves de juego para mantenerla.

Del mismo modo, mientras que el juego en ratas masculinas juveniles parece ser importante para desarrollar un comportamiento sexual apropiado (Larsson, 1978), en ratas masculinas sexualmente maduras el juego parece estar involucrado en el mantenimiento de relaciones de dominación-subordinación (Pellis, Pellis & McKenna, 1993). Se ha encontrado que, en ratas, el juego parece ser usado post-pubertalmente por los machos subordinados para mantener familiaridad con el dominante (Pellis & Pellis, 1991, 1992, 1993). A su vez, Parquette (1994) ha mostrado que en chimpancés adolescentes el juego brusco puede ser usado por los individuos como parte de una estrategia para incrementar la dominancia o para mantenerla. Por lo tanto, el juego brusco puede ser útil de dos maneras: tanto para mantener relaciones sociales, reforzando la cohesión mediante un juego de intensidad normal, así como para explorarlas y ponerlas a prueba al jugar con mayor intensidad. Como hemos mencionado, aunque los beneficios del juego en animales juveniles generalmente se consideran de índole retardada, es probable que haya también beneficios inmediatos en el juego social que ocurre a temprana edad (Pellis, Pellis & Bell, 2010). Un tipo de juego infantil que podría tener beneficios inmediatos (y que a su vez está asociado con el humor) es el *teasing*, en el que ahondaremos más adelante.

## –REGULACIÓN DEL ESTRÉS

Se ha asumido por largo tiempo que el juego social sólo ocurre cuando un animal está libre de estresores ambientales (calor y frío extremos o presencia de depredadores), fisiológicos (carencia de comida, bebida, sueño o actividad sexual) o sociales (Fagen, 1981; Martin & Caro, 1985). Sin embargo, al estudiar la ocurrencia del juego social en una colonia de chimpancés durante sus periodos pre-alimentarios, Palagi y colaboradores

(2004) asumieron que el juego, siendo tan parecido al acicalamiento (*grooming*), compartiría su función inmediata de regular la tensión y prevenir los conflictos propios de ese momento de su rutina (caracterizado por provocar alta excitación debido a un inminente conflicto de intereses). Los autores basaron su comparación en el hecho de que el juego, al igual que el acicalamiento, atrae a los animales a un contacto físico cercano por largos periodos y tiene un rol importante en la cohesión social, pudiendo ser útil para el manteniendo de la estabilidad al reducir la tensión ante un conflicto inminente.

Los resultados de los experimentos de Palagi y colaboradores (2004) arrojaron que, mientras por un lado el acicalamiento es más frecuente en la interacción adulto-adulto en el periodo pre-alimentario, el juego (en su mayoría juego brusco) resultó ser más frecuente en la interacción adulto-juvenil sin parentesco entre sí. Esta estrategia alternativa para manejar el conflicto podría deberse, según los autores, a que el juego es la actividad principal en la fase juvenil, en la que las asimetrías suelen tolerarse. También se observó que, al elegir un lugar donde sentarse durante su posterior periodo alimentario, los adultos que jugaron con los juveniles compartieron el espacio con individuos adultos que estaban emparentados con el juvenil que participó en el juego. Es decir: el juego fue un buen punto de contacto indirecto entre ambos adultos. De acuerdo con los autores, ese tipo de juego podría estar evaluando la fuerza del lazo social que existe entre el adulto que participa en el juego y el adulto que tiene parentesco con el jugador juvenil. Jugar con un sujeto juvenil sin parentesco podría ser un medio de intercambiar información acerca del grado de justicia (*fairness*) y cooperación existente en la relación entre dos adultos, todo ello ocurriendo en un contexto de estrés moderado.

Los mismos experimentos también mostraron que el juego pre-alimentario juvenil-juvenil ocurrió con más frecuencia entre individuos sin parentesco. En ese sentido, los autores proponen que el juego podría tener, en los juveniles, el beneficio inmediato de reducir la tensión y prevenir conflictos en contextos de alta excitación, incluso si no promueve la co-alimentación (*co-feeding*, esto es, compartir el mismo espacio al comer), como fue el caso. De ello se desprende que el juego social no sólo no es suprimido por el estrés en todos los casos, sino que, por el contrario, serviría para regularlo en contextos donde existe la presencia de un estrés moderado y anticipatorio, reduciendo el riesgo de agresión, incrementando la tolerancia ante un conflicto de interés y funcionando como una posible herramienta evaluadora para poner a prueba las habilidades personales (evaluación propia), la fuerza y debilidades de los compañeros de juego y el grado de cooperación y competición entre individuos (evaluación social) (Palagi et al., 2004). No obstante, es un hecho que la ocurrencia del juego en contextos de estrés depende del grado e intensidad del estrés experimentado, ya sea ambiental, fisiológico o social.

#### -APRENDIZAJE Y SOFISTICACIÓN CONDUCTUAL

A causa de la variabilidad en su índice de ocurrencia se ha propuesto que el juego social no puede ser esencial para el desarrollo de los individuos, pues su ausencia no compromete la emergencia de los patrones de conducta específicos de la especie (Pellis & Pellis, 2007). Así que se ha propuesto que el juego, cuando está disponible para individuos juveniles, sólo debería servir como un refinador o facilitador del desarrollo



(Martin & Caro, 1985). Algunas correlaciones en experimentos con ratas y monos (Fairbanks, 2000; Pellis, Pellis & Bell, 2010) sugieren que los periodos de alta ocurrencia de juego durante la juventud se superponen con los periodos críticos de maduración de diferentes áreas del cerebro que presumiblemente están asociadas a su ejecución. En ausencia del juego, estos cambios aún pueden ocurrir, pero cuando está disponible, el juego estaría refinando los sistemas neuronales. Por lo tanto, y como es el caso en las ratas adultas, los individuos que han tenido la oportunidad de jugar en su etapa juvenil funcionan a un nivel más alto de sofisticación en sus habilidades cognitivas, motoras y sociales en comparación con animales que no han tenido esas mismas oportunidades.

Por otro lado, estudios con ratas (Pellis & Pellis, 1987) primates (Baldwin & Baldwin, 1977) y aves (Pellis, 1981) han mostrado que, durante una etapa crítica del desarrollo, los animales juveniles suelen exponerse a una alta variación en los comandos motores ejecutados durante el juego brusco, muchos de las cuales llevan a resultados impredecibles, proveyendo el probable beneficio de entrenar a los individuos para lidiar con la impredecibilidad del mundo (Spinka et al., 2001). Pellis, Pellis y Bell (2010) han propuesto que, si el juego es un medio para exponer a un animal a situaciones novedosas y para probar nuevas conductas, el juego, ontogenéticamente, debería iniciar con un repertorio simple y gradualmente volverse más complejo con la edad, lo cual también fue observado por los mismos investigadores en ratas, primates y aves (Pellis, Pellis & Bell, 2010; Baldwin & Baldwin, 1977; Pellis, 1981).

Como ya mencionamos, el juego también ofrece aprendizaje sobre las jerarquías sociales y las conductas pertinentes que los individuos deben asumir al socializar con individuos de jerarquías distintas. Se ha propuesto que el juego social, a través de su utilidad como evaluador y explorador de los límites individuales y sociales, tiene como efecto retardado el entrenar a los individuos para transitar una variedad de escenarios sociales alternos de manera óptima, enseñándoles a adaptar su conducta estratégicamente a las presiones sociales del momento, tales como una jerarquía más alta o una actitud dominante por parte de otro individuo. Pellis y colaboradores (2010) defendieron la hipótesis de que el juego brusco en las ratas tiene el efecto de entrenarlas para ser resilientes ante situaciones impredecibles y potencialmente estresantes. Los autores mostraron evidencia de que involucrarse en la dinámica del juego modifica los circuitos neuronales que regulan las respuestas emocionales de las ratas, lo cual tendría el efecto de entrenar a los individuos para ser flexibles socialmente, refinando sus respuestas emocionales de miedo y estrés ante situaciones sociales adversas, permitiéndoles actuar estratégicamente (asumiendo patrones de conducta que comuniquen sumisión y eviten la confrontación) ante individuos de mayor fuerza y jerarquía. En efecto, la jerarquía tiene un papel primordial en el contexto del juego social, aunque la escalada hacia la agresión seria es rara durante el juego social juvenil y el estatus jerárquico individual no parece modificarse a causa de lo que ocurre en dicho contexto (Neill, 1976).

Biben (1998) ha propuesto, a partir de evidencia con monos ardilla, que el juego está orientado a una meta específica: la dominación. Sin embargo, debe aclararse que dominación, para Biben, significa competir para ganar, lo cual no es homólogo a la competencia real por recursos, la cual modifica efectivamente el estatus de los

individuos. En el caso del juego, de acuerdo con la autora, parece ser que la emoción de diversión se desprende del empoderamiento que ofrece a sus participantes. En específico, el juego brusco ofrece un escenario competitivo en el que los roles de dominador y dominado son claros y móviles en todo momento. De acuerdo con Biben –y en consonancia con las ideas vertidas anteriormente– más que refinar las habilidades de los individuos para las peleas reales, el juego brusco estaría desarrollando la cognición social de los participantes, educando su capacidad para juzgar a sus competidores y aprender a elegir sus peleas; al asumir una posición sumisa durante el juego, un individuo podría estar ganando experiencia, en aspectos cognitivos y motrices, que potencialmente salvaría su vida en un contexto serio. Al igual que en el caso de las ratas de Pellis y colaboradores (2010) para Biben el juego brusco aportaría flexibilidad conductual, entrenamiento para "leer" las intenciones de los otros (aspecto en el que los marcadores de juego tendrían un papel estelar), ayudaría a reducir el estrés ante el contacto corporal cercano y proveería de experiencia tanto en el rol de dominador como en el de sometido a ambos participantes. A través de las estrategias del juego los participantes estarían aprendiendo lecciones cognitivas relevantes a la competencia social y la auto-preservación.

Hay evidencia de que existe una continuidad entre los humanos y los animales para al menos algunas formas de juego, pero especialmente para el juego brusco. Parece plausible que, también para los humanos, experimentar juego brusco en la niñez esté causalmente relacionado con la sofisticación de sus competencias sociales en la etapa adulta (Pellis & Pellis, 2007). En ese sentido, es viable hipotetizar que los beneficios del juego social animal también se encontrarían presentes como beneficios del juego social en los humanos, como ahora lo deja entrever el parecido de dichas funciones con las que han sido observadas en el humorismo de oficina.

#### –COMPORTAMIENTO JUSTO (BEHAVING FAIRLY): COGNICIÓN DE LA MORAL GRUPAL

El contexto del juego social se caracteriza por ser seguro, tolerante a las transgresiones eventuales y moderadas y por su naturaleza eminentemente cooperativa que ha evolucionado en un gran número de especies (Fagen, 1981; Bekoff, 1995; Bekoff & Allen, 1998; Power, 2000). Estudios en varias especies indican que los individuos que juegan confían en que los otros se apegarán a las reglas del juego (Bekoff & Byers, 1998). El juego es una interacción negociada continuamente que requiere el ajuste aprendido de un compañero hacia las necesidades del otro (Flack et al., 2004). Existe una recompensa adaptativa –la obtención de los beneficios que resultan de la realización continuada de dicha dinámica– por jugar de manera justa (es decir, respetando las reglas de la interacción). Y si los individuos juegan de manera injusta quizás no sean capaces de encontrar compañeros dispuestos a jugar con ellos. De acuerdo con Bekoff (1977) los coyotes jóvenes se resisten a jugar con un individuo que no ha jugado de manera justa o al que le temen. Sin embargo, existe poca evidencia de que los animales engañen a otro individuo acerca de sus intenciones, puesto que quienes no respetan las normas de interacción, llamados "tramposos" (*cheaters*), tienen pocas probabilidades de ser elegidos como compañeros de juego (Bekoff, 2001). Es posible que la preferencia hacia ciertos compañeros durante el juego en otras especies esté basada en la confianza que los

individuos depositan en el otro y que se comunica mediante los marcadores de juego (*play markers*), los cuales parecen regular la conducta de los participantes para que se ajuste a la norma.

Para sugerir que el juego social tiene un rol en el desarrollo moral, Bekoff (2001) ha propuesto la introducción del concepto "comportamiento justo" (*behaving fairly*), el cual involucra el aprendizaje de y el respeto hacia el sistema moral de dicha interacción:

"Durante el juego social, mientras los individuos están divirtiéndose en un ambiente relativamente seguro, aprenden las reglas que son aceptables para los otros (...) y cómo resolver conflictos (...) ¿Cuál podría ser una mejor atmósfera para aprender habilidades sociales que durante el juego, en donde hay pocas penalizaciones para la transgresión? Los individuos también podrían generalizar los códigos de conducta aprendidos durante el juego con ciertos individuos y aplicarlos a otros miembros del grupo o a otras situaciones (...) Ofrezco la hipótesis de que la moralidad social, en este caso el comportamiento justo, es una adaptación compartida por muchos mamíferos, no sólo por los primates humanos y no-humanos. El comportamiento justo evolucionó porque ayudó a los animales juveniles a adquirir habilidades sociales (y de otros tipos) necesarias para su maduración hacia la etapa adulta" (Bekoff, 2001, p.85).

El ejercicio del juego social involucra inevitablemente el aprendizaje de la existencia de normas y límites para la conducta. En grupos sociales, los individuos suelen aprender lo que pueden y no pueden hacer, y la integridad del grupo depende de que los individuos estén de acuerdo en que ciertas reglas regulan su conducta y las respeten. Nos dice Bekoff (2001) que el juego social podría estar ofreciendo lecciones de cognición social y empatía que harían que los individuos aprendan lo que está "bien" o "mal" –lo que es aceptable para los otros–, lo cual resultaría en el desarrollo y mantenimiento de un grupo social que opera eficientemente. Según el autor, la ausencia de una estructura social y de límites para la conducta puede producir huecos en la moralidad y a su vez conducir a la disolución de un grupo. Entonces, existiría una fuerte selección para el comportamiento justo, pues la mayoría de los individuos, si no es que todos, se benefician de adoptar esta estrategia conductual al obtener los beneficios típicos del juego (mientras que la estabilidad grupal podría también estarse promoviendo mediante los efectos cohesivos del apego).

De acuerdo con Bekoff (2001) en el juego existen códigos de conducta social que regulan lo que está y no está permitido, y la existencia de esos códigos podría decir algo acerca de la evolución de la moralidad. Evidencias de animales que viven en grupo arrojan luz al respecto. En muchos grupos sociales los individuos desarrollan y mantienen lazos sociales firmes que ayudan a regular la conducta. Los individuos suelen coordinarse para alcanzar objetivos comunes y para mantener la estabilidad social. Por ejemplo, en lobos que viven en manada, Mech (1970) descubrió que el tamaño de la manada no está

regulado por el volumen o la disponibilidad de sus presas, sino por factores sociales. De acuerdo a sus estudios, el número de lobos que pueden vivir juntos en una manada coordinada está gobernado por el número de lobos con el que un individuo puede sentir apego (factor de atracción social) balanceado contra el número de individuos ante los que un individuo puede tolerar la competición (factor de competición social). Los códigos de conducta, y en consecuencia las manadas, se desbandaron cuando había demasiados lobos. Aunque no se sabe si la disolución de las manadas se debe a transgresiones en el comportamiento justo, Bekoff (2001) ha apuntado que este campo de estudio puede ser valioso a futuro al aplicarse a otros animales sociales.

Ahora bien, para que una noción como la de comportamiento justo pueda existir –nos dice Bekoff– se necesita de un mecanismo para conocer las intenciones de los otros. La consecución de un juego justo y la obtención de los beneficios de ejercerlo dependen de la evolución de los marcadores de juego, los cuales facilitan la iniciación y mantenimiento de la dinámica del juego en numerosos mamíferos. Gracias a ellos, los beneficios del juego pueden conseguirse. Sin embargo, como se verá más adelante, creemos que la risa (un posible marcador de juego del humorismo) tiene el potencial de ser una vocalización disruptora de la afinidad cuando el humor –y por lo tanto el código moral– no es compartido entre individuos. Reír ante un discurso que se pretende solemne y que espera ser tomado en serio comunicaría algo opuesto a lo que la risa conseguiría si fuese un acoplador emocional infalible. Como veremos, el humor relacionado íntimamente con los compromisos emocionales hacia las normas y, por lo tanto, las diferencias morales entre individuos dificultarían la continuidad de la dinámica humorística. Es preciso averiguar si una dinámica de esta clase también llega a suceder en la interacción entre animales no-humanos o si, por el contrario, es una señal ambivalente exclusiva de las relaciones humanas. No obstante, consideramos que ambos papeles para la risa (acopladora y distanciadora) reafirman nuestra idea acerca de su capacidad para comunicar información moral. El juego no puede ocurrir si los individuos eligen no involucrarse en la actividad. Y la igualdad y simetría necesarias para que continúe su dinámica la hacen diferente de otras formas de conducta aparentemente cooperativa como la caza o el cuidado mutuo. Esta clase de igualitarismo se piensa como una precondition para la evolución de la moralidad en humanos (Bekoff, 2001).

### **3.- MARCADORES DE JUEGO (PLAY MARKERS)**

#### **3.1.- CARACTERÍSTICAS Y FUNCIÓN**

Como mencionamos en el capítulo anterior, durante el juego social los individuos usan patrones de acción de contacto directo que también son usados en contextos agresivos. Esto es evidente en los correteos y combates característicos del juego brusco (*play fighting*) de los animales y los humanos. En chimpancés, por ejemplo, se han observado cosquillas, correteos, golpeteos, arrastre y mordisqueos durante su juego brusco (Matsusaka, 2004). Pero, si los patrones de acción del juego son los mismos que los de otros contextos serios, ¿cómo saben los animales que están jugando? ¿Cómo se comunican sus deseos e intenciones de jugar o de continuar jugando? ¿Cómo se mantiene el ánimo de jugar?

Bekoff (2001) ha llamado marcadores de juego (*play markers*) a los patrones de conducta que son usados por los individuos para iniciar o mantener el ánimo de juego, "señales con las que puntúan dichas conductas para comunicar: 'quiero jugar', 'esto es juego sin importar lo que te voy a hacer' o 'esto sigue siendo juego a pesar de lo que te acabo de hacer'". Es decir, son elementos indicadores de la intención animal (Bekoff, 1975, 1995). Al puntuar o responder a las secuencias del juego con estas acciones los animales evitan que sean malinterpretadas y promueven la continuidad de su dinámica. Se ha encontrado que los cánidos juveniles (perros domésticos, lobos y coyotes) usan la *reverencia* de manera no-aleatoria antes y después de realizar las mordidas acompañadas por sacudidas de la cabeza de lado a lado (*biting accompanied by rapid side-to-side shaking of the head*) durante sus episodios de juego, una acción que, al ser típica de sus actividades predatorias, podría ser fácilmente ambigua para el receptor (Bekoff, 1995). Se ha dicho que es posible que, además de señales visuales, también existan marcadores de juego *auditivos*, *olfatorios* y *táctiles* (Bekoff & Byers, 1981).

Otros marcadores de juego que los participantes del juego social también podrían ser capaces de percibir son las ligeras diferencias existentes tanto en la forma como en el orden de los patrones motrices utilizados, pues éstos son más variables durante el juego que cuando se ejecutan en contextos serios o agresivos (Bekoff & Byers, 1981; Hill & Bekoff, 1977). Un ejemplo de ello se ha encontrado en el incremento de los niveles de improvisación en los patrones de conducta durante un periodo crítico del juego juvenil de las ratas, el cual aumenta la impredecibilidad de los resultados de la interacción juguetona (Pellis, Pelis & Bell, 2010). Ejemplos bien documentados de este tipo de marcadores de juego son la reversión de roles (*role-reversing*) y la auto-desventaja (*self-handicapping*), comandos motrices que alteran los patrones típicos de conducta y reducen las asimetrías entre los animales interactuantes, fomentando la reciprocidad y la justicia (*fairness*) necesaria para que ocurra el juego (Bekoff, 2001). Decimos que la auto-desventaja ocurre cuando un individuo realiza un patrón conductual que podría comprometer su integridad en un contexto agresivo. Consiste en la dismución autoimpuesta de la intensidad de los comandos motrices. Por ejemplo: un animal podría no morder a su compañero tan fuerte como es capaz o, en general, reducir la intensidad de su juego. La auto-desventaja ha sido observada en primates, cánidos, ratas y felinos (Bekoff, 1995; Pellis & Pellis, 2007; Pellis, Pellis & Bell, 2010).

Por otra parte, la reversión de roles (*role-reversing*) consiste en la ejecución, por parte de un animal dominante, de acciones que normalmente no realizaría durante una agresión real. En algunos casos, la reversión de roles y la auto-desventaja pueden ocurrir juntos, por ejemplo: cuando un animal dominante rueda sobre su espalda e inhibe la intensidad de su mordida al jugar con un animal subordinado (Bekoff, 2001). Ambas conductas son típicas del contexto del juego social y podrían servir como indicadores de las intenciones de los individuos.

### 3.2.- JADEO DE JUEGO PRIMATE Y RISA HUMANA: RELACIÓN FORMAL Y FILOGENÉTICA

No obstante la conceptualización anterior, Pellis y Pellis (1996) han propuesto un criterio más depurado para identificar los marcadores de juego del juego brusco. De acuerdo con su investigación, aunque el consenso general es que existen conductas que sirven para comunicar el ánimo de juego al compañero y eliminar la ambigüedad de las acciones realizadas, la mayoría de los patrones de conducta a los que se les ha otorgado la calidad de marcadores de juego aún no son lo suficientemente distintos, en su forma, a los comandos motores usados en la agresión. En consecuencia, se ha dado el caso de que las mismas conductas han sido calificadas como marcadores de juego por algunos autores, mientras que son interpretadas como comandos de agresión por otros. Según Pellis y Pellis, los marcadores de juego tradicionales son ambiguos y su identificación como tales ha dependido, en gran medida, del conocimiento del contexto (ya sea de depredación o de juego) que tienen los investigadores que observan dichas conductas *in-situ*.

En consecuencia, Pellis y Pellis (1996) han recomendado traer de vuelta un criterio de Fagen (1981) para identificar a los marcadores de juego: ellos deben tener propiedades no-esenciales para la ejecución de los comandos de ataque o defensa del juego y, en su lugar, deberían ser claramente comunicativos. De acuerdo con esta propuesta, si un movimiento es esencial para ejecutar el ataque juguetón o la defensa juguetona, no debería ser considerado un marcador de juego, pues su observación por separado, descontextualizada, no es lo suficientemente clara y distinta como para asociarla al juego o a la agresión sería de manera inequívoca. Por ejemplo: uno de los marcadores de juego más conocidos y más frecuentemente reportados (de importancia vital para este trabajo) es la llamada boca-abierta relajada (*open mouth play face* o *relaxed open-mouth*) del juego primate. Sin embargo el problema, para Pellis y Pellis, yace en que el juego brusco primate involucra mordisqueos, y los mordisqueos no puede propinarse sin abrir la boca. Si abrir la boca es esencial para atacar a un oponente, ya sea en juego o en serio, la boca abierta no puede ser un elemento conductual no-esencial que esté presente por su función comunicativa. Es sólo después de un análisis detallado de la conducta que, según los autores, se puede asegurar que un comando determinado no tiene una relación esencial con la conducta de ataque y, por lo tanto, se podría considerar con fiabilidad como un marcador de juego. En el caso de los cánidos, de acuerdo a los autores, antes de que se concluya que sus *reverencias* tienen la función de señalar intenciones de juego, debe descartarse que éstas sean esenciales para la ejecución de los comandos motores del combate juguetón. Uno de los casos propuestos como un buen ejemplo de marcador de juego por los autores es el de los monos aulladores: su rostro de juego ha sido descrito como una sonrisa con la boca abierta (*open mouth grin*) que se realiza siempre a uno o dos brazos de distancia del compañero. A esa distancia, argumentan Pellis y Pellis, es más probable que dicha expresión sea comunicativa y no esencial para el ataque o la defensa del juego.

Ahora bien, si nos ajustamos al criterio de Fagen, la calidad de marcador de juego de las vocalizaciones observadas durante el juego primate y el juego humano puede establecerse con mayor facilidad. El llamado rostro de juego (*play face*) –otro nombre para la boca

abierta-relajada (*relaxed open mouth*)– que ha sido observado durante el juego social de los primates está típicamente acompañado por una vocalización que ha sido llamada "jadeo de juego" (*play panting*). Dicho jadeo, después de un análisis formal y acústico, ha revelado ser, con toda probabilidad, el antecesor evolutivo de la risa humana que ocurre durante el juego social infantil (van Hooff, 1972; van Hooff & Preuschoft, 2003; Davila Ross, Owren, & Zimmermann, 2009). Se cree que el sonido "ha-ha" característico de la risa humana se originó en el jadeo emitido por los chimpancés, bonobos y simios mientras juegan (Dezecache & Dunbar, 2012). Además, la risa Duchenne parece estar conectada de manera intrínseca con el antiguo circuito cerebral que subyace al juego brusco mamífero (Bachorowski & Owren, 2003). Entonces, tenemos elementos más sólidos para proponer, tanto al jadeo de juego de los primates como a la risa humana, como marcadores de juego, puesto que, independientemente de su aparente relación evolutiva, dichas vocalizaciones, por su naturaleza meramente auditiva, no tendrían un rol esencial en la ejecución de los comandos de ataque o defensa del juego, por lo que su presencia supondría una finalidad eminentemente comunicativa, con la función específica de iniciar y/o promover la continuidad de su dinámica.

### 3.3.- CONTENIDO AFECTIVO EN LOS MARCADORES DE JUEGO

El proceso mediante el que un marcador de juego consigue acoplar conductualmente a los individuos ha sido ampliamente debatido. Nosotros nos apegamos a Gervais y Wilson (2005), quienes a partir del modelo para las emociones positivas de Fredrickson (1998) y la hipótesis del Shared Manifold de Gallese (2002) han propuesto que la clave del jadeo primate y la risa humana Duchenne como marcadores de juego radica en su relación inherente con la experiencia emocional. El mecanismo mediante el que dicha vocalización transmitiría información acerca de las intenciones del emisor, para Gervais y Wilson, no está en un contenido informativo que puede ser inferido como el estado mental del emisor al ser decodificado cognitivamente por el receptor, sino que se trata, más bien, de un modo de comunicación emocional. Esta perspectiva abandona la idea tradicional de que la comunicación lleva información codificada y, en su lugar, enfatiza el impacto emocional y conductual que esas expresiones tienen en quienes las perciben. "La risa ha estado al centro de esta nueva propuesta (...) La producción de risa está asociada a algún grado de excitación (*arousal*) emocional, pero su función no se deriva de la comunicación de estados emocionales como información, sino de la acentuación o inducción de afecto positivo en otros" (Gervais & Wilson, 2005). En efecto, en humanos se ha observado que la risa Duchenne elicitó afecto positivo en quienes la perciben (Bachorowski and Owren, 2001), que la amígdala se activa durante la percepción de risa (Sander & Scheich, 2001) y que, acorde con su papel de acoplador conductual, la risa Duchenne es contagiosa y un estímulo suficiente para provocar la risa en otros (Provine, 1992).

En el caso del juego social de los chimpancés, Matsusaka (2004) encontró que su jadeo de juego es, en efecto, un marcador de juego, pues funciona como una retroalimentación positiva que promueve la continuación de la dinámica e incita al perpetrador del "ataque" juguetón a continuar con la acción. Durante episodios de correteos, cosquillas y mordisqueos, Matsusaka encontró que los "atacantes" continuaron con las acciones

"agresivas" con mayor frecuencia cuando el receptor del estímulo emitió el jadeo en respuesta a dichas conductas. Es importante resaltar que sus estudios encontraron que el jadeo de juego sólo aparece de manera significativa a manera de retroalimentación, es decir: son los chimpancés que reciben el "ataque" quienes suelen emitirlo a manera de respuesta, mientras que los "atacantes" casi nunca puntúan sus acciones con dicha señal; los encuentros de juego entre chimpancés no suelen iniciar con un jadeo por parte del perpetrador de la acción inicial. Antes de la iniciación formal del juego los chimpancés raramente emiten el jadeo. Ahora bien, este marcador de juego parece no ser exclusivo de los chimpancés: hay evidencia de que todos los grandes simios emiten el jadeo de juego durante los episodios de cosquillas, aunque en menor medida que los infantes humanos y de una manera menos sonora (*voiced*) y más jadeante (*breathy*) (Davila-Ross et al., 2011). La función de incitar al compañero a continuar proveyendo la estimulación juguetona también ha sido sugerido como la función de la risa humana durante las cosquillas por Harris (1999), para los juegos entre infantes y cuidadores por Rothbart (1973) y para la risa ante estímulos humorísticos por Weisfeld (1993). Según Matsusaka, esta afinidad emocional que se activa en la interacción podría ser la función fundamental y común entre la risa humana y el jadeo de juego chimpancé.

#### **4.- EL HUMOR HUMANO Y SU APARICIÓN EN EL CONTEXTO DEL JUEGO SOCIAL INFANTIL**

Existe una fuerte relación entre juego social, humor y risa. Como hemos visto, el juego social incluye patrones conductuales llamados marcadores de juego que promueven la iniciación y continuidad de dicha dinámica. Uno de los marcadores con evidencia más fuerte a su favor es el jadeo de juego (*play panting*) que acompaña a la boca abierta-relajada (*relaxed open-mouth display*) que los primates no-humanos realizan durante sus encuentros de juego brusco. En ratas también se ha observado una vocalización emitida en respuesta a cosquillas propinadas por experimentadores, la cual es semejante en su forma al jadeo de juego primate y a la risa humana (Panksepp & Burgdorf, 2003). Hemos mencionado que dicho jadeo del juego primate ante las cosquillas (en orangutanes, gorilas, chimpancés y bonobos infantes y juveniles) tiene características acústicas que lo emparentan filogenéticamente con la risa humana infantil que ocurre ante el mismo estímulo, sugiriendo la existencia de una continuidad evolutiva (Davila Ross, Owren, & Zimmermann, 2009). Ahora bien, las evidencias muestran que la risa humana –indicadora conductual del humor y potencial marcador de juego–, al igual que el jadeo primate, aparece por primera vez en el contexto del juego social. Dada su relación filogenética, ahora revisaremos los componentes innatos que del juego social y el humor emergen en los primeros años de la ontogenia humana.

Sin importar lengua o cultura, la risa emerge al mismo tiempo para todos los niños a lo largo del planeta (Sroufe & Wunsch, 1972). Normalmente, los infantes humanos son capaces de percibir y expresar humor –mediante la risa– a partir de los tres meses y medio de edad (Mireault et al., 2012). Esas primeras emisiones de risa han sido tradicionalmente adjudicadas a la percepción de estímulos moderadamente agresivos, tales como las cosquillas, los correteos, la huida (*fleeing*), los golpes y las luchas juguetonas, eventos visuales, sonidos y movimientos sobresivos y también al término de



logros motores como darse una marometa, todos los cuales pueden agruparse bajo la categoría del juego brusco (Blurton Jones, 1972; Rothbart, 1973). Podemos ver que ello se asemeja al caso de los primates, quienes en el mismo contexto y durante las mismas actividades, suelen emitir su jadeo de juego (Van Hooff, 1972). El jadeo de juego y la risa emergen por primera vez casi al mismo tiempo, en infantes humanos y chimpancés (la de éstos últimos después de recibir cosquillas de sus padres), alrededor de los tres meses de edad (Plooij, 1979).

#### 4.1.- CLOWNING

Sin embargo, aunque es un hecho que la risa infantil es emitida de manera significativa en el contexto del juego brusco, éste requiere habilidades motrices que aún no están disponibles a los 3 meses y medio de edad, la etapa ontogenética en la que la risa humana emerge por primera vez (Mireault et al., 2012). La sensibilidad humorística de los infantes aparece mucho más temprano que otros logros físicos y lingüísticos mayores como caminar o hablar. Entonces, ¿de qué clase son los estímulos que hacen emerger la risa por primera vez en los humanos? Estudios recientes han observado que los primeros estímulos a los que los infantes responden con risa caen bajo la categoría del *clowning*: la ejecución de acciones absurdas y ligeramente agresivas, pero en tono juguetón, dirigidas al infante por parte de su cuidador (Mireault & Reddy, 2016).

Aunque un estudio longitudinal de Washburn (1929) encontró que el único estímulo que elicita risa de manera consistente y significativa entre infantes humanos de 2 a 12 meses de edad fueron las cosquillas (lo cual acentúa las semejanzas entre humanos y chimpancés), de acuerdo con un estudio reciente de Mireault y colaboradores (2012) el *clowning* es la estrategia preferida por los padres para hacer reír a los infantes que están bajo su cuidado alrededor de los 3 meses de edad. De acuerdo con una de las autoras "el *clowning* involucra conductas que podrían ser comparables en tono y contexto a las cosquillas, pues las expresiones faciales, voces y movimientos raros que le caracterizan podrían considerarse 'bromas' sin lenguaje, perturbaciones y violaciones de las expectativas" (Reddy, 2008). Lo anterior coincide con la evidencia de que los infantes más pequeños (4 a 6 meses) suelen reír más en respuesta a estimulación auditiva y táctil: los estímulos auditivos incluyeron tronar los labios (*lip popping*), voces chillonas y onomatopeyas, mientras que los eventos táctiles involucraban besos en el estómago, soplar en su pelo o sacudir y malabarear al infante. Para los 7-9 meses los estímulos que suelen elicitar risa son de carácter social y con alto contenido motriz, pero también moderadamente agresivos, como los correteos y los jaloneos (Sroufe and Wunsch, 1972).

Por su parte Washburn (1929), aunque no se refirió al *clowning* como tal, describió a las acciones usadas por los padres para hacer reír a sus bebés como "de naturaleza algo violenta y abrupta" (*rather violently jolting in nature*) y casi todas las conductas que Sroufe y Wunsch pidieron que los padres realizaran (sonidos y gestos raros, acciones extremas, etc.) encajan en las categorías construidas posteriormente por Reddy (1991) para el *clowning*. Al pedirle ésta a los padres que hicieran reír a sus hijos, hicieron sonidos y caras raras, soplaron en el pelo o la cara del infante o pretendían comerse los dedos de los pies del niño, por ejemplo. Lo anterior deja ver que los primeros estímulos

que producen humor durante la ontogenia, tanto de humanos como de primates no-humanos, comparten dos características esenciales: 1) ocurren en un contexto social juguetón y en una etapa en la que la formación de lazos sociales es prioritaria, y 2) los estímulos son típicamente "incongruencias sociales no-serias" moderadamente agresivas o, como han sido caracterizadas por McGraw y colaboradores (2015), violaciones-benignas.

#### 4.2.- LA RISA COMO MARCADOR DE JUEGO EN EL CLOWNING

La relevancia del *clowning* en oposición al éxito regular que obtienen las cosquillas proviene del hecho de que, aunque las acciones novedosas y extravagantes del *clowning* capturan la atención de los infantes, no siempre tienen éxito en su intento por producir humor. En consecuencia, los padres hacen algo igual de importante: acompañan sus actos desaforados con risa, y por tanto los envuelven en un contexto social seguro y juguetón que estaría permitiendo que sus actos sean percibidos como graciosos (Meireault et al., 2012). Al igual que en el caso del jadeo elicitado por los patrones "agresivos" del juego social animal, la risa infantil ante el *clowning* parece requerir la percepción del contexto como seguro por parte del infante, pues se ha reportado que los experimentadores generalmente tienen menos éxito al tratar de provocar su risa en comparación con los familiares cercanos que cuidan de ellos (Sroufe & Wunsch, 1972; Washburn, 1929).

Alrededor de los 6 meses el *clowning* se vuelve el medio más efectivo para elicitar la risa en los infantes (Mireault & Reddy, 2016). Los intentos paternos más tempranos por hacer reír a los infantes involucran conductas absurdas y novedosas pareadas con risa, lo cual comunicaría gozo y seguridad (Meirault & Reddy, 2016), en semejanza con lo que ocurre con los marcadores del juego social animal. En un estudio sobre percepción del humor en niños de 3 a 6 meses, Mireault y colaboradores (2012) encontraron que la mayoría del tiempo, al actuar de maneras absurdas para divertir a sus bebés, los papás proveyeron pistas humorísticas que comunican afecto positivo. Durante el experimento, se observó que los padres rieron la mayor parte del tiempo mientras ejecutaban las acciones del *clowning*, comunicando la naturaleza positiva, segura y satisfactoria de sus actos. Los infantes percibieron el *clowning* paternal como divertido (*amusing*) y dicha percepción se acrecentó significativamente con la edad (Mireault et al., 2012).

A diferencia de lo que ocurre en los primates no-humanos –quienes sólo emiten el jadeo de juego en respuesta al estímulo provisto por alguien más, es decir, en forma de retroalimentación emocional positiva que incita la continuación de las acciones (Matsusaka, 2004)–, desde la primera infancia los humanos están expuestos a la risa como un marcador de juego que puede ser emitido no sólo por el receptor (el propio infante) sino por el actor de la acción humorística (el padre que ejecuta el *clowning*), lo cual indica una complejización en el uso y entendimiento de la risa en tanto señal. Este aprendizaje podría dar cuenta de la complejidad y multifuncionalidad de la risa en los humanos, en donde tanto la risa Duchenne como la no-Duchenne parecen utilizarse en contextos sociales para facilitar la interacción, disipar tensiones y aclarar intenciones.

Como cabría esperar, la risa compartida entre infantes y padres tiene la cualidad continuadora de los marcadores de juego. Durante estos primeros encuentros humorísticos entre infante y adulto se dan muestras de una interacción emocionalmente rica y continua con la risa como elemento articulador. Mireault et al. (2012) encontraron que los padres de niños de 6 meses responden al *clowning* de sus hijos (que a esa edad es involuntario, tan sólo resultado de una ejecución imperfecta de comandos motrices) con sus propias conductas y gestos absurdos casi el 100% del tiempo, resultando en "una diada que es proclive al intercambio humorístico rico, resultando en que pueden experimentar una interacción social enfocada que es afectivamente placentera, recíproca y compartida". Además, cuando la risa del infante es elicitada por su cuidador, se ha encontrado que éste intenta recrear la novedad que le hizo reír. Ahora bien, creemos que la tendencia a repetir dichos estímulos no es una conducta que puede ser sólo conceptualizada como juego social (recíproco, gozoso), sino que también comparte el efecto de refinar la cognición moral de los participantes.

Rothbart (1973) ha propuesto que el humorismo en forma de "juegos" (*games*) (es decir, un estímulo que es repetido por el cuidador cuando se percata de que ha provocado la risa del infante) "promueve el desarrollo de las expectativas que el infante tiene del mundo y de sus compañeros sociales, así como el entendimiento de los efectos que él tiene sobre ellos". Dichas interacciones son importantes porque los cuidadores deben adaptar sus esfuerzos al nivel cognitivo y emocional del infante, lo que resultaría en una experiencia apta para el desarrollo del bebé. Esto concuerda con la función adaptativa que Weisfeld (1993) propuso para el humor. De acuerdo con él, el afecto positivo y gozoso que caracteriza al humor incitaría a los sujetos a buscar estimulación humorística, y su expresión mediante la risa incitaría a otros a continuar proveyéndola. Lo cual, como ya vimos, es el caso en las interacciones entre infante-cuidador y en el juego brusco de los chimpancés (Mireault & Reddy, 2016; Matsusaka, 2004). Según la hipótesis del Weisfeld, al tratarse típicamente de estímulos retadores para el sujeto (es decir, lo que resulta humorístico para cada individuo suele ser un estímulo novedoso que se sitúa en los límites de su desarrollo cognitivo presente) la búsqueda y provisión de esos estímulos podría estar aportando conocimiento sobre tópicos relevantes para la aptitud, conocimiento que puede ser, de acuerdo con nuestra hipótesis, de índole moral.

Otro argumento a favor de la risa como marcador de juego (y, por supuesto, del humorismo como un tipo de juego social) son las evidencias que indican que la observación de la risa parece ser esencial para la realización de la dinámica del humorismo en la primera infancia. Un estudio de Reddy (1991) mostró que los infantes crean humor intencionalmente y no sólo por accidente (es decir, realizan *humorismo*) a partir de los 8 meses. Sin embargo, un estudio más reciente del mismo autor (2001) observó que la producción de humorismo en infantes podría considerarse iniciada alrededor de los 7 meses de edad puesto que, en ese estadio del desarrollo, los infantes tienden a repetir las acciones que elicitaban risa en los otros. De acuerdo con Mireault y Reddy (2016) el infante a esa edad rara vez planea realizar *clowning*; parece toparse con él por accidente. Pero una vez que el incidente ha ocurrido, los infantes rápidamente captan la risa de los otros y repiten el acto deliberadamente "a veces por algunas horas, a veces por días o semanas, a menudo hasta que todo la diversión (*amusement*) posible para

el padre se haya evaporado". De acuerdo con Mireault y Reddy (2016) "lo que es claro en estas instancias, y que es común en el *clowning* a cualquier edad, es la apertura inmediata a la risa de los otros y un interés por re-elicitarla. Lo que cambiaría con la edad y la experiencia sería la complejidad de los estímulos que son usados para elicitar la risa de los otros (...) en cierta medida prediciendo la reacción de los receptores", sin necesidad de encontrarse azarosamente con ella y de limitarse a la simple repetición del estímulo.

### 4.3 HUMOR INFANTIL Y APEGO

¿Por qué el humor y la risa aparecen tan temprano en la ontogenia de los mamíferos? La risa es una vocalización placentera y difícil de ignorar, es contagiosa y se esparce a través de individuos que de manera simultánea comparten afecto positivo (Provine, 1992). Dada su temprana aparición, es probable que ayude a desarrollar el apego, un intenso lazo emocional que resulta en un sentido de seguridad psicológica (Bowlby, 1969). Se considera que el apego es el esencial ingrediente socio-emocional de la infancia (Bretherton, 1992) y que está relacionado con el desarrollo a largo plazo de la regulación emocional (Berlin & Cassidy, 2003), la salud mental (Fagot & Kavanagh, 1990) y el comportamiento pro-social (Muris et al., 2000). En adultos, como ya hemos visto en el caso del humorismo de oficina, el humor se ha relacionado con variables relevantes al afecto positivo y al apego, como la capacidad para la intimidad emocional, la empatía, la satisfacción relacional, la confianza y la cercanía percibida entre individuos (Cann et al., 2008; Fraley & Aron, 2004; Hampes, 1992, 1999, 2001). De acuerdo con experimentos de Fraley y Aron (2004), los adultos son más proclives a encontrar agradable y evaluar como cercano a un completo extraño si han compartido un momento de risa con él.

Ahora bien, creemos que hay algo que subyace al apego como un efecto derivado del humor y la risa. Si la risa humorística debe ser compartida para generar apego, es relevante considerar cuáles son las características de los estímulos que provocan el humor en los individuos, que producen la risa y que tienen como consecuencia el apego. Como hemos visto, un mismo estímulo tiene el potencial de provocar humor en un individuo, pero la reacción opuesta en otro (Smeltzer & Leap, 1988) lo cual resultaría no en apego, sino en un distanciamiento emocional. Consideramos que las diferencias en la sensibilidad humorística (sentido del humor) entre los individuos –causa del potencial apego o desapego emocional hacia otros– están estrechamente asociadas al código moral subjetivo. Creemos que compartir el humor y la risa ante un estímulo, y en consecuencia continuar con la interacción entre ambos y eventualmente desarrollar apego, requiere una afinidad moral inicial entre los sujetos.

### 4.4.- LO MORAL EN EL CONTEXTO Y LA REFERENCIACIÓN SOCIAL

El contexto es un elemento crucial para que tanto el juego social (incluido el humorismo) como el humor puedan suceder. Ambos son fenómenos eminentemente sociales que requieren que los participantes compartan una misma apreciación respecto del ambiente que los circunda y también una disposición a respetar el código de conducta que rige la interacción en la que están enfrascados. Tradicionalmente, los estímulos que provocan humor han sido caracterizados de manera general como "incongruencias sociales no-

serias" (Gervais & Wilson, 2005). Por lo tanto, para que un estímulo pueda apreciarse como incongruente, se requiere del conocimiento previo de su comportamiento típico o de lo que socialmente se considera la norma para un estímulo dado. Se ha dicho que la novedad en un estímulo no es suficiente para elicitarse humor: los infantes también deben ser capaces de detectar incongruencia dentro de la novedad (Pien and Rothbart, 1980). Consistentemente con la emergencia del humor en la primera infancia, se ha mostrado que incluso infantes muy pequeños son sensibles a las violaciones de la norma (Baillargeon, 2004; Pien & Rothbart, 1976). Para cuando los infantes tienen 6 meses de edad, las violaciones en la conducta social son más proclives a provocarles la risa; en ese corto periodo de tiempo, los infantes han observado el comportamiento típico de los otros y han desarrollado expectativas acerca de la conducta social basada en esas observaciones, las cuales, al ser violadas en un contexto seguro, son causa de risa (Pien & Rothbart, 1980; Sroufe et al., 1974; Sroufe & Wunsch, 1972).

Para que el humor ocurra, los infantes deben reconocer si la incongruencia está integrada dentro de un contexto juguetón (Hoicka, 2014). Es claro que lo que resulta humorístico para un individuo puede ser ofensivo, intrascendente o motivo de vergüenza para otro y los infantes no son la excepción: hay evidencia de que a partir de cierta edad, la respuesta de humor en los infantes se ve afectada por las normas de conducta que perciben en el contexto. Se ha encontrado que la risa, desde temprana edad, es influenciada por las reacciones que se observan en los otros ante el mismo estímulo. Los padres suelen ser un marco de referencia social para los infantes: un estudio en niños de 5 a 6 meses encontró que, aunque son capaces de apreciar de manera independiente algún evento como gracioso, ríen más ante el evento si sus padres también lo hacen. Durante el experimento, se observó que los infantes prestaron mucha atención a las pistas de humor de sus padres, cambiando la mirada desde el evento hacia su padre y de vuelta, de manera que el afecto del padre era tan saliente como el evento mismo (Mireault et al., 2014, 2015). En un estudio separado, infantes alrededor de los 5 y 6 meses de edad rieron y sonrieron ante un evento absurdo incluso cuando sus madres fueron neutrales, pero sonrieron y rieron significativamente más cuando ellas también lo hicieron (Mireault et al., 2015).

Y más aún: a los 7 meses los infantes frenaron su risa ante un evento que encontraron gracioso a los 5-6 meses de edad si sus madres –que estaban realizando el evento– no reían. Por lo tanto, la presencia de un compañero social no es suficiente por sí misma para que ocurra el humor. En su lugar, el afecto del compañero social se vuelve el rasgo saliente. De igual manera, se sabe que los niños mayores y los adultos inhiben su risa si el contexto social, apreciado a través del afecto de otros, no apoya una interpretación humorística (Mireault et al., 2015). Mientras que los infantes de 6 meses no requirieron afecto parental para apoyar su interpretación de un evento como gracioso, fueron más dados a continuar mirando un evento inmediatamente después de observar risa del padre hacia ese evento. A los 12 meses, fueron más dados a sonreír al evento inmediatamente después de observar una sonrisa del padre (Mireault et al., 2014). Por tanto, en concordancia con la importancia de la apreciación del contexto y con la función de la risa como marcador de juego, el afecto parental inicialmente influyó la orientación de los infantes, y seis meses después, la probabilidad de la continuidad de su humor (Mireault & Reddy, 2016).

La referenciación social en infantes involucra apoyarse en el cuidador como un barómetro emocional en situaciones de incertidumbre (Sorce et al., 1985). A través de la referencia social los infantes llegan a entender de modo vicario las situaciones como seguras o amenazantes (Campos, 1983; Walden & Ogan, 1988). Se ha observado, por ejemplo, que la expresión de miedo de un padre puede inhibir la tendencia de un infante a acercarse a un objeto amenazador, mientras que una sonrisa paterna puede animar la aproximación del infante hacia el mismo objeto (Klinnert, 1984). Entre los 6 y 7 meses de edad los infantes están en la cúspide de la referenciación social (Walden and Ogan, 1988) en la que usan las pistas emocionales de otros para apreciar y responder ante un evento. Una evidencia para el contenido moral de las expresiones emocionales del humor es que los niños mayores y los individuos adultos entienden las reglas de las muestras emocionales (Saarni, 1979) y pueden enmascarar su diversión al contener la risa que podría revelarlo, particularmente en situaciones en donde el humor se considera inapropiado. No obstante, en situaciones particulares, es posible que lo inapropiado del contexto sea lo que precisamente le dé su poder humorístico a un estímulo. En ese sentido, como ya han hecho notar investigadores como Weisfeld (1993), Gervais y Wilson (2005) y Meirault y Reddy (2016), el enfoque tradicional con el que se ha estudiado al humor y la risa, es decir, con un énfasis desmedido en los chistes enlatados y las bromas prediseñadas, podría estar socavando seriamente nuestro entendimiento de un fenómeno social indisociable del contexto y de las características de los miembros del grupo con los que se comparte la apreciación humorística que está, a su vez, fundamentada en compromisos emocionales hacia las normas.

Por lo tanto el humor, tanto en adultos como en infantes, es una experiencia social, emocional y cognitiva. "Los tres componentes no pueden separarse, sino que convergen en la conciencia individual acerca de *qué* está pasando, *quién* está presente y *cómo* se debería responder" (Mireault & Reddy, 2016). Las incongruencias que suelen resultar humorísticas, si se toman en solitario, son difícilmente suficientes; se vuelven significativas dentro de su instanciación en una relación social. Acciones "incongruentes" son usadas por gente para elicitara risa y son usadas por los padres a causa de que hacen reír a los infantes. Cuando un padre hace algo gracioso, tanto el infante como el padre se involucran en la continuación de la interacción a partir de la respuesta del otro (Meirault and Reddy, 2016).

De acuerdo con Reddy (2008) saber cómo hacer reír a otros implica conocer sus mentes y sus expectativas y cómo jugar con ellas. A su vez, Fraley y Aron (2004) han sugerido que el humor provee una oportunidad de ganar la perspectiva del compañero con el que se comparte el encuentro humorístico. Esta cualidad podría apoyar la habilidad del humorismo y el humor para no sólo revelar, sino también para facilitar el entendimiento de las mentes de los otros en niños pequeños (Reddy, 2008). Por supuesto, creemos que este conocimiento mutuo que se ejercita mediante la percepción y la creación de estímulos humorísticos tiene un contenido esencialmente moral. El humorismo podría ser un juego social útil para tantear moralmente a los otros y generarse apego o desapego dependiendo del caso. Ante esta perspectiva surge la pregunta: ¿Podemos encontrar alguna conducta infantil que, con el humor como ingrediente esencial y con una dinámica con características que le emparenten al juego social, tenga como finalidad la exploración

moral y la exhibición de las normas de conducta aceptables y de la que se desprenda una aprendizaje de las mismas? En este punto conviene revisar el fenómeno del *teasing* infantil, una herramienta temprana para la cognición moral.

## 5.- TEASING

El *teasing* es una conducta que suele ir acompañada de humor, que aparece a temprana edad y que permanece durante la ontogenia humana. Está íntimamente relacionada con el juego social y con el comportamiento justo, es decir, con el desarrollo de la cognición moral. No es exclusiva de los humanos, pues también se ha observado en otros primates (Adang, 1984) Como el juego social animal se caracteriza por la ambigüedad de sus acciones. Tiene la capacidad para causar efectos opuestos: puede dividir a la gente causando ofensa, pero también tiene el potencial de acercarlos al incrementar la intimidad entre individuos. Aparece en los infantes humanos alrededor de los 8 meses de edad (Mireault & Reddy, 2016), una vez que ya realizan *clowning* voluntario dirigido hacia sus cuidadores y ya han aprendido a referenciar e inhibir sus respuestas tomando en cuenta el contexto y las reacciones emocionales de los otros ante el mismo estímulo. De acuerdo con Mireault y Reddy, "en la raíz del *teasing* está una provocación –ya sea maliciosa o amigable–, un empuje de las normas y un examen de los límites de la reacción". El *teasing* –al igual que el juego social y el humorismo– no es una conducta o un único patrón de comportamiento; es más una actitud en una relación. Según las autoras, puede ser visto como un tipo de juego con límites demarcados por una línea delgada y cambiante que apenas lo separa del *bullying*. La clave para el trazo de esa línea está dada por las respuestas emocionales del receptor: las intenciones del *teaser* varían dependiendo del conocimiento de las reacciones pasadas del receptor y de las opiniones de la audiencia y el contexto cultural que rodea a ambos durante la interacción, es decir, el *teaser* se adapta a un código moral. Sin embargo, como en el juego social, el balance entre positivo y negativo puede cambiar durante el curso del episodio (Mireault & Reddy, 2016).

Algunos autores, como Keltner y colaboradores (2001) han definido al *teasing* como una provocación que el perpetrador acompaña de marcadores "fuera de registro" (*off-record*) tales como la exageración, la risa y la sonrisa. Creemos que dichos marcadores fuera de registro coinciden con el papel de los marcadores de juego como desambiguadores y continuadores de la interacción. Por lo tanto, podrían ser considerados como tales, emparentando sólidamente así a la dinámica del *teasing* con la del juego social. Sin embargo, la dinámica del *teasing* puede desenvolverse de dos modos: puede pasar que cierto *teasing* infantil se convierta en un "juego" (*game*), es decir, que el infante repita la misma acción continuamente durante un periodo de tiempo hasta que la gracia que produce en los otros se extinga por completo (semejante al modo en que se presentan las primeras muestras de *clowning*) o, por el contrario, puede pasar que aunque cierta acción resulte graciosa para los otros, el infante no vuelva a ejecutarla de nuevo (Mireault & Reddy, 2016).

## 5.1.- FUNCIÓN MORAL

Estudios recientes en chimpancés (Adang, 1984) muestran que éstos tienen al menos dos motivaciones para el *teasing*: 1) reducción de la incertidumbre, es decir, clarificar los límites de la interacción al obtener respuestas predecibles (usada mayormente por los jóvenes y dirigida a adultos femeninos), y 2) la investigación de la autoridad, dirigida a adultos masculinos, una combinación de conductas sumisas con *teasing* en un contexto no-serio. Por otra parte, un estudio longitudinal en infantes (Reddy, 2008) estableció que hay tres formas de *teasing* que fueron muy comunes en el grupo estudiado: *teasing* con un incumplimiento provocativo (la forma más común consiste en la ejecución incompleta de una acción que ha sido prohibida por un adulto, mientras éste observa), *teasing* con oferta y retiro (consiste en ofrecer un objeto a otro sujeto y retirárselo cuando esté a punto de agarrarlo) y *teasing* con actividades disruptoras (consiste en interrumpir abruptamente las acciones que está llevando a cabo un tercero). Es importante destacar que en los tres tipos de *teasing* el infante acompaña sus acciones con risas y sonrisas (marcadores de juego) mientras que su mirada se fija casi permanentemente en el rostro del adulto que es sujeto de su *teasing* en lo que parece ser una actitud referencial hacia sus reacciones emocionales. Esto es: los infantes entienden el significado de dicha señal y son capaces de usar el contenido comunicativo de ésta a su favor.

Lo anterior remite a una idea de Pellis y Pellis (1996) acerca del uso de los marcadores de juego. Refiriéndose al juego post-puberto de los animales como posible herramienta de manipulación social propusieron que, en caso de que el individuo que juega de manera ruda –en un intento por establecer dominio sobre otro– se encuentre con una fuerte resistencia de parte de su oponente, una señal que comunique el mensaje "era sólo un juego" sería invaluable para reducir el nivel de agresión y estratégicamente evitar un ataque y salvar la relación. Pellis y Pellis indicaron que una señal de esa naturaleza puede observarse de hecho en el juego humano, específicamente entre infantes de 8 a 11 años, quienes en el contexto de una pelea juguetona, suelen reír (marcador de juego) después de realizar una "agresión" fuerte y de alto riesgo sobre otro individuo cuando éste voltea a verlos. Dicho uso táctico de la risa como señal estaría indicando cómo deben interpretarse las acciones que la preceden. De acuerdo con los autores "el juego al servicio de la manipulación social compleja es proclive a producir contextos ambiguos y, por tanto, requiere el uso de señales que puedan clarificar el significado de una acción (...) y rectificar errores". El aprendizaje sobre este uso de la risa podría estar ejercitándose, como hemos visto, desde los primeros meses de la ontogenia humana en el contexto del juego social.

Explicitando su componente moral, podemos decir que el *teasing* es considerado como una herramienta que sirve para poner a prueba las normas, para explorarlas y exhibirlas. Garfinkel (1967) encontró que una manera usual de descubrir las expectativas que tienen las personas acerca de la conducta de otras es quebrantando dichas expectativas. Es decir: a menudo los patrones sociales conocidos (normas morales) son violados para confirmar su existencia. Dicha función parece no ser exclusiva de los infantes: el *teasing* también suele ser ejercido por adultos, quienes lo dirigen principalmente a niños mayores y también a otros adultos (Mireault & Reddy, 2016; Vinton, 1989). Siguiendo nuestro



curso argumentativo, podemos considerar que el humorismo es un tipo de juego social que está involucrado en la cognición moral, pues los elementos de su dinámica y sus funciones son comparables con las del *teasing*, el cual bien podría ser un paso intermedio hacia la aparición del humorismo en su forma completa en humanos.

## 5.2.- TEASING Y APEGO

Otro aspecto que relaciona al *teasing* con el juego social (y por ende con el humorismo y el comportamiento justo) es el apego que es capaz de generar si la interacción es positiva, o por el contrario, la separación que deviene si la interacción es negativa. El *teasing* "puede ser una manera poderosa de solicitar interacción positiva y profundizar la intimidad ya que crea incidentes o perturbaciones en la interacción que, cuando se hacen y se perciben de un modo juguetón, no sólo le dan vida a la interacción por un momento, sino que también pueden crear una nueva manera de relacionarse con el otro" (Mireault & Reddy, 2016). El *teasing* podría ser una manera de hacer contacto psicológico con el otro, un intento por tocar al otro en un nivel más alto de intimidad y de crear positividad. El *teasing* sólo funciona como juego si la persona receptora de la provocación se siente *segura* respecto de las intenciones del *teaser* hacia la relación. Y si funciona, el *teasing* juguetón no sólo refleja (con base en un código moral compartido) sino que crea intimidad (al generar apego y cohesión), a cualquier edad en la que suceda (Mireault & Reddy, 2016).

Las características del *teasing* hacen pensar que, para su ocurrencia, se requeriría que los participantes poseyeran una "teoría de la mente": la capacidad para inferir las intenciones, deseos y creencias de su compañero, para así ser capaces de violarlas de una manera juguetona: por ejemplo retirando súbitamente el objeto que saben que su padre esperaba recibir. Por largo tiempo, se ha creído que la teoría de la mente es una cualidad exclusivamente humana que empieza a emerger en la infancia tardía, sin embargo, hoy hay evidencia considerable que muestra que las intenciones pueden ser percibidas (más que inferidas) por infantes desde los 7 meses (Hamlin et al., 2007) y que la orientación a metas de las acciones intencionales se percibe cerca de los 5 meses de edad –mostrado por la deshabitación cuando la meta es cambiada súbitamente– (Woodward, 1998, 1999), e incluso a los 3 meses, cuando los infantes han practicado con una acción específica (Somerville et al., 2005). Antes del primer año, se puede considerar que el *teasing* de infantes humanos es un juego social que toma en cuenta las intenciones y las expectativas de los otros (Reddy, 1991), es decir, que contiene una teoría de la mente.

Y si la teoría de la mente emerge tan temprano en los infantes humanos, es viable pensar que otros mamíferos poseerían habilidades homólogas para conocer las intenciones de sus compañeros de juego. Los marcadores de juego del juego social –el cual, como hemos visto, ocurre principalmente a edades tempranas en mamíferos– podrían considerarse como elementos que denotan la existencia de algo semejante a una teoría de la mente en los animales. No obstante, como han dicho Mireault y Reddy (2016) "en la práctica, el *teasing* puede involucrar precisamente la ausencia atípica de sensibilidad hacia la mente del otro. Pero en el infante típico, la sensibilidad hacia la atención, intención y expectativa del otro es la habilidad que lo invita al *teasing* y al *clowning* y a

jugueteo con otras personas, y cuando estos encuentros se desenvuelven por un tiempo, contribuyen a tener una conciencia de sus mentes". Esa conciencia de la mente de los otros que se crea al interactuar juguetonamente con ellos, que se ayuda de los marcadores de juego con contenido afectivo para su comunicación y cuyo ejercicio puede, como el juego social, desembocar en apego y cohesión o en regulación conductual, es a lo que llamamos cognición moral.

## **6.- HUMOR, EMOCIÓN Y COHESIÓN GRUPAL**

Tanto el humor como el juego social, en sus fases humanas y animales, tienen componentes afectivos esenciales y fácilmente identificables. Por un lado, como hemos visto, la dinámica del juego es gozosa para los participantes, lo cual los motiva a buscar su realización y continuación. Por el otro, el jadeo de juego primate y la risa humana son marcadores de juego con valencia emocional que promueven la continuación de la dinámica del juego mediante la inducción de su afecto positivo en los otros. Sin embargo, la función del afecto en el humor y el humorismo ha sido dejada de lado en la mayoría de la literatura científica sobre el fenómeno. Para ofrecer una solución a esa problemática y nutrir nuestro modelo integral del humorismo nos apoyamos en dos pasos importantes que ya han sido dados a ese respecto: el primero por Gervais y Wilson (2005), quienes propusieron una función adaptativa para la capacidad de percibir humor y su expresión emocional mediante la risa: el acoplamiento conductual en el contexto del juego social. El segundo paso –el cual abordaremos en la siguiente sección– fue dado por McGraw y colaboradores (2010, 2012, 2013, 2015) quienes notaron, mediante experimentos basados en su teoría de la violación-benigna, que los compromisos emocionales que los sujetos guardan hacia las normas determinan qué estímulos les producen humor. Es decir: el marco subjetivo de apreciación del humor al que llamamos "sentido del humor", propio de cada individuo particular, desarrollado en función de su educación y cultura particular y del que depende la emisión de la risa humorística y la experiencia de su afecto característico, está mediado por los compromisos emocionales que cada sujeto tiene hacia las normas involucradas en el estímulo. Por lo tanto, es importante que un modelo completo del fenómeno explicita que, en la dinámica humorística, hay al menos dos roles para la emoción: uno interno, propio del sujeto que percibe el estímulo y que determina su reacción ante él, y otro externo, que acompaña a la emisión de la risa Duchenne y que tiene una resonancia social inmediata con tendencia al contagio y al acoplamiento, el cual desemboca en la ejecución del juego social y la obtención de sus beneficios. Si concebimos al jadeo primate y a la risa humana como marcadores de juego cuya emisión depende del compromiso emocional del sujeto hacia las normas del estímulo humorístico, podemos pasar a considerar sus beneficios adaptativos, mismos que parecen estar emparentados con aquellos del juego social animal.

### **6.1.- LA FUNCIÓN MORAL DE LAS EMOCIONES POSITIVAS**

Sintetizando las propuestas de Ramachandran (1998) –la teoría de la falsa alarma– y de Weisfeld (1993) –retribución emocional y maximización del aprendizaje– para explicar la ventaja adaptativa original del humor en los animales y los humanos, Gervais y Wilson (2005) –apoyándose en la teoría de Fredrickson para las emociones positivas (1998) y la

perspectiva del *shared-manifold* de Gallese (2003)–, propusieron que la emisión de risa ante la percepción de una "incongruencia social no-seria" (estímulo humorístico) pudo ser adaptativa al inducir en otros un estado emocional positivo mediante el contagio inherente a dicha vocalización. Se sabe que dichas expresiones tienen un impacto emocional y conductual en quienes las perciben (Krebs & Dawkins, 1984; Bachorowski & Owren, 2003). Esto habría tenido el efecto de reclutar a otros miembros del grupo en la dinámica de juego social. De ese modo, aquellos individuos más proclives a volverse juguetones durante los momentos indicados e inducir en los otros un estado emocional juguetón se habrían hecho acreedores de los beneficios que aporta el juego social a los individuos que lo realizan. A diferencia de lo propuesto por Ramachandran, la ventaja adaptativa del humor –según lo dicho por Weisfeld y Gervais y Wilson– no provendría del ahorro de recursos que resulta de ignorar una amenaza que se descubre como falsa, sino de la identificación de momentos aptos para el juego social y su aprovechamiento mediante el acomplamiento emocional inherente a la risa. En este caso, una vez más, encontramos una asociación entre el humor y el contexto del juego social, ya no sólo en términos de su contexto de aparición a nivel ontogenético y filogenético, sino también en términos de su función con valor adaptativo. De acuerdo con una opinión de McGraw (2014): "lo que el humor está indiciando y la risa señalando es 'esta es una oportunidad de aprendizaje', señala que se trata de una novedad no-seria y recluta a otros para jugar y explorar cognitiva, emocional y socialmente sus implicaciones (...) La apreciación del humor es un proceso que impulsó la exploración y el aprendizaje para una especie que tiene un cerebro hecho para aprender".

En su artículo de 1998 "*What Good Are Positive Emotions?*" Fredrickson propuso una función para las emociones positivas, las cuales hasta ese momento no encajaban en los modelos existentes para el estudio de las emociones, en su mayoría concentrados tradicionalmente en las negativas. De acuerdo con ella, las emociones positivas, en comparación con las negativas, son pocas y difusas, y se diferencian de éstas en que no poseen una respuesta autónoma estereotipada. Para estudiar las ventajas que proveen las emociones positivas, Fredrickson propuso descartar dos presunciones clave que se tienen respecto de las emociones: 1) que deben necesariamente producir tendencias específicas de acción, y 2) que dichas tendencias de acción deben ser exclusivamente físicas y no, también, cognitivas. Dado que las emociones positivas suelen ocurrir en contextos seguros –en oposición a los contextos serios en los que suelen aparecer las negativas– Fredrickson propuso que las emociones positivas, opuesto a las negativas, sirven para *ampliar el repertorio momentáneo de pensamiento-acción* de los sujetos. Esto es: "experimentar una emoción positiva conduciría a los individuos a descartar guiones conductuales automatizados y a perseguir sendas novedosas y creativas de pensamiento y acción" (Fredrickson, 1998).

Al analizar la emoción positiva de diversión (*amusement*), Fredrickson propuso que su tendencia de acción no-específica es la llamada "activación-libre" (Frijda, 1986). "En otras palabras, [esa emoción] crea la urgencia de jugar y ser juguetón en el sentido más amplio del término, abarcando no sólo el juego físico y social, sino el intelectual y artístico. El juego, especialmente el imaginativo, es en gran medida improvisatorio. Involucra exploración, invención y experimentación" (Fredrickson, 1998). Esto significa

que el humor, nacido del juego social, se acompañaría de una emoción que lo perpetúa grupalmente. Juego, humor y emoción han mantenido una relación inseparable y duradera que se retroalimenta. Ahora bien, si la diversión (*amusement*) promueve el juego, esta emoción positiva no sólo ampliaría el repertorio momentáneo de pensamiento–acción de los sujetos, sino que, de acuerdo con la autora, "con el paso del tiempo y como producto del juego recurrente, tendría un efecto incidental en la construcción de habilidades físicas, cognitivas y sociales, las cuales son más duraderas que el estado emocional pasajero en sí y pueden ser utilizadas por los individuos más tarde en otros contextos y bajo el efecto de otros estados emocionales" (Fredrickson, 1998) Lo anterior tiene sentido a la luz de las funciones del juego social, y como hemos visto, las habilidades que provienen del ejercicio continuado de la dinámica del juego social pueden estar involucradas en el desarrollo de la cognición moral.

## 6.2.- AFECTO POSITIVO, COHESIÓN Y EFICIENCIA GRUPAL

La dinámica continua del juego social, promovida por el afecto positivo generado y compartido entre sujetos mediante los marcadores de juego (a su vez derivados de la reafirmación de la compatibilidad entre los interactuantes) conlleva la generación de lazos duraderos y cohesión de grupo. La cooperación y la toma de turnos son comunes y esenciales para el juego social y se ha argumentado que sirven para construir relaciones sociales duraderas entre individuos (Boulton & Smith, 1992). Ahora bien, la cohesión estaría facilitando la eficiencia al interior de los grupos sociales, ambos aspectos críticos para la supervivencia individual y grupal. Existe evidencia de que la probabilidad de que un grupo se forme es alta cuando los individuos generan emociones compartidas (Moreland, 1987). Y no sólo eso: se ha encontrado que los lazos con contenido emocional positivo, además de unir a los miembros entre sí, promueven la operación centrada en la estabilidad del grupo, la coordinación de esfuerzos y una mejor coerción de las normas y procedimientos grupales (Forsyth, 1999). Aunado a lo anterior, Karau y Williams (1997) encontraron que los miembros de un grupo se esforzaron más en una tarea grupal para compensar las deficientes habilidades de un miembro cuando eran parte de un grupo cohesivo, pero no cuando lo eran de uno no-cohesivo. En ese sentido, Zaccaro y McCoy (1988) han sugerido que la cohesión sirve para facilitar la coordinación entre los miembros del grupo y por lo tanto para mejorar el desempeño grupal. Por otra parte, los estudios de George (1989, 1990) han indicado que la importancia de un nivel homogéneo de afecto en el mantenimiento de un grupo estable es útil de dos maneras; el afecto positivo homogéneo al interior del grupo está negativamente relacionado con el ausentismo, mientras que el afecto negativo consistente está relacionado negativamente con el comportamiento pro-social. Además, los grupos cohesionados suelen retener a sus miembros a través del tiempo (Mobley, Griffeth, Hand & Meglino, 1979; Forsyth, 1999). Entonces, la presencia de un ánimo positivo sería crucial para el funcionamiento grupal del día a día y su mantenimiento sería deseable, pues dicho estado afectivo facilitaría la cooperación entre miembros y la consecución eficiente de metas grupales.

Aunque se sabe que estar en un estado de ánimo hedónico y juguetón en un contexto seguro y libre de estresores fuertes incrementa la respuesta positiva ante estímulos humorísticos (Martin & Lefcourt, 1983; Blank et al., 1983) se ha encontrado también que

la risa incrementa el afecto positivo, mejora el estado de ánimo (Neuhoff & Schaefer, 2002) y mitiga las respuestas de afecto negativo ante eventos estresantes (Keltner & Bonnano, 1997; Kuiper & Martin, 1998; Fuhr, 2002), lo cual parece tener un antecedente evolutivo en el uso del juego social como reductor de los niveles de estrés entre chimpancés (Palagi et al., 2004). Ante todas esas evidencias, Spoor y Kelly (2004) han ofrecido la hipótesis de que el afecto grupal –ya sea positivo o negativo– coordina la actividad grupal y favorece la eficiencia al comunicar información importante entre los miembros del grupo (presencia de amenazas cuando es negativo u oportunidades para ejercer el juego cuando es positivo, por ejemplo) y promueve el desarrollo de los lazos sociales entre miembros. En consecuencia, los autores proponen que mecanismos específicos para esparcir y controlar el afecto al interior de un grupo pudieron haberse desarrollado para facilitar esas funciones. Nuestra propuesta es que uno de esos mecanismos, útil para explorar y reafirmar las normas comunes en un contexto seguro y capaz de imprimir en el grupo un componente afectivo, sería el humorismo humano.

## **7.- TEORÍA DE LA VIOLACIÓN–BENIGNA: EL PROCESO COGNITIVO DEL HUMOR Y LO MORAL EN LOS ESTÍMULOS HUMORÍSTICOS**

Tradicionalmente, las teorías que han tratado de explicar el humor se han concentrado en describir cuándo un estímulo específico –generalmente un chiste escrito o una broma– es gracioso. De ese modo, los teóricos han identificado dichas condiciones y las han aplicado a otras circunstancias y a otros estímulos con la esperanza de estar en posesión de una explicación general y poder predecir cuándo ocurrirá el humor. El problema ha sido que las teorías más aceptadas para explicar el humor han fracasado en esa empresa, pues tan sólo son útiles para entenderlo en circunstancias específicas y no para su aplicación como teorías generales y válidas a través de dominios (no explican, por ejemplo, el humor que ocurre durante las cosquillas y el juego social de los primates humanos y no-humanos). Por otra parte las teorías de dominio específico, las cuales atienden fuentes estrechas de humor tales como los chistes (Raskin, 1985) o la ironía (Giora, 1995), son incapaces de explicar el fenómeno humorístico a través de contextos. Aunque los chistes "enlatados" y las bromas son un dominio importante sólo una minoría de las experiencias humorísticas involucran chistes escritos y prediseñados (Martin, 2007; Provine, 2000). La gente regularmente comparte risas con amigos, parejas, conocidos y extraños de manera espontánea durante sus interacciones diarias en contextos variables. Por lo tanto, reducir el estudio del humor a una sola de sus manifestaciones impide una comprensión ecológica y naturalizada. Por otra parte, las teorías que han intentado explicar todos los tipos de humor al suponer características aplicables universalmente, tales como la incongruencia (Suls, 1972), la superioridad (Gruner, 1997) o la liberación de tensión (Freud, 1928), suelen predecir el humor erróneamente. Por ejemplo, "matar a un ser querido accidentalmente sería incongruente, afirmar la superioridad y liberaría agresión reprimida, pero es poco probable que resulte gracioso" (McGraw & Warren, 2010).

La relativamente nueva teoría de la violación-benigna (McGraw et al., 2010, 2012, 2013, 2015), que a su vez se desprende de una teoría para el humor propuesta por Thomas C. Veatch (1998), está diseñada para explicar el humor a través de un amplio rango de

contextos y circunstancias. De acuerdo con sus autores, tiene su base en el hecho de que el humor (respuesta psicológica ante un estímulo) involucra emoción positiva (*amusement*) y risa. Su razonamiento es el siguiente: en general las emociones positivas se experimentan en situaciones seguras o que se perciben como OK (benignas), sin embargo, observaron que la risa no ocurre en la totalidad de las circunstancias benignas posibles: la mayoría del tiempo, comunicar (mediante la risa) que todo está bien no tendría ninguna utilidad, pero se volvería valioso cuando las circunstancias parecen amenazadoras o dejan ver que hay algo mal en ellas (violación), es decir, cuando existe cierto grado de ambigüedad en el estímulo (Ramachandran, 1998). La teoría de la violación-benigna propone que el humor ocurre cuando (1) una circunstancia (estímulo) se aprecia como una violación, (2) esa misma circunstancia se aprecia como benigna, y (3) ambas apreciaciones ocurren simultáneamente en el sujeto.

McGraw y colaboradores (2015) definen "violación" como "cualquier cosa que amenace las propias creencias acerca de cómo deberían ser las cosas". Los autores han sugerido que las violaciones probablemente se originaron evolutivamente como amenazas al bienestar físico. Y de hecho, como hemos visto, la risa en primates no-humanos y en infantes humanos es provocada por comandos motores que fingen la agresión o la contienen en niveles aceptables, tales como el juego brusco, el *clowning* y las cosquillas. Los autores han sostenido que "posiblemente acompañando el desarrollo de un sentido de identidad, de la cultura, del lenguaje y de los sistemas lógicos, las violaciones pudieron haberse expandido hasta incluir amenazas a la identidad (p. ej. insultos), a las normas sociales (p. ej. flatulencias), normas culturales (p. ej. saludos incómodos), normas lingüísticas (p. ej. juegos de palabras, dobles sentidos), normas lógicas (p. ej. absurdos) y normas éticas (p. ej. conductas irrespetuosas)". En suma "las violaciones incluyen cualquier cosa que parezca amenazadora o se aparte de una norma de una manera potencialmente negativa" (McGraw & Warner, 2015). Si atendemos a nuestra definición operacional de moral podemos advertir que las violaciones a las normas, desde la perspectiva de McGraw y colaboradores (ya sean categorizadas como sociales, lingüísticas, culturales, morales o éticas) pueden encajar en ella, puesto que toda norma es, en esencia, una conducta recurrente, deseable y promovida grupalmente, sujeta a la coerción social y a la regulación dinámica y cuya violación conlleva una sanción. Consideramos que la teoría de la violación-benigna ha expuesto explícitamente, por primera vez, la carga moral esencial que pueden poseer los estímulos que producen humor y el código moral subjetivo –variable entre individuos y grupos en función de aspectos como la educación y la cultura– del que dependería que un cierto estímulo provoque humor en el sujeto. Con base en esto creemos viable proponer que el humor compartido podría estar indicando un código moral compartido. En ese sentido, el humorismo podría estar ayudando a conformar y mantener grupos sociales, a indicar afiliaciones y evidenciar incompatibilidades morales en un contexto seguro.

La teoría de la violación-benigna fue puesta a prueba por McGraw y colaboradores en el campo de la psicología moral, donde existe una fuerte asociación documentada entre violaciones morales y emociones negativas, particularmente la repugnancia (Rozin, Haidt & McCauley, 2000). En este caso, de acuerdo con la teoría de la violación-benigna, se esperó que una violación que a la vez se percibe como benigna provocara una emoción

positiva, en específico la diversión (*amusement*). En su experimento investigaron tres condiciones que consideraron que podrían aportar benignidad a la violación de una norma y, por lo tanto, volverla humorística: (1) la presencia de una norma alternativa que sugiera que la violación es aceptable, (2) débil compromiso del sujeto hacia la norma violada, y (3) distancia psicológica respecto de la violación. Sus resultados arrojaron las primeras evidencias empíricas que soportan la hipótesis de la violación-benigna: los estímulos diseñados para poseer una carga simultánea de violación y benignidad para ciertos sujetos experimentales (violaciones balanceadas con ayuda de las tres condiciones de benignidad anteriormente descritas) tendieron a provocar risa y despliegues conductuales de diversión. Se mostró que las violaciones tienden producir risa y diversión (*amusement*), además de repugnancia (*disgust*), cuando una norma alterna sugiere que el contenido moral del estímulo es moralmente aceptable, cuando el sujeto está débilmente comprometido con la norma violada o cuando el sujeto se siente psicológicamente distante de la violación, es decir, cuando se perciben como violaciones-benignas. (McGraw & Warren, 2010).

La teoría de la violación-benigna permite explicar las diferencias individuales sobre lo que la gente encuentra gracioso. Lo que es apreciado como "amenazador" o "malo" y lo que se considera "OK" o "inconsecuente" depende de las vulnerabilidades psicológicas individuales, de los rasgos de identidad deseables, de los valores, de la cultura, del lenguaje y del sentido de la lógica de cada uno. Es decir, los niveles de compromiso con las normas violadas, la capacidad para sentir distancia psicológica respecto de la violación y la capacidad para considerar normas alternas puede variar de un individuo a otro. Como han expresado los propios autores, "es por eso que un bebé tirándose un pedo en una cena elegante podría parecer normal al bebé, gracioso para el hermano mayor rebelde y vergonzoso para la madre que quiere dar una buena impresión a los invitados." (McGraw & Warren, 2014). Así, basándonos en la teoría de la violación-benigna, definimos al sentido del humor de la siguiente manera:

Capacidad subjetiva de experimentar humor ante un estímulo dado. Está determinada y mediada, en gran medida, por la cultura y la historia personal del individuo. Está gobernada por el mecanismo de la violación-benigna puesto que, en esos términos, el sentido del humor equivale a la capacidad que tiene un sujeto de percibir la presencia simultánea de violación y benignidad en un estímulo.

Los experimentos con base en la teoría de la violación-benigna también han descubierto que existe un punto cumbre (*sweet spot*) en la apreciación humorística de un estímulo determinado; el nivel de gravedad percibido en una violación, balanceado contra varios niveles de distancia psicológica, produce variabilidad en el nivel de humor percibido. La distancia psicológica incrementa el humor percibido en violaciones más aversivas y severas (p. ej. tragedias), mientras que la cercanía incrementa el humor percibido en violaciones menos severas y moderadas (p. ej. ligeros percances). Dicha interacción se observó con 4 tipos de distancia psicológica (espacial, social, temporal e hipotética)

pareados con violaciones de gravedad variable, un hecho que teorías previas sobre el humor no habían descrito ni explicado (McGraw et al., 2012).

El efecto del cambio gradual en las respuestas humorísticas de los sujetos ante una tragedia, en específico añadiendo benignidad mediante distancia psicológica temporal, fue replicado posteriormente en un estudio que midió las reacciones de la gente hacia chistes sobre el huracán Sandy a través del tiempo (McGraw et al., 2014). Contrario a la creencia popular de que el paso del tiempo invariablemente incrementa el humor ante los eventos trágicos, pero consistentemente con la teoría de la violación-benigna, se encontró que las respuestas humorísticas hacia chistes sobre la destrucción causada por el huracán Sandy en Estados Unidos se elevaron poco a poco, llegaron a un punto cumbre y eventualmente cayeron, todo ello durante el curso de 100 días. Esto es: cuando el paso del tiempo creó distancia psicológica respecto de un evento trágico (una violación), la seguridad percibida produjo una violación-benigna, pero eventualmente, conforme el tiempo transcurrió, el evento se volvió puramente benigno, una situación no-amenazadora, y por lo tanto, no humorística. Lo anterior ayuda a probar la presencia simultánea entre violación y benignidad en los estímulos que provocan humor. Demasiada violación produce, por un lado, preocupación, malestar, enojo, etc., y por el otro, demasiada benignidad produce indiferencia, apatía y un halo de normalidad que le resta cualquier posibilidad de saliencia y notoriedad al estímulo.

#### 7.1.- TEORÍA DE LA VIOLACIÓN-BENIGNA VS TEORÍA DE LA INCONGRUENCIA

Hasta la fecha, la gran mayoría de la literatura científica sobre el humor había apuntado a una respuesta unificada cuando se preguntaba qué es lo que hace que algo sea gracioso: la incongruencia (Gervais & Wilson, 2005; Morreall, 2009; Mireault & Reddy, 2016; Martin, 2007). Sin embargo, McGraw y colaboradores han observado que la caracterización tradicional de los estímulos humorísticos como incongruentes está limitada en, al menos, dos maneras. En primer lugar, no existe un consenso acerca de lo que *incongruencia* significa. De acuerdo con uno de sus estudios (2015) la literatura sobre humor entiende a la incongruencia de cuatro maneras distintas: (a) algo que es inesperado (sorpresa), (b) un contraste entre conceptos o ideas que normalmente no aparecen juntos (yuxtaposición), (c) algo que es diferente de lo que ocurre típicamente (atipicalidad), y (d) algo que se aparta de las creencias sobre cómo deberían ser las cosas (violación). En segundo lugar, de acuerdo con los autores, la incongruencia por sí misma (sin importar cómo esté definida) es a menudo incapaz de diferenciar lo que es humorístico de lo que no lo es. Las teorías que consideran a la incongruencia como la característica que vuelve humorísticos a los estímulos a menudo predicen que experiencias gozosas, trágicas y asombrosas producirán humor, cuando en realidad no es el caso.

En los experimentos de ese estudio (McGraw & Warren, 2015), los cuales involucraron materiales de entretenimiento audiovisual, productos de consumo cotidiano e interacción social entre los participantes –además de integrar auto-reportes y la observación de la conducta y las expresiones emocionales de los sujetos– los autores encontraron que



conceptualizar como violaciones-benignas a los estímulos humorísticos resulta en una categorización más precisa y específica en comparación con su caracterización como incongruencias, sin importar si por incongruencia se entiende sorpresa, yuxtaposición, atipicalidad o violación. Conceptualizar a los estímulos humorísticos como violaciones-benignas aumenta la exactitud al reducir la probabilidad de predecir humor en situaciones no-humorísticas que involucran asombro, inspiración, tragedia o espanto, es decir, en situaciones que son incongruentes pero no humorísticas. Aunque la categorización de los estímulos humorísticos como violaciones-benignas aún consiente una cierta presencia de incongruencia en ellos (pueden seguir siendo sorprendidos, yuxtaposiciones, atipicalidades y violaciones), reduce las probabilidades de predecir humor en situaciones que no poseen una presencia simultánea de violación y benignidad.

## 7.2.- UNA TEORÍA PARA EXPLICAR EL HUMOR A TRAVÉS DE DOMINIOS

Un aspecto de lo más relevante es que la teoría de la violación-benigna parece sostenerse a través de un amplio rango de dominios y estímulos –físicos y verbales– como el juego brusco, las cosquillas, el *teasing*, el humor *slapstick* y los juegos de palabras. De acuerdo con esta caracterización, las conductas del juego brusco que producen humor, tales como las cosquillas o los comandos típicos de *clowning*, también serían violaciones-benignas, puesto que en esencia se trata de ataques fingidos, de interacciones que involucran comandos "agresivos" (violaciones) pero que no causan daño y se realizan en un contexto que se percibe como seguro (benignas). Entonces, parece ser que la teoría de la violación-benigna ha tendido un puente entre el humor humano y el humor animal. Tal y como lo pensaron Gervais y Wilson (2005) en su momento –aún entendiendo a los estímulos humorísticos como "incongruencias sociales no-serias"– los estímulos humorísticos tienen características semejantes a través de dominios y, por lo tanto, sería lícito esperar que la percepción del humor en humanos y animales compartiera un mecanismo cognitivo en cierta medida.

Respecto a la idea de que la teoría de la violación-benigna parece ser válida tanto para el humor físico como para el humor que se sirve del uso del lenguaje verbal, McGraw y colaboradores (2010) han dicho que el *teasing*, por ejemplo, es un juego (que puede ser meramente físico o incluir un discurso) que sirve como medio de provocación indirecta que a menudo suele amenazar la dignidad o estabilidad del otro. Los sujetos del *tease*, de acuerdo con la teoría de la violación-benigna, sentirían diversión (*amusement*) con mayor probabilidad ante el *teasing* que es menos directo (con mayores interpretaciones posibles), menos relevante para el auto-concepto de la víctima (bajo compromiso) y más exagerado (mayor hipoteticalidad y, por lo tanto, mayor distancia psicológica). Por otro lado, el humor *slapstick*, eminentemente físico, involucra violaciones-benignas porque los actos dañinos y degradantes que le caracterizan son hipotéticos y no producen dolor (al menos no para la persona que lo observa). El *slapstick*, entonces, resultaría menos gracioso si parece demasiado real o si el observador siente empatía por la víctima. A su vez, los juegos de palabras rompen con alguna norma o convención lingüística, mientras que simultáneamente se adhieren a otra norma o convención que las vuelve comprensibles.

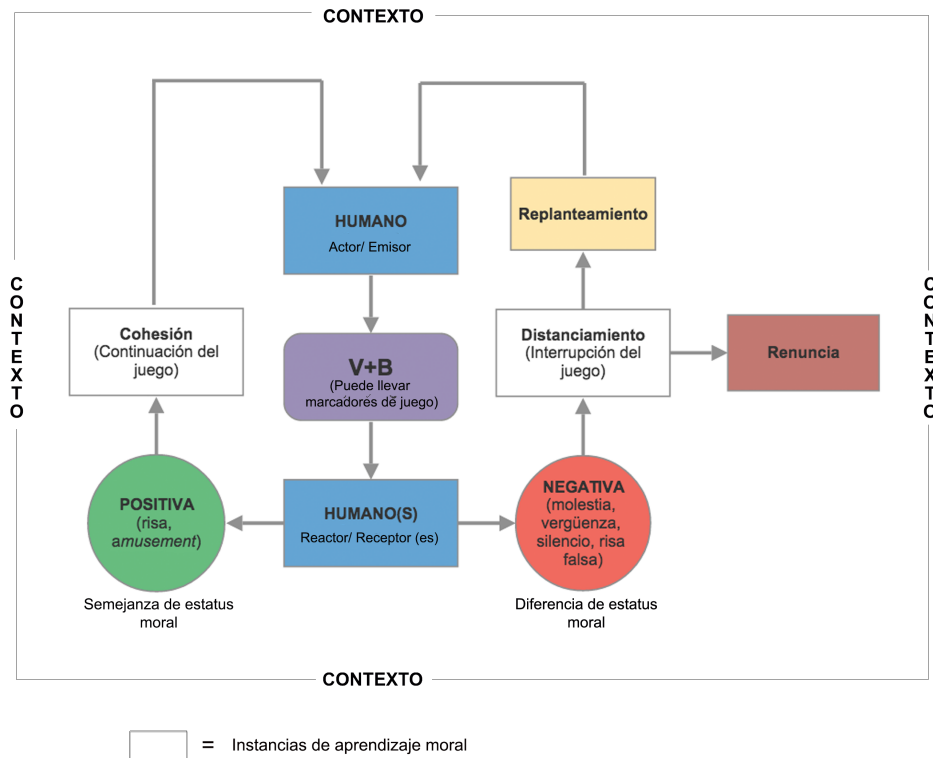
En la literatura hemos encontrado algunas evidencias empíricas que parecen sustentar indirectamente, acaso de modo anecdótico, la necesidad de una presencia simultánea de violación y benignidad en los estímulos humorísticos. Por ejemplo, se ha observado que las cosquillas deben ser de una intensidad moderada para elicitar risa en los chimpancés; cosquillas leves fueron inefectivas y cosquillas fuertes produjeron el alejamiento del receptor del estímulo (Plooij, 1979). También se ha observado que el mismo estímulo que elicita risa en infantes puede evocar llanto si la situación no se percibe como segura o si la "incongruencia" es muy intensa (Sroufe & Waters, 1976). Leuba (1941) notó que si un ataque juguetón (p. ej. cosquillas o juego brusco) se vuelve muy serio, la risa del niño se torna en expresiones de miedo. Nerhardt (1970) encontró que entre más grande es la discrepancia entre el peso esperado y el peso real de un objeto levantado por el sujeto, mayor número de risas y sonrisas ocurrían. También se ha visto que entre más grande es el infortunio de la persona sobre la que se hace un chiste, es menor la gracia que produce el mismo (Zillman & Cantor, 1974). Weisfeld (1993), al proponer que el valor adaptativo del humor es proveer información estimulante y útil para la supervivencia que, mediante el placer gratificante inherente a la risa, es activamente buscada y provista por los individuos, dejó ver sus intuiciones respecto de la aparente naturaleza dual de los estímulos que lo producen. Presumiblemente, decía Weisfeld, "sería adaptativo para las personas el ser atraídas hacia contenido cognitivo que fuera apropiadamente retador –ni muy difícil para ser dominado ni muy sencillo como para no proveer ningún nuevo entendimiento. El hecho de que nos atraiga el contenido humorístico apropiadamente retador –por ejemplo, chistes que juegan con nuestro nivel actual de desarrollo cognitivo– soporta la idea de que el humor es informativo(...) El humor es provocado de manera máxima por estímulos que son moderadamente retadores para el sujeto. Presumiblemente esta tendencia maximice el aprendizaje, ya que nos inclina a buscar estímulos de los que podamos obtener una ganancia al discernir pero que no están más allá de nuestros poderes cognitivos" (Weisfeld, 1993).

Entonces, si los estímulos humorísticos son violaciones-benignas subjetivas que producen la emoción de diversión (*amusement*) y la emisión de un marcador de juego (risa), creemos que se puede afirmar que el humor percibido ante un estímulo comunica información, a través de la risa o su ausencia, sobre el compromiso emocional del sujeto hacia la norma o normas violadas que están asociadas con el estímulo. El humorismo sería un tipo sofisticado de juego social del que los sujetos involucrados podrían obtener información de índole moral mientras ocurre. La risa y su ausencia serían reguladores conductuales, es decir, marcadores de juego; el medio por el que la información moral se comunicaría y que a su vez funcionaría como acoplador emocional y cohesionador grupal o, en su defecto, como indicador de una incompatibilidad en los códigos morales en un contexto seguro, lo cual conduciría a la regulación dinámica de la conducta. Por lo tanto, si consentimos que se trata de un juego social, el humorismo podría proporcionar beneficios tales como el establecimiento y regulación de normas de conducta, la facilitación de la cognición del estatus moral de los otros y la refinación del desarrollo y funcionamiento dinámico de los sistemas morales, serviría como una herramienta para la evaluación social y la manipulación jerárquica, regularía el estrés y sería capaz de generar cohesión grupal. Por otro lado, el humor que ocurre ante un estímulo azaroso del ambiente o una acción que no pretendía ser humorística podría también estar arrojando

información de índole moral al exterior y sería susceptible de desencadenar la dinámica del humorismo en un grupo de sujetos que compartiera un sentido del humor semejante.

## 8.- MODELOS PARA EL HUMORISMO Y EL HUMOR

### 8.1.- MODELO PARA EL HUMORISMO



Nuestro modelo para el humorismo humano contiene los elementos que hemos revisado durante el desarrollo del presente trabajo: dinámica de juego social, estímulo humorístico, contenido moral, emoción –positiva o negativa– cohesión grupal y regulación de la conducta, todos ellos enmarcados al interior de un contexto particular que funge como variable en la percepción humorística del estímulo. Como hemos visto, en ocasiones el contexto en el que se emite el estímulo humorístico puede ser precisamente lo que detone la respuesta psicológica de humor. La dinámica de nuestro modelo es la siguiente: el primer elemento necesario está en el recuadro azul superior, en donde un "HUMANO" diseña y comunica voluntaria y creativamente un estímulo humorístico, es decir, lo que a su juicio es una violación-benigna (V+B), la cual podría ir acompañada de marcadores de juego como la risa, una inflexión en el tono de voz, ademanes u otros elementos que comuniquen su intención de iniciar o continuar con el juego humorístico al (los) perceptor (es), representados en el segundo recuadro azul.

Creemos que los estímulos del humorismo auto-degradante y del *teasing* entre compañeros de trabajo de jerarquías distintas –usados de manera significativa en el entorno laboral– poseen en su composición dos de los marcadores de juego que hemos expuesto para el juego social animal: auto-desventaja (*self-handicapping*) y reversión de roles (*role-reversing*). Ambos son elementos que no suelen acompañar a los estímulos de una interacción seria o agresiva, pero que son característicos de la interacción en el contexto seguro del juego social. Como hemos visto, el humor auto-degradante resta importancia al estatus jerárquico del emisor y lo coloca al nivel de su perceptor, lo cual a la postre incentiva el uso del *teasing* en dicho perceptor (ahora convertido en emisor del estímulo humorístico) consolidando una reversión momentánea de roles que se perpetúa si el juego continua siendo emocionalmente positivo para los interactuantes.

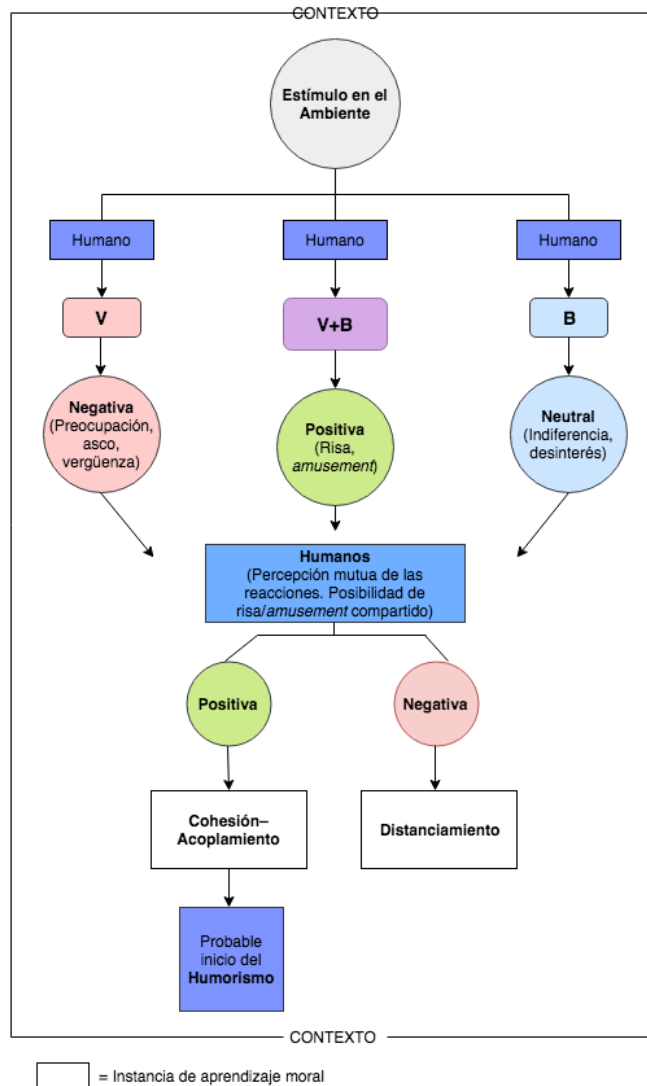
Continuando con la exposición de la dinámica del humorismo en tanto juego social: el humano o humanos que son objeto del estímulo humorístico (V+B) lo perciben y responden de dos maneras posibles, retroalimentando emocionalmente al emisor en sentidos opuestos: la respuesta afectivamente positiva involucra la experiencia de la emoción de diversión (*amusement*) en el perceptor y la tendencia a emitir risa, la cual funciona como retroalimentación para el emisor –cumpliendo así su función como marcador de juego– indicando una posible semejanza de código moral subyacente entre los interactuantes. Por el otro lado, la respuesta afectivamente negativa involucra la experiencia de molestia, vergüenza, enojo o simple indiferencia ante el estímulo, lo cual puede acompañarse de silencio o una risa falsa o fingida que es reconocida como tal por el emisor del estímulo humorístico.

Ahora bien, por un lado y con base en una semejanza moral, la retroalimentación positiva contenida en la risa acopla emocionalmente a los participantes y promueve la continuidad de la dinámica del juego, lo cual deviene en la generación de cohesión social y la reafirmación de las normas comunes a ambos. En el lado opuesto y con base en la diferencia de códigos morales de la que depende la ausencia de humor en el receptor del estímulo humorístico, se produce una interrupción en la dinámica y las diferencias morales quedan expuestas. En este caso las posibilidades que siguen son dos: 1) dependiendo de la gravedad de la transgresión moral o del fracaso del estímulo al tratar de llamar la atención del perceptor, las normas que entran al juego y que componen al estímulo humorístico pueden replantearse en un nuevo intento humorístico, para así ajustarse a los códigos morales de los participantes, posibilitando la ulterior consecución de afecto positivo y sus consecuencias cohesivas, ó 2) se puede producir una renuncia total por parte de alguno de los interactuantes, lo cual conduce a una delimitación tajante de códigos morales que sitúa a los sujetos en grupos distintos.

Ambas retroalimentaciones (positiva y negativa) tienen el potencial de producir instancias de aprendizaje moral, puesto que son capaces de proporcionar información acerca del estatus moral de uno y otro a los involucrados, tanto si se produce cohesión grupal como si se evidencian las diferencias en sus respectivos sistemas morales, lo que tiene como consecuencia indicar a los participantes que pertenecen a grupos sociales distintos. No obstante, es importante insistir en que el humorismo, al tratarse de un juego social, se caracteriza por ser un contexto seguro y por lo tanto se esperaría que las

transgresiones que producen renuncia no tengan consecuencias tan graves como aquellas que suceden en contextos serios, a menos que el perceptor del estímulo considere que la gravedad de la transgresión así lo amerite. Como en el caso del juego social en otros mamíferos, la transgresión durante el juego puede escalar a agresión real y culminar en el rechazo de uno a interactuar con el o los otros. No obstante, si la transgresión es moderada, el contexto seguro permite que las diferencias expuestas sean solventadas mediante la regulación y el establecimiento de límites conductuales, como cuando el humorismo reafirma las diferencias jerárquicas entre los interactuantes en la oficina. Cuando la dinámica se reinicia en cualquiera de los dos escenarios (compatibilidad moral y afecto positivo compartido vs incompatibilidad moral y emocional con replanteamiento del estímulo), el actor puede ser, de nuevo, el que inició la dinámica originalmente o, en un cambio de turno, el perceptor del estímulo inicial.

## 8.2.- MODELO PARA EL HUMOR



En el caso del humor experimentado por un estímulo que no tiene la intención de provocarlo, sostenemos que la dinámica podría seguir el siguiente curso. Supongamos que un orador se equivoca al leer su discurso ante una audiencia. Tres sujetos distintos, sentados lado a lado, perciben el hecho y reaccionan de la siguiente manera. El primero encuentra ofensivo el suceso, es decir, violatorio (V), para el segundo resulta normal o ni siquiera digno de atención, es decir, benigno (B), mientras que para el tercero es gracioso, es decir, percibe en él una violación-benigna (V+B). A cada tipo de percepción le acompaña un contenido afectivo propio y una señal o pista emitida (molestia, silencio, risa, etc.). En un tercer estadio los tres sujetos percibirían mutuamente sus respectivas reacciones ante el mismo estímulo. Aquí surgirían dos caminos: los sujetos podrían compartir la emoción de diversión (*amusement*) del sujeto que experimentó humor (acoplándose entre sí al ser contagiados por su risa o reconsiderando su percepción originalmente violatoria o benigna del estímulo) y en consecuencia dar probable inicio a

la dinámica del humorismo entre sí (generando cohesión grupal), o por el contrario, reafirmar su percepción negativa o neutral del estímulo, lo cual conduciría a un distanciamiento –o simplemente la persistencia de una distancia ya existente– con base en las diferencias morales de los sujetos. Creemos que el humor producido sin intención también tiene el potencial de arrojar información de índole moral a los involucrados, la cual es capaz de proveer efectos semejantes a la que es provocada por el humorismo, aunque de manera claramente fortuita y circunstancial.

## VI CONCLUSIONES

Durante el desarrollo de este trabajo hemos visto que el humor emergió por primera vez, con toda probabilidad, en el contexto del juego social animal, en específico durante el juego brusco (*play fighting*), una actividad que se caracteriza por el uso de patrones de conducta moderadamente agresivos y, como tales, ambiguos. La ambigüedad de dichos patrones justifican la presencia de los marcadores de juego, señales emitidas por los participantes del juego social que contienen información que comunica la intención de iniciar o continuar con la dinámica del juego (Bekoff, 2001). Se ha propuesto que es el afecto positivo que contienen dichos mensajes el que comunica ese estado mental y acopla conductualmente a los animales, promoviendo así la ocurrencia y continuidad del juego (Gervais & Wilson, 2005; Fredrickson, 1998). Uno de los marcadores de juego con evidencia más fuerte es el jadeo de juego (*play panting*) que los primates no-humanos emiten junto con su boca-abierta relajada (*relaxed open-mouth*) durante el juego brusco al recibir estimulación de parte de su compañero, retroalimentándolo con dicha señal y teniendo el efecto de provocar que éste continúe proveyendo el estímulo, perpetuando así la dinámica del juego social (Pellis & Pellis, 1996; Matsusaka, 2004).

Ahora bien, el jadeo de juego primate es, con toda probabilidad, el antecesor evolutivo de la risa humana (Davila-Ross et al., 2009), la cual, como los marcadores de juego, se caracteriza por contener afecto positivo y ser contagiosa (Bachorowski & Owren, 2001, 2003; Provine, 1992). Y más aún: en infantes humanos, en los que el humor emerge de manera innata en el mismo contexto que otros animales –durante el juego social– también se ha encontrado que la risa es una señal que perpetúa la dinámica de juegos como el *clowning* y el *teasing* entre cuidadores e infantes (Mireault et al., 2012; Reddy, 1991; Mireault & Reddy, 2016), uno de los primeros lazos sociales desarrollados durante la ontogenia de nuestra especie. Así, con el jadeo primate bien establecido como marcador de juego para los primates, y a su vez como el probable antecedente evolutivo de la risa humana –con una función homóloga a la de un marcador de juego en infantes–, se acentúa la posibilidad de un parentesco entre el humorismo humano y el juego social animal.

Con la introducción del concepto "humorismo" al estudio científico del humor hemos diferenciado al acto conductual del proceso cognitivo-perceptual, lo cual nos ha permitido establecer una dinámica para el humorismo (historia natural) y comparar su función, mecanismo, ontogenia y filogenia con las del juego social animal (concentrándonos en el juego brusco, que es donde se ha observado el jadeo de juego

primate) y así proponer al humorismo como un tipo especializado de juego social. Lo anterior se sostiene en infantes humanos (con el *clowning* y el *teasing*, posibles antecesores del humorismo adulto y herederos de la dinámica del juego social animal) y en el humorismo observado en la oficina. Estos fenómenos comparten una función con beneficios de índole moral: exploración del estatus moral, establecimiento y regulación de normas de conducta y jerarquización, mientras son susceptibles de desarrollar apego y cohesión entre los participantes luego de una interacción positiva continuada. Y no sólo eso: ambos fenómenos, en su dinámica, cuentan con elementos típicos del juego social animal tales como: presencia de marcadores de juego (en específico la risa en infantes y adultos y el jadeo para primates no-humanos, así como la reversión de roles y la auto-desventaja), contexto seguro, contenido afectivo (con la posibilidad de desarrollar apego o alejamiento entre participantes) y los elementos actor-estímulo-proceso cognitivo/perceptual-retroalimentación.

Por otro lado, además de apoyar la evidencia de que tanto los estímulos humorísticos del juego animal como los del humorismo humano pueden categorizarse como violaciones-benignas (tendiendo así otro puente entre humor humano y animal) hemos defendido que conceptualizar los estímulos humorísticos como tales solidifica la relación entre humor y moral, pues permite postular que al humor puede subyacerle un código moral que lo determina, puesto que el sentido del humor es un constructo socio-cultural subjetivo que depende del compromiso emocional que el sujeto guarda hacia las normas asociadas al estímulo humorístico, del que a su vez depende la valencia emocional (positiva o negativa) de su reacción ante él, la consecuente continuidad de la dinámica del juego humorístico (a través de la emisión de risa o, en su defecto, de expresiones con carga afectiva negativa) y la obtención de beneficios relacionados con la cognición moral (regulación conductual, exploración del estatus moral, manipulación social, cohesión grupal o distanciamiento social). En ese sentido, podemos afirmar que la cohesión o separación que resultan de su dinámica pueden ocurrir en función de una afinidad o diferencia inicial en el código moral de los participantes. Lo mismo se sostiene para el caso de los animales; la presencia del jadeo de juego indica compatibilidad respecto de las normas de conducta que rigen el contexto en el que los participantes interactúan, lo cual garantiza la continuidad del juego y la generación de cohesión, mientras que la agresión seria y la indiferencia conducen a la regulación de la conducta.

Las semejanzas y diferencias morales serían susceptibles de quedar expuestas durante la dinámica del humorismo, volviéndolo una herramienta útil para la cognición moral y la regulación conductual, con el efecto de cohesionar, generar apego, reafirmar las normas comunes o demarcar límites morales. Como hemos visto, el humorismo de oficina suele ser usado para regular interacciones al interior del grupo, para exhibir y explorar las diferencias jerárquicas entre los individuos y también, mediante su emoción positiva potencial inherente, disminuir el estrés en situaciones sociales y mejorar la eficiencia. La dinámica puede transitar por tres vías: por un lado, el humorismo en el que el afecto positivo es compartido entre los participantes generaría cohesión, reafirmaría normas morales comunes y su dinámica se perpetuaría. Por el otro, el humorismo ante el que se suscita afecto negativo exhibiría una incompatibilidad moral y llevaría a la regulación y reconsideración de los términos de la interacción. O bien, si la transgresión se considera



grave por el reactor, conduciría al término de la interacción y al establecimiento de un límite sólido y a la distancia social entre los individuos. En ambos casos se desarrolla el aprendizaje moral de los participantes, pues pueden advertir las conductas que son aceptables e inaceptables, en un contexto determinado, para sus compañeros sociales. Sin importar si la dinámica se sostiene o no –y en concordancia con la idea de que existen efectos inmediatos y retardados para el juego social– el humorismo arrojaría invariablemente información sobre los sujetos, configurándose como una valiosa herramienta de cognición moral.

## VII DISCUSIÓN

Aunque el humorismo posee características que permiten categorizarlo como un juego social aún presenta diferencias respecto del juego típico de los animales. Este último, por ejemplo, sucede principalmente durante las etapas tempranas de la ontogenia, mientras que el humorismo permanece durante todo el desarrollo ontogenético humano y se va complejizando gradualmente, iniciando con estímulos corporales para luego incorporar estímulos lingüísticos cada vez más sofisticados como el sarcasmo y la ironía. Creemos que una posible razón para la persistencia del humorismo en tanto juego social durante toda la ontogenia humana podría deberse, precisamente, a su fuerte relación con lo moral: la naturaleza cambiante de los códigos morales personales y grupales, aunada a la gran cantidad de contextos y sistemas morales y la necesidad humana de transitarlos continuamente podría ser una de las presiones de selección que fomentan su permanencia y uso sostenido.

Por otro lado, aunque en este trabajo no consideramos a la sonrisa como un indicador conductual del humor (y por lo tanto posible marcador de juego) debido a la falta de evidencia empírica, es posible que lo sea. La sonrisa podría formar parte de un continuo de intensidad del humor, en el que ella aparece cuando la intensidad del humor es leve, dando paso a la risa (a su vez poseedora de un gradiente de intensidad propio que también debe ser explorado) conforme la excitación (*arousal*) del humor aumenta en el sujeto. Aunque se cree que la risa y la sonrisa humanas provienen de despliegues conductuales distintos observables en otros primates –boca–abierta relajada (*relaxed open–mouth*) y exposición silenciosa de dientes (*silent bared–teeth*) respectivamente (Van Hooff, 1972; Van Hooff & Preuschoft, 2003)–, el aparente uso multipropósito de la sonrisa como señal en humanos podría haberla emparentado con el humor en cierta medida.

Otra área importante de exploración para el estudio del humor está en la teoría de la violación–benigna. Ella, aún cuando es más precisa que la teoría de la incongruencia, necesita desarrollar y enriquecer de un modo más completo los conceptos de violación y benignidad y agregarles consideraciones más específicas. Los propios McGraw y colaboradores (2015) han propuesto que no todos los estímulos que provocan humor son fácilmente categorizables como violaciones–benignas y que no todo lo que puede categorizarse como violación–benigna produce humor, como es el caso en evidencias de masoquismo benigno (Rozin et al., 2013) como el gusto por la salsa picante. También será importante, a partir de una categorización más profunda de las violaciones–benignas

averiguar en qué caso los estímulos humorísticos involucren normas de conducta y en cuáles no. El contenido moral en los estímulos humorísticos podría no estar presente en todos los casos. Por ejemplo: un juguete inmóvil de aspecto ridículo expuesto en una vitrina, aunque provoque humor en los sujetos, podría no estar aportando desarrollo cognitivo en sentido moral. La risa compartida podría generar cohesión, pero a dicha cohesión podría no sostenerla un código moral afín. Un objeto gracioso cualquiera podría no tener nada que decir acerca de las normas de conducta. El debate se situaría sobre cuáles son los contextos y cuál es el contenido y la configuración precisa de los estímulos mediante los que el humor y el humorismo tienen un efecto sobre la cognición moral.

A partir de ubicar al humorismo en la categoría de juego social se desprenden posibilidades experimentales viables. Por una parte, además de generar más experimentos que confirmen la cualidad continuadora de la risa en el humorismo adulto, es necesario identificar la presencia de otros marcadores de juego en su dinámica para los que existe poca evidencia. Estos podrían ser tipos específicos de reversión de roles y auto-desventaja (como nuestra observación del humorismo de tipo auto-degradante, al que se le podría dedicar un análisis más detallado), diferencias en los tonos de voz utilizados durante la emisión de estímulos humorísticos, posturas corporales, gestos faciales, presencia de exageración, etcétera, todos ellos elementos que podrían estar teniendo el efecto de transformar lo que en otro contexto sería puramente violatorio o benigno, en una violación-benigna. Por la otra, surgen posibilidades de estudiar el cambio gradual en sistemas morales grupales (acoplamiento, regulación, ostracización) que sucede ante el uso continuado del humorismo por un periodo de tiempo. Ambas iniciativas podrían enriquecer no sólo la literatura sobre el humorismo organizacional sino también la de su ocurrencia en otros contextos sociales.

## BIBLIOGRAFÍA

- Abel, M. (2002). Humor, stress and coping strategies. *Humor* , 15, 365-381.
- Adang, O. (1984). Teasing in young chimpanzees. *Behaviour* , 88 (1-2), 98-122.
- Alexander, R. D. (1986). *Ostracism and Indirect Reciprocity: The Reproductive Significance of Humor* (Vol. 7). (E. S. Co., Ed.) Ethology and Sociobiology.
- Apte, M. L. (1985). *Humor and laughter: An anthropological approach*. Ithaca, New York: Cornell University Press.
- Avolio, B., Howell, J., & Sosik, J. (1999). A funny thing happened on the way to the bottom line: Humor as moderator of leadership style effects. *Academy of Management journal* , 42 (2), 219-227.
- Bachorowski, J. A., & Owren, M. J. (2001). Not All Laughs are Alike: Voiced But Not Unvoiced Laughter Readily Elicits Positive Affect. *Psychological Science* , 12, 252-257.
- Bachorowski, J. A., & Owren, M. J. (2003). Sounds of emotion: Production and perception of affect-related vocal acoustics. *Annals of the New York Academy of Sciences* , 1000, 244-265.
- Baillargeon, R. (2004). Can 12 large clowns fit in a Mini Cooper? Or when are beliefs and reasoning explicit and conscious? *Developmental Science* , 7 (4), 422-424.

- Baillargeon, R. (1987). Young infants' reasoning about the physical and spatial properties of a hidden object. *Cognitive Development*, 2 (3), 179-200.
- Baldwin, J. D., & Baldwin, J. (1977). The role of learning phenomena in the ontogeny of exploration and play. In S. Chevalier-Skolnikoff, & F. E. Poirier, *Primate bio-social development: Biological, social and ecological determinants* (pp. 343-406).
- Banning, M., & Nelson, D. (1987). The effects of activity-elicited humor and group structure on group cohesion and affective responses. *American Journal of Occupational Therapy*, 41, 510-514.
- Bekoff, M. (2001). Social Play Behaviour: Cooperation, Fairness, Trust and the Evolution of Morality. *Journal of Consciousness Studies*, 8 (2), 81-90.
- Bekoff, M. (1975). The communication of play intention: Are play signals functional? *Semiotica*, 15, 231-239.
- Bekoff, M. (1977). Mammalian dispersal and the ontogeny of individual behavioral phenotypes. *American Naturalist*, 111, 715-732.
- Bekoff, M. (1995). Play Signals as Punctuation: The Structure of Social Play in Canids. *Behaviour*, 132 (5), 419-429.
- Bekoff, M., & Allen, C. (1998). Intentional communication and social play: how and why animals negotiate and agree to play. In M. Bekoff, & J. A. Byers, *Animal Play: Evolutionary, Comparative, and Ecological Perspectives* (pp. 97-114). Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Bekoff, M., & Byers, J. A. (1981). A critical reanalysis of the ontogeny of mammalian social and locomotor play: An ethological hornet's nest. In K. Immelmann, G. W.
- Bekoff, M., & Byers, J. A. (1998). *Animal Play: Evolutionary, Comparative and Ecological Approaches*. New York: Cambridge University Press.
- Bergen, D. (2003). Humor, play, and child development. In A. J. Klein, *Humor in children's lives: A guidebook for practitioners* (pp. 17-32). Westport, CT: Praeger.
- Bergen, D. (1998). Play as a context for humor development. In D. P. Fromberg, & D. Bergen, *Play from birth to twelve and beyond: Contexts, perspectives and meanings* (pp. 324-337). New York: Garland.
- Berlin, L., & Cassidy, J. (2003). Mothers' self-reported control of their preschool children's emotional expressiveness: A longitudinal study of associations with infant-mother attachment and children's emotion regulation. *Social Development*, 12, 477-495.
- Biben, M. (1998). *Squirrel Monkey playfighting: making the case for a cognitive training function for play*. (M. B. Byers, Ed.) Winchester, VA, USA: Cambridge University Press.
- Biben, M. (1986). Individual and Sex-related Strategies of Wrestling Play in Captive Squirrel Monkeys. *Ethology*, 71, 229-241.
- Blank, A., Tweedale, M., Cappelli, M., & Ryback, D. (1983). Influence of trait anxiety on perception of humor. *Perceptual and Motor Skills*, 57, 103-106.
- Blurton Jones, N. (1972). *Ethological Studies of Child Behaviour*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Boulton, M. J., & Smith, P. (1992). The social nature of play fighting and play chasing: Mechanisms and strategies underlying cooperation and compromise. In J. Barkow, L. Cosmides, & J. Tooby, *The adapted mind: Evolutionary psychology and the generation of culture* (pp. 429-444). New York: Oxford University Press.
- Bowlby, J. (1969). *Attachment*. New York: Basic Books.

- Bretherton, I. (1992). The origins of attachment theory: John Bowlby and Mary Ainsworth. *Developmental Psychology* , 28, 759-775.
- Bricker, V. (1980). The functions of humor in Zinacantan. *Journal of Anthropology Research* , 36, 411-418.
- Brown, G. E., Brown, D., & Ramos, J. (1981). Effects of a Laughing versus a Nonlaughing Model on Humor Responses in College Students. *Psychological Reports* , 48 (1), 35-40.
- Butcher, J., & Whissell, C. (1984). Laughter as a function of audience size, sex of the audience and segments of the short film "Duck Soup". *Perceptual and Motor Skills* , 59, 949-950.
- Campos, J. (1983). The importance of affective communication in social referencing: A commentary on Feinman. *Merrill-Palmer Quarterly* , 29 (1), 83-87.
- Cann, A., Calhoun, L., & Banks, J. (1997). On the role of humor appreciation in interpersonal attraction: It's no joking matter. *Humor* , 10, 77-89.
- Cann, A., Norman, M., Welbourne, J., & Calhoun, L. (2008). Attachment styles, conflict styles and humour styles: Interrelationships and associations with relationship satisfaction. *European Journal of Personality* , 22, 131-146.
- Chang, M., & Grunner, C. (1981). Audience reaction to self-disparaging humor. *The Southern Speech Communication Journal* , 46 (4), 419-426.
- Chapman, A. J. (1983). *Humor and laughter in social interaction and some implications for humor research*. Springer-Verlag.
- Chiaro, D. (1992). *The Language of Jokes: Analysing Verbal Play*. London, England: Routledge.
- Clouse, R., & Spurgeon, K. (1995). Corporate analysis of humor. *Psychology: A Quarterly Journal of Human Behavior* , 32 (3-4), 1-24.
- Damasio, A. R. (1994). *Descartes' Error: Emotion, reasoning and the human brain*. New York: G.P. Putnam.
- Davila Ross, M., Owren, M. J., & Zimmermann, E. (2009). Reconstructing the Evolution of Laughter in Great Apes and Humans. *Current Biology* , 19, 1106-1111.
- Davila-Ross, M., Allcock, B., Thomas, C., & Bard, K. A. (2011). Aping expressions? Chimpanzees produce distinct laugh types when responding to laughter of others. *Emotion* , 11 (5), 1013-1020.
- Deacon, T. W. (1997). *The Symbolic Species: The Co-evolution of language and the Brain*. New York: WW Norton.
- Devereux, P. G., & Ginsburg, G. P. (2001). Sociality Effects on the Production of Laughter. *Journal of General Psychology* , 128, 227-240.
- Dezecache, G., & Dunbar, R. M. (2012). Sharing the joke: The size of natural laughter groups. *Evolution and Human Behavior* , 33 (6), 775-779.
- Duncan, W. (1984). Perceived humor and social network patterns in a sample of task-oriented groups: A reexamination of prior research. *Human Relations* , 37, 895-907.
- Dwyer, T. (1991). Humor, power and change in organizations. *Human Relations* , 44 (1), 1-19.
- Einon, D., & Potegal, M. (1991). Enhanced Defense in Adult Rats Deprived of Playfighting Experience as Juveniles. *Aggressive Behavior* , 17, 27-40.
- Fagen, R. (1981). *Animal Play Behavior*.

- Fagot, B., & Kavanagh, K. (1990). The prediction of antisocial behavior from avoidant attachment classification. *Child Development*, *61*, 864-873.
- Fairbanks, L. A. (2000). The developmental timing of primate play: A neural selection model. In S. T. Parker, J. Langer, & M. N. McKinney, *Biology. brains and behavior: The evolution of human development* (pp. 131-158).
- Fantz, R. L. (1964). Visual experience in infants: Decreased attention familiar patterns relative to novel ones. *Science*, *149* (3644), 668-670.
- Flack, J. C., De Waal, B. M., & Jeannotte, L. A. (2004). Play Signaling and the Perception of Social Rules by Juvenile Chimpanzees. *Journal of Comparative Psychology*, *118* (2), 149-159.
- Flack, J. C., Jeannotte, L. A., & de Waal, F. B. (2004). Play Signaling and the Perception of Social Rules by Juvenile Chimpanzees (Pan troglodytes). *Journal of Comparative Psychology*, *118* (2), 149-159.
- Forsyth, D. (1999). *Group Dynamics*. Belmont, CA.
- Fraley, B., & Aron, A. (2004). The effect of a shared humorous experience on closeness in initial encounters. *Personal Relationships*, *11*, 61-78.
- Francis, L. (1994). Laughter, the best meditation: Humor as emotion management in interaction. *Symbolic Interaction*, *17* (2), 147-163.
- Fredrickson, B. L. (1998). *What Good Are Positive Emotions?* (Vol. 2). Review of General Psychology.
- Freud, S. (1928). *Humor* (Vol. 9). International Journal of Psychoanalysis.
- Frijda, N. H. (1986). *The emotions*. Cambridge, England: Cambridge University Press.
- Fuhr, M. (2002). Coping humor in early adolescence. *Humor*, *15*, 283-304.
- Gallese, V. (2003). The roots of empathy: the shared manifold hypothesis and the neural basis of intersubjectivity. *Psychopathology*, *36*, 171-180.
- Gamble, J. (2001). *Humor in apes* (Vol. 14). (W. d. Gruyter, Ed.) *Humor*.
- Garfinkel, H. (1967). *Studies in ethnomethodology*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- George, J. (1989). Mood and absence. *Journal of Applied Psychology*, *74*, 317-324.
- George, J. (1990). Personality, affect, and behavior in groups. *Journal of Applied Psychology*, *75*, 107-116.
- Gervais, M., & Wilson, D. S. (2005). *The Evolution and Functions of Laughter and Humor: A Synthetic Approach* (Vol. 80). (T. U. Chicago, Ed.) *The Quarterly Review of Biology*.
- Giora, R. (1995). On irony and negation. *Discourse Processes*, *19*, 239-264.
- Goodenough, F. L. (1932). Expression of the emotions in a blind-deaf child. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, *27*, 328-333.
- Graham, E. (1995). The involvement of sense of humor in the development of social relationships. *Communication Reports*, *8* (2), 158-169.
- Greatbatch, D., & Clark, T. (2003). Displaying group cohesiveness: humour and laughter in the public lectures of management gurus. *Human Relations*, *56*, 1515-1544.
- Greengross, G., & Miller, G. (2011). *Humor ability reveals intelligence, predicts mating success, and is higher in males* (Vol. 39). *Intelligence*.
- Grugulis, I. (2002). Nothing serious? Candidates' use of humour in management training. *Human Relations*, *55* (4), 387-406.
- Gruner, C. R. (1997). *The game of humor: A comprehensive theory of why we laugh*. New Brunswick: Transaction Publishers.

- Hamlin, J. K., Wynn, K., & Bloom, P. (2007). Social evaluation by preverbal infants. *Nature* , 450, 557-559.
- Hampes, W. (1999). The relationship between humor and trust. *Humor* , 12, 253-259.
- Hampes, W. (2001). Relation between humor and empathic concern. *Psychological Reports* , 88, 241-244.
- Hampes, W. (1992). Relation between intimacy and humor. *Psychological Reports* , 71, 127-130.
- Harris, C. R. (1999). The Mystery of Ticklish Laughter. *American Scientist* , 87, 344-352.
- Hatfield, E., Cacioppo, J. T., & Rapson, R. L. (1994). *Emotional Contagion*. Cambridge and New York: Cambridge University Press.
- Henman, L. (2001). Humor as a coping mechanism: Lessons from POWs. *Humor* , 14 (1), 55-82.
- Hill, H. L., & Bekoff, M. (1977). The variability of some motor components of social play and agonistic behaviour in Eastern coyotes *Canis Latrans*. *Animal Behaviour* , 25, 907-909.
- Hobbes, T. (1651). *Leviathan*. London: Penguin Books.
- Hoicka, E. (2014). The pragmatic development of humor. In D. Matthews, & D. Matthews, *Pragmatic development in first language acquisition* (pp. 119-237). Amsterdam, Netherlands: John Benjamins Publishing Company.
- Holmes, J., & Marra, M. (2002). Over the edge? Subversive humor between colleagues and friends. *Humor* , 15 (1), 65-87.
- Janes, L., & Olsen, J. (2000). Jeer pressure: The behavioral effects of observing ridicule of others. *Personality and Social Psychology Bulletin* , 26 (4), 474-485.
- Jung, W. E. (2003). *The Inner Eye Theory of Laughter: Mindreader Signals Cooperator Value* (Vol. 1). Evolutionary Psychology.
- Karau, S., & Williams, K. (1997). The effects of group cohesiveness on social loafing and social compensation. *Group Dynamics: Theory, Research and Practice* , 1, 156-168.
- Keltner, D., Capps, L., Kring, A., Young, R., & Heerey, E. (2001). Just teasing: A conceptual analysis and critical review. *Psychological Bulletin* , 127 (2), 229-248.
- Keltner, D., & Bonanno, G. A. (1997). A Study of Laughter and Dissociation: Distinct Correlates of Laughter and Smiling During Bereavement. *Journal of Personality and Social Psychology* , 73, 687-702.
- Klennert, M. D. (1984). The regulation of infant behavior by maternal facial expression. *Infant Behavior & Development* , 7 (4), 447-465.
- Koestler, A. (1964). *The act of creation*. New York: Macmillan.
- Krebs, J. A., & Dawkins, R. (1984). Animal signals: mind-reading and manipulation. In J. R. Krebs, & N. B. Davies, *Behavioural Ecology: An Evolutionary Approach*. Sunderland, MA: Sinauer Associates.
- Kuiper, N., & Martin, R. A. (1998). Laughter and stress in daily life: relation to positive and negative affect. *Motivation and Emotion* , 22, 133-153.
- Lakin, J., Jefferis, V., Cheng, C., & Chartrand, T. (2003). The chameleon effect as social glue: evidence for the evolutionary significance of nonconscious mimicry. *Journal of Nonverbal Behavior* , 27, 145-162.

- Larsson, K. (1978). Experiential factors in the development of sexual behaviour. In J. Hutchinson, *Biological determinants of sexual behaviour* (pp. 55-86). New York: John Wiley and Sons.
- Leuba, C. (1941). Tickling and laughter. *Journal Genetic Psych* , 58, 201-209.
- Levy, S., & Fenley, W. (1979). Audience size and the likelihood and intensity of response during a humorous movie. *Bulletin of the Psychonomic Society* , 13, 409-412.
- Limon, J. (1977). Agringado joking in Texas Mexican society . *New Scholar* , 6, 33-50.
- Martin, P., & Caro, T. M. (1985). On the functions of play and its role in behavioral development. *Advances in the Study of Behavior* , 15, 59-103.
- Martin, R. A. (2007). *The psychology of humor: An integrative approach*. Elsevier Academic Press.
- Martin, R. A., & Lefcourt, H. M. (1983). The sense of humor as a moderator of the relation between stressors and moods. *Journal of Personality and Social Psychology* , 45, 1313-1324.
- Martin, R. A., & Kuiper, N. A. (1999). Daily occurrence of laughter: Relationships with age, gender and type A personality. *Humor: International Journal of Humor Research*, 12 (4), 355-384.
- Martineau, W. (1972). A model of the social functions of humor. In J. Goldstein, & P.
- Matsusaka, T. (2004). When does play panting occur during social play in wild chimpanzees? *Primates* , 45, 221-229.
- McGraw, A. P., & Warren, C. (2010). Benign Violations: Making Immoral Behavior Funny. *Association for Psychological Science* , 21 (8), 1141-1149.
- McGraw, P., Warren, C., Williams, L. E., & Leonard, B. (2012). Too Close for Comfort, or Too Far to Care? Finding Humor in Distant Tragedies and Close Mishaps. *Psychological Science* .
- McGraw, P., Williams, L. E., & Warren, C. (2013). The Rise and Fall of Humor: Psychological Distance Modulates Humorous Responses to Tragedy. *Social Psychological and Personality Science* , 566-572.
- McGraw, P., & Warner, J. (2014). *The Humor Code: A Global Search For What Makes Things Funny*. New York, NY: Simon & Schuster.
- McGraw, P., & Warren, C. (2015). *Differentiating What Is Humorous From What Is Not* (Vol. 110). (A. P. Association, Ed.) Journal of Personality and Social Psychology.
- Mech, L. D. (1970). *The Wolf*. Garden City, NY: Doubleday.
- Meyer, J. (1997). Humor in member narratives: Uniting and dividing at work. *Western of Journal of Communication* , 61 (2), 188-208.
- Meyer, J. (1990). Ronald Reagan and humor: A politician's velvet weapon. *Communication Studies* , 41, 76-88.
- Mireault, G. C., & Reddy, V. (2016). *Humor in Infants: Developmental and Psychological Perspectives*. (S. i. Psychology, Ed.) Springer.
- Mireault, G., Crockenberg, S., Sparrow, J., Cousineau, K., Pettinato, C., & Woodward, K. (2015). Laughing matters: Infant humor in the context of parental affect. *Journal of Experimental Child Psychology* , 136, 30-41.
- Mireault, G., Crockenberg, S., Sparrow, J., Pettinato, C., Woodward, K., & Malzac, K. (2014). Social looking, social referencing and humor perception in 6 and 12 month old infants. *Infant Behavior and Development* , 37 (4), 536-545.

- Mireault, G., Poutre, M., Sargent-Hier, M., Dias, C., & Perdue, B. (2012). Humor perception and creation between parents and 3 to 6 month old infants. *Infant and Child Development*, 21 (4), 338-347.
- Mobley, W., Griffeth, R., Hand, H., & Meglino, B. (1979). Review and conceptual analysis of employee turnover process. *Psychological Bulletin*, 86, 493-522.
- Moreland, R. (1987). The formation of small groups. In C. Hendrick, *Group Processes* (pp. 80-110). Newbury Park, CA: SAGE.
- Morreall, J. (2009). *Comic relief: A comprehensive philosophy of humor*. Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- Murdock, M., & Ganim, R. (1993). Creativity and humor: Integration and incongruity. *Journal of Creative Behavior*, 27 (1), 57-70.
- Muris, P., Mayer, B., & Meesters, C. (2000). Self-reported attachment style, anxiety and depression in children. *Social Behavior and Personality*, 28, 157-162.
- Murstein, B., & Brust, R. (1985). Humor and interpersonal attraction. *Journal of Personality Assessment*, 49 (6), 637-640.
- Neill, S. R. (1976). Aggressive and Nonaggressive fighting in 12-13 Year Old Preadolescent Boys. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 17, 213-220.
- Nerhardt, G. (1970). Humor and inclination to laugh: Emotional reactions to stimuli of different divergence from a range of expectancy. *Scandinavian Journal of Psychology*, 11, 185-195.
- Neuhoff, C., & Schaefer, C. (2002). Effects of laughing, smiling and howling on mood. *Psychological Reports*, 91, 1079-1080.
- O'Quin, K., & Derks, P. (1997). Humor and creativity: A review of the empirical literature. In M. Runco, *The creativity research handbook* (Vol. 1). NJ: Hampton Press.
- Palagi, E. (2006). Social Play in Bonobos (Pan Paniscus) and Chimpanzees (Pan Troglodytes): Implications for natural and Social Systems and Interindividual Relationships. *American Journal of Physical Anthropology*, 129, 418-426.
- Palagi, E., Cordoni, G., & Borgognini Tarli, S. M. (2004). Immediate and Delayed Benefits of Play Behaviour: New Evidence from Chimpanzees (Pan troglodytes). *Ethology*, 110, 949-962.
- Panksepp, J. (1998). *Affective Neuroscience: The Foundations of Human and Animal Emotions*. New York: Oxford University Press.
- Panksepp, J., & Burgdorf, J. (2003). "Laughing" rats and the evolutionary antecedents of human joy? (Vol. 79). (P. & Behavior, Ed.) Elsevier.
- Parquette, D. (1994). Fighting and Play Fighting in Captive Adolescent Chimpanzees. *Aggressive Behavior*, 20, 49-65.
- Pellegrini, A. D. (1995). Boys' Rough-and-Tumble Play and Social Competence: Contemporaneous and Longitudinal Relations. In A. Pellegrini, *The Future of Play Theory: A Multidisciplinary Inquiry into the Contributions of Brian Sutton-Smith* (pp. 107-126). Albany: State University of New York Press.
- Pellis, S. M. (1981). Exploration and play in the behavioural development of the Australian magpie *Gymnorhina tibicen*. *Bird Behaviour*, 3, 37-49.
- Pellis, S. M., & Pellis, V. C. (1993). Influence of dominance on the development of play fighting in pairs of male Syrian golden hamsters (*Mesocricetus auratus*). *Aggressive Behavior*, 19, 293-302.



- Pellis, S. M., & Pellis, V. C. (1992). Juvenilized play fighting in subordinate male rats. *Aggressive Behavior*, *18*, 449-457.
- Pellis, S. M., & Pellis, V. C. (1996). On Knowing It's Only Play: The Role of Play Signals In Play Fighting. *Aggression and Violent Behavior*, *1* (3), 249-268.
- Pellis, S. M., & Pellis, V. C. (1991). Role reversal changes during the ontogeny of play fighting in male rats: Attack versus defense. *Aggressive Behavior*, *17*, 179-189.
- Pellis, S. M., & Pellis, V. C. (2007). Rough-and-Tumble Play and the Development of the Social Brain. *Current Directions in Psychological Science*, *16* (2), 95-98.
- Pellis, S. M., Pellis, V. C., & Bell, H. C. (2010). The Function of Play in the Development of the Social Play. *American Journal of Play*, 278-296.
- Pellis, S. M., Pellis, V. C., & McKenna, M. M. (1993). Some subordinates are more equal than others: Play fighting amongst adult subordinate male rats. *Aggressive Behavior*, *19*, 385-393.
- Pien, D., & Rothbart, M. K. (1976). Incongruity and resolution in children's humor: A reexamination. *Child Development*, *47* (4), 966-971.
- Pien, D., & Rothbart, M. K. (1980). Incongruity, humour, play and self-regulation of arousal in young children. In A. Chapman, & P. McGhee, *Children's Humour* (pp. 1-2). New York: Wiley.
- Plooij, F. (1979). How wild chimpanzee babies trigger the onset of other-infant play – and what the mother makes of it. In M. Bullowa, *Before Speech: The Beginning of interpersonal Communication*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Polimeni, J. (2016). Jokes optimise social norms, laughter synchronises social attitudes: an evolutionary hypothesis on the origins of humor. *European Journal of Humour Research*, *4* (2), 70-81.
- Polimeni, J., & Reiss, J. P. (2006). *The First Joke: Exploring the Evolutionary Origins of Humor* (Vol. 4). Evolutionary Psychology.
- Power, T. G. (2000). *Play and Exploration in Children and Animals*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Provine, R. (1992). Contagious Laughter: Laughter is a Sufficient Stimulus for Laughs and Smiles. *Bulletin of th Psychonomic Society*, *30*, 1-4.
- Provine, R. R. (2000). *Laughter: A scientific investigation*. New York: Viking.
- Provine, R. R. (2004). *Laughing, Tickling, and the Evolution of Speech and Self* (Vol. 13). American Psychological Society.
- Provine, R. R., & Young, Y. L. (1991). Laughter: A stereotyped human vocalization. *Ethology*, *89* (2), 115-124.
- Provine, R. R., & Fischer, K. R. (1989). Laughing, Smiling and Talking: Relation to Sleeping and Social Context in Humans. *Ethology*, *83* (4), 295-305.
- Ramachandran, V. S. (1998). The neurology and evolution of humor, laughter, and smiling: the false alarm theory. *Medical Hypotheses*, *51*, 351-354.
- Raskin, V. (1985). *Jokes* (Vol. 19). Psychology Today.
- Reddy, V. (2008). *How infants know minds*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Reddy, V. (2001). Infant Clowns: The interpersonal creation of humor in infancy. *Enfance*, *53*, 247-256.
- Reddy, V. (1991). Playing with others expectations: Teasing and mucking about in the first year. In A. Whiten, *Natural Theories of Mind* (pp. 143-158). Cambridge, MA: Basil Blackwell.

- Robinson, D., & Smith-Lovin, L. (2001). Getting a laugh: Gender, status, and humor in task discussions. *Social Forces* , 80 (1), 123-158.
- Romero, E. J., & Cruthirds, K. W. (2006). The Use of Humor in the Workplace. *Perspectives* , 20 (2), 58-69.
- Rothbart, M. K. (1973). Laughter in Young Children. *Psychological Bulletin* , 80 (3), 247-256.
- Rozin, P., Guillot, L., Fincher, K., Rozin, A., Tsukayama, E. (2013). Glad to be sad, and other examples of benign masochism. *Judgement and Decision Making*, 8 (4), 439–447.
- Rozin, P., Haidt, J., & McCauley, C.R. (2000). Disgust. In M. Lewis & J. Haviland (Eds.), *Handbook of emotions* (2nd ed., pp. 637–653). New York: Guilford.
- Saarni, C. (1979). Children's understanding of display rules for expressive behavior. *Developmental Psychology* , 15 (4), 424-429.
- Samson, A. C., & Gross, J. J. (2012). *Humour as emotion regulation: The differential consequences of negative versus positive humour* (Vol. 26). Cognition & Emotion.
- Sander, K., & Scheich, H. (2001). Auditory perception of laughing and crying activates human amygdala regardless of attentional state. *Cognitive Brain Research* , 12, 181-198.
- Scheiner, E., Hammerschmidt, K., Jürgens, U., & Zwirner, P. (2002). Acoustic Analyses of Developmental Changes and Emotional Expression in the Preverbal Vocalizations of Infants. *Journal of Voice* , 16, 509-529.
- Shultz, T. R. (1976). A cognitive-developmental analysis of humor. In A. J. Chapman, & H. C. Foot, *Humour and Laughter: Theory, Research and Applications* (pp. 11-36). London.
- Smeltzer, L., & Leap, T. (1988). An Analysis of Individual Reactions to Potentially Offensive Jokes in Work Settings. *Human Relations* , 41 (4), 295-304.
- Smith, C., & Powell, L. (1988). The use of disparaging humor by group leaders. *The Southern Speech Communication Journal* , 53, 279-292.
- Somerville, J., Woodward, A., & Needham, A. (2005). Action experience alters 3 month olds' perception of others' actions. *Cognition* , 96, B1-B11.
- Sorce, J. F., Emde, R., Campos, J., & Klinnert, M. (1985). Maternal emotional signaling: Its effect on the visual cliff behavior of 1 year olds. *Developmental Psychology* , 21 (1), 195-200.
- Spinka, M., Newberry, R. C., & Bekoff, M. (2001). Mammalian play: Can training for the unexpected be fun? *Quarterly Review of Biology* , 76, 141-168.
- Spoor, J. R., & Kelly, J. R. (2004). The evolutionary significance of affect in groups: communication and group bonding. *Group Processes and Intergroup Relations* (7), 398-412.
- Sroufe, L. A., & Waters, E. (1976). The ontogenesis of smiling and laughter: a perspective on the organization and development in infancy. *Psychological Review* (83), 173-189.
- Sroufe, A., Waters, E., & Matas, L. (1974). Contextual determinants of infant affective response. In M. Lewis, & L. Rosenblum, *The origins of fear*. New York: Wiley.
- Sroufe, A., & Wunsch, J. (1972). The development of laughter in the first year of life. *Child Development* , 43, 1326-1344.
- Sternthal, B., & Craig, C. (1973). Humor in advertising. *Journal of Marketing* , 37 (4), 12-18.

- Suls, J. M. (1972). A two-stage model for the appreciation of jokes and cartoons: An information processing analysis. In J. H. McGhee, *The psychology of humor: Theoretical perspectives and empirical issues*. Academic Press.
- Terrion, J., & Ashforth, B. (2002). From I to We: The role of putdown humor and identity in the development of a temporary group. *Human Relations* , 55 (1), 55-88.
- Vaid, J. (2002). Humor and laughter. In *Encyclopedia of the Human Brain* (Vol. 2). Elsevier Science (USA).
- Van Hooff, J. A. (1972). A comparative approach to the phylogeny of laughter and smiling. In R. A. Hinde, *Non-verbal Communication*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Van Hooff, J. A., & Preuschoft, S. (2003). Laughter and smiling: The intertwining of nature and culture. In F. De Waal, & P. Tyack, *Animal social complexity: Intelligence, culture and individualized societies* (pp. 260-287). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Veatch, T. C. (1998). A theory of humor. *Humor* , 11 (2), 161-215.
- Vinton, K. (1989). Humor in the work place: is it more than telling jokes? *Small Group Behavior* , 20, 151-166.
- Walden, T. A., & Ogan, T. A. (1988). The development of social referencing. *Child Development* , 59 (5), 1230-1240.
- Washburn, R. W. (1929). A study of the smiling and laughing of infants in the first year of life. *Genetic Psychology Monographs* , 397-537.
- Weinberger, M., & Gulas, C. (1992). The impact of humor in advertising. A review. *Journal of Advertising* , 21 (4), 35-59.
- Weisfeld, G. E. (1993). *The Adaptive Value of Humor and Laughter* (Vol. 14). (E. S. Co., Ed.) Ethology and Sociobiology.
- Woodward, A. (1998). Infants selectively encode the goal of an actor's reach. *Cognition* , 69, 1-34.
- Woodward, A. (1999). Infants' ability to distinguish between purposeful and non-purposeful behaviour. *Infant Behavior and Development* , 22 (2), 145-160.
- Zaccaro, S., & McCoy, M. (1988). The effects of task and interpersonal cohesiveness on performance of a disjunctive group task. *Journal of Applied Social Psychology* , 18, 837-851.
- Zillman, D., & Cantor, J. R. (1974). Brutality of assault in political cartoons affecting former appreciation . *Journal of Research in Personality* , 7, 334-345.
- Ziv, A. (1983). The influence of humorous atmosphere on divergent thinking. *Contemporary Educational Psychology* , 8 (1), 68-75.