

El estudio del Juego en la Infancia.

Español, S., Bordoni, M., Martinez, M.,
Camarasa, R. y Carretero, S.

Cita:

Español, S., Bordoni, M., Martinez, M., Camarasa, R. y Carretero, S. (2010). *El estudio del Juego en la Infancia. Actas del I Congreso Internacional, II Nacional y III Regional de Psicología. Universidad Nacional de Rosario, Rosario.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/rosario.camarasa/5>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pBme/wok>

El Trabajo Interdisciplinario en Psicología: el Estudio del Juego en la Infancia¹

Área Temática: La Formación Científica del Psicólogo

Modalidad de Producción: Informe de Investigación

RESUMEN TÉCNICO

INTRODUCCIÓN

Desde el siglo XX, el estudio de los procesos psicológicos se enriqueció marcadamente con el trabajo interdisciplinario. En realidad, la psicología, como señala Blanco (2002), nació como una disciplina híbrida mirando con un ojo la cultura y con el otro la naturaleza, y siguió debatiéndose sin solución alguna entre la comprensión y la explicación, entre la interpretación y la experimentación, en sus intentos por encontrar regularidades en el orden de la subjetividad que le proporcionen argumentos, a partir de cierta reacionalidad, para legitimar, defender o desmontar las ideas sobre nuestra subjetividad. Supuso, por tanto, desde su génesis modos de aproximación muy diversos a sus objetos de estudio. Pero durante el siglo XX, la tendencia a la especificidad de los procesos psicológicos estudiados junto con el desarrollo creciente de disciplinas con dominios específicos de conocimiento vinculados a procesos psicológicos condujeron a que el enfoque interdisciplinario se instaurara en los estudios psicológicos y diera lugar a diversas disciplinas dentro de la propia psicología (la psicolingüística, la psicología del desarrollo, la neuropsicología, la psicología de la música, etc.). En la primera década del siglo XXI, el trabajo conjunto entre las disciplinas psicológicas se asienta y permite abordar con nuevas herramientas teóricas y metodológicas objetos de estudio tradicionales en psicología. Tal es el caso del juego en la infancia. El abordaje interdisciplinario actual de objetos de estudio tradicionales ha dado lugar a otras formas de buscar regularidades en el orden de la subjetividad que soportan, como desde el inicio, el antagonismo entre el deseo de la psicología de establecer un conocimiento objetivo de la subjetividad y su impulso a comprender e interpretar el fenómeno humano (Español, 2007). Este informe de investigación pretende exponer algunos resultados de abordar el estudio del juego en la infancia -específicamente del Juego de Ficción y del Juego Musical- desde el trabajo interdisciplinario entre la psicología del desarrollo y la psicología de la música. Nuestro abordaje, como la propia psicología, cabalga entre la explicación y la comprensión.

¹ Investigación subsidiada por el Proyecto PICT-2008-0927 “*Intersecciones entre la experiencia musical y la experiencia infantil en el marco de la cognición corporeizada*” de la Agencia Nacional de Promoción Científica y Tecnológica, 2010-2012.

MARCO TEÓRICO

Dentro de los diversos tipos de juegos reconocidos en la literatura psicológica, el Juego de Ficción (o Juego Simbólico) ha acaparado la atención de la mayor parte de los estudios en psicología del desarrollo. Su extremado interés teórico radica en el vínculo que posee con la formación simbólica infantil. Las dos grandes tradiciones en la psicología del desarrollo -la escuela constructivista piagetiana y la socio-histórica vygotskiana- han estudiado el juego desde esta perspectiva: para la primera, la ficción se dirime fundamentalmente en la descontextualización y la transformación de la acción que permite la evocación (simbólica) de objetos ausentes; para la segunda, la genuina ficción y simbolización se enlaza con la adquisición del lenguaje y con la asunción del rol en el Juego Protagonizado (puede verse Español (2004) para una revisión). Asimismo, en el ámbito de la psicología cognitiva del desarrollo, el Juego de Ficción cobró interés por su vínculo con otros dos temas emparentados: la formación representacional y el sistema de Teoría de la Mente. En esta área, el Juego de Ficción es considerado un precursor del sistema de Teoría de la Mente que opera con un tipo especial de representaciones: representaciones secundarias, para algunos, metarrepresentaciones, para otros (pueden encontrarse reseñas en Rivière (1997/2003) y Español (2004)). Leslie (1987) pretendió delimitar con exactitud el Juego de Ficción y dio una definición operacional útil que abarca tanto al Juego Simbólico como al Juego Protagonizado. Lo define como aquella situación en la que ocurre por lo menos uno de los siguientes hechos: (i) sustitución de objetos, (ii) atribución de propiedades ficticias, (iii) evocación de objetos imaginarios. Nótese que el primer hecho es idéntico a la aplicación de un esquema a objetos inadecuados, eje del juego simbólico piagetiano y que el segundo incluye como uno de sus posibles casos la adopción del papel del otro.

Por otro lado, recientemente, en el trabajo interdisciplinario entre la psicología cognitiva de la música y la psicología del desarrollo, se empieza a prestar atención a una modalidad musical de juego. El estudio del Juego Musical surge, específicamente, en el seno de las indagaciones acerca de la regulación temporal de las interacciones tempranas adulto-bebé y se vincula originalmente con la sujeción de la conducta a una pulsación subyacente (Merker, 2002). La organización temporal de las interacciones tempranas adulto-bebé y los mecanismos de regulación temporal que las posibilitan son el centro gravitatorio de los estudios de las experiencias de intersubjetividad tempranas (Trevarthen, 1998). Entonces, al emerger en el contexto de estudio de la regulación temporal de la interacción social, el estudio cognitivo del Juego Musical nace en el seno de los estudios de intersubjetividad.

De acuerdo con Merker (2002), lo que especifica a la música en el dominio del tiempo es su capacidad para servir como un vehículo para la sincronización temporal de conductas simultáneas y paralelas (sean de patrones conductuales idénticos o diferentes), a niveles de precisión temporal extraordinarios. Esto es posible gracias a un único mecanismo de *timing* conductual simple y poderoso especialmente orientado a la música: la subdivisión igual del tiempo a través del pulso musical, también llamado *tactus*. Este tipo de *timing* basado en una pulsación subyacente es el mecanismo fundamental de los desempeños musicales. Merker sugiere que en las interacciones tempranas adulto-bebé se hace uso de otros mecanismos de regulación temporal (familiaridad y tiempo de reacción) y que recién alrededor del final del primer año de vida los niños desarrollan un mecanismo de *timing* conductual basado en el pulso subyacente que se ejercita en la infancia a través del Juego Musical, cuando la madre ejecuta canciones y/o rimas infantiles.

Shifres y Español (2004) señalaron que, aunque el ajuste al pulso musical subyacente es el más distintivo de los rasgos del Juego Musical, otros atributos musicales pueden estar participando en la interacción de la díada. La organización temporal (pulso, ritmo) es prototípica del dominio musical pero también lo es la organización espectral (altura). Los contornos melódicos y las variaciones tímbricas son aspectos cruciales de la experiencia musical, y lo son también de las interacciones tempranas adulto-bebé (Papoušek 1996). Ambas organizaciones (temporal y espectral) están implicadas en el establecimiento de las experiencias de intersubjetividad, porque la música (que subsume ambas) favorece los lazos sociales y el sentimiento de “nosotros” (Trevarthen 1998, 1999/2000; Mithen 2006; Shögler y Trevarthen 2007).

En un trabajo reciente (Español *et al.*, 2010), en el que observamos el comportamiento del Juego Musical y el Juego de Ficción durante los primeros meses del tercer año de vida, precisamos el concepto de Juego Musical como: *una modalidad de juego definida en función de la presencia, en el sonido y/o en el movimiento, de patrones rítmicos y/o melódicos recurrentes que se elaboran de acuerdo a la estructura repetición-variación y/o se ajustan a un pulso musical subyacente, y que se constituyen en el foco de atención, en detrimento de cualquier contenido figurativo*. Obsérvese que en esta definición la caída en un pulso subyacente es uno de los elementos que pueden identificar al Juego Musical pero no el único. De acuerdo con la definición, los patrones melódicos y rítmicos habrán de estar elaborados mediante la sujeción a un pulso subyacente y/o mediante la forma repetición-variación. La forma repetición-variación enlaza al Juego Musical con la música y con las interacciones

tempranas adulto-bebé ya que dicha estructura organiza tanto a la música (Imberty, 2002), como al habla y a los movimientos dirigidos al bebé (Rivière, 1986; Dissanayake, 2000; Español, 2010). Vale destacar que en el carácter no-figurativo del Juego Musical resuenan las artes temporales (la música y la danza abstracta) en las que, a diferencia de las artes representacionales (el teatro, la literatura), el componente figurativo, aunque puede estar presente, no es definitorio. Otra cuestión relevante es que esta definición de Juego Musical no implica necesariamente interacción social sino que abarca también su posible realización solitaria. Podría por tanto suceder que el Juego Musical no implique experiencia de intersubjetividad alguna. Pero, como indicó Vygotski hace tiempo, en todos los procesos complejos, el desarrollo sigue la orientación de lo intersíquico a lo intrapsíquico (o lo que es lo mismo: en el desarrollo todo proceso complejo aparece dos veces, primero como realidad intersíquica y después como realidad intrapsíquica). Suponemos que el Juego Musical se atiene también a esta ley del desarrollo y que por tanto aparecerá primero en la interacción y luego como actividad solitaria. Su comienzo será interactivo, su naturaleza intersubjetiva.

Asimismo, algunos estudios (Shifres y Español, 2004; Español y Firpo, 2009) indican que el Juego Musical puede presentarse vinculado con el Juego de Ficción; y que, cuando esto ocurre, el Juego Musical frecuentemente irrumpe en el Juego de Ficción, desplaza su contenido temático y lo reemplaza por acciones semánticamente vagas que dejan en el bebé un “significado flotante” (Cross, 2003) que enriquece luego el contenido semántico del juego.

Cabe destacar que los dos juegos descriptos tienen un rasgo en común: pueden ser tanto creaciones originales como adopciones de pautas culturales extremadamente convencionalizadas, y que entre ambos extremos se extiende un continuo con combinaciones de diversas proporciones (Bordoni y Español, 2009). Finalmente queremos mencionar que el juego, como cualquier otra actividad, se realiza en el tiempo, es en sí mismo “una duración” de menor o mayor extensión. Pero así como a veces los niños realizan atisbos muy breves de actividades ficcionales a los que se nombra como gestos de reconocimiento de objetos (Español, 2004) también hacen atisbos muy breves de actividades musicales: toman un objeto, lo golpean rítmicamente o entonan un contorno melódico ascendente o descendente y luego lo dejan. En Español *et al.* (2010) denominamos esta actividad Aproximación Musical al Objeto.

Como puede observarse una de las primera consecuencias del trabajo interdisciplinario entre la psicología de la música y la psicología del desarrollo es la puesta en foco en una categoría de juego “relativamente novedosa” -ciertamente pueden encontrarse descripciones cercanas de lo que aquí llamamos Juego Musical en trabajos clásicos sobre el tema, por ejemplo

Garvey (1977/1985)- que (a) saca a la luz rasgos prototípicos antes no precisados (las herramientas teórico-metodológicas de la psicología de la música permiten generar definiciones operacionales más precisas y por ende torna posible estudios más objetivos) y (b) enlaza la actividad lúdica infantil ya no sólo con la función simbólica sino con las experiencias de intersubjetividad sin la cual es difícil pensar el propio desarrollo de la función simbólica, al menos en el sujeto humano.

OBJETIVOS

El objetivo de este trabajo es iniciar una exploración sistemática (a) de la frecuencia de aparición del Juego de Ficción y del Juego Musical y (b) del vínculo entre ambas modalidades de juego, durante el tercer año de vida. Se seleccionó este período evolutivo porque, de acuerdo a las investigaciones reseñadas, se puede considerar que hacia los 3 años podrán observarse ocurrencias claras del Juego de Ficción en su doble acepción -Juego Simbólico y Juego Protagonizado-, ocurrencias sofisticadas de Juego Musical y situaciones de combinación de ambos tipos de juego.

METODOLOGÍA

Se realizó un estudio observacional-longitudinal centrado en la díada niño-adulto en situaciones de interacción espontánea. El período observacional fue el comprendido entre los 24 meses y los 34 meses.

Procedimiento

Se utilizó la técnica de superposición de períodos de observación en diferentes sujetos; se conformaron dos díadas: (1) período 24-29 meses; (2) período 28-34 meses.

Con cada una de las díadas, se realizaron sesiones de interacción espontánea entre la niña y el adulto (que en este caso es el investigador). Las sesiones, de aproximadamente 45 minutos de duración, tuvieron una frecuencia quincenal y fueron grabadas en video.

A partir de las definiciones y comentarios arriba mencionados, se construyeron las categorías que conformaron el código de observación *ad hoc*.

Categorías del Código de Observación

Juego Musical: toda situación en la que se presenta un caso (o más) de alguno/s de estos rasgos: (i) patrones rítmicos recurrentes; (ii) patrón melódico recurrente; ambos patrones elaborados de acuerdo a alguno/s de estos modos: (iii) la estructura repetición-variación; (iv) la sujeción de las conductas a un pulso musical subyacente.

Juego Musical - Baile o Canto: toda situación que responde a la categoría Juego Musical, pero en la que, además, haya pautas (relativamente estereotipadas) de canto y movimiento que reflejan la apropiación de un producto cultural.

Aproximación Musical al Objeto: conducta musical breve con un objeto del entorno (no llega a establecer un pulso, ni la estructura repetición-variación).

Juego de Ficción: toda situación en la que se presenta un caso (o más) de alguno/s de estos 3 rasgos: (i) sustitución de objetos, (ii) atribución de propiedades ficticias, (iii) evocación de objetos imaginarios.

Juego Protagonizado: toda situación que implique la asunción simulada de un rol social.

Juego de Ficción-Musical: toda situación en que se presentan combinaciones de la categoría Juego de Ficción con la categoría Juego Musical, en cualquier proporción. En estos casos, aunque los rasgos del Juego Musical se constituirán en foco de atención, no lo serán en detrimento de cualquier contenido figurativo.

Juego Protagonizado-Musical: toda situación en que se presentan combinaciones de la categoría Juego Protagonizado con la categoría Juego Musical, en cualquier proporción. En estos casos, aunque los rasgos del Juego Musical se constituirán en foco de atención, no lo serán en detrimento de cualquier contenido figurativo.

Otros: toda otra actividad, lúdica o no, que no sea ninguna de las anteriores.

Análisis de las observaciones

Se aplicó el código observacional a todas las sesiones. Se registró luego la presencia y duración de cada una de las categorías de juego y se determinó la proporción (en valor absoluto expresado en porcentaje) de cada una de ellas para cada sesión.

RESULTADOS

Como muestra la Figura 1, en el total de las sesiones se puede apreciar que el 66,77% del tiempo lo ocupan actividades que caen dentro de la categoría Otros; seguido por el Juego de Ficción con un 17%, el Juego Musical con 6%, el Juego Ficción-Musical con 5%, Juego Musical (Baile o Canto) 3%, y con 1% las categorías Juego Protagonizado, Aproximación Musical al Objeto, y la combinación Protagonizado-Musical. La Figura 2 muestra que (a) el agrupamiento todas las categorías que componen la categoría global Juego Musical (Juego Musical, Aproximación Musical al Objeto y Juego Musical Baile o Canto) ocupan el 10%; (b) el agrupamiento de todas las categorías que componen la categoría global Juego de Ficción

(Juego de Ficción y Juego Protagonizado) ocupan el 18%; y (c) el agrupamiento de las categorías que implican combinación de Juego de Ficción y Juego Musical ocupan el 6%.

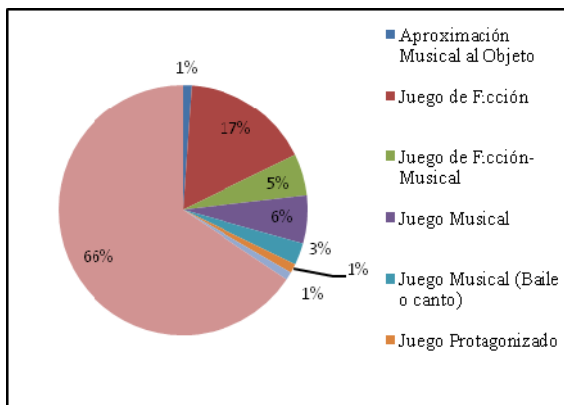


Figura 1. Porcentaje de las categorías de juego sobre tiempo total de interacción

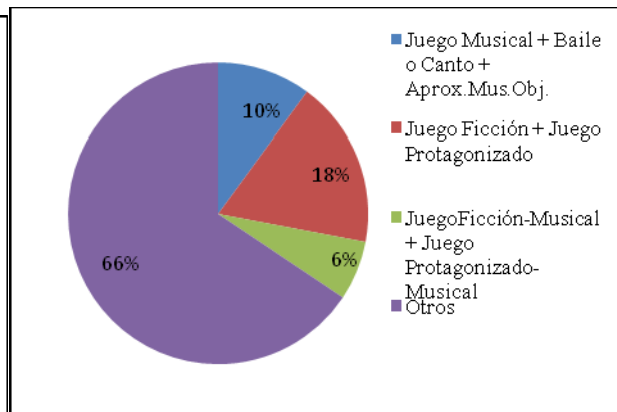


Figura 2. Porcentaje de categorías de juego agrupadas sobre tiempo total de interacción.

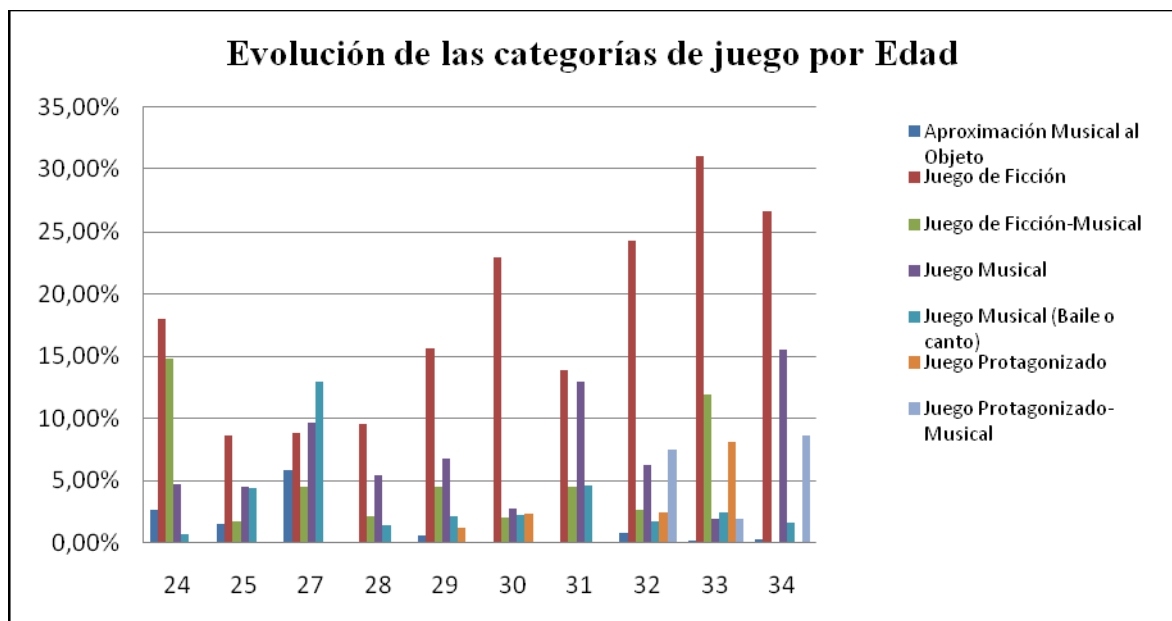


Figura 3. Evolución de las categorías de juego en porcentaje por edad (en meses)

En el detalle del porcentaje de tiempo de cada modalidad de juego por mes puede observarse que el Juego de Ficción se acrecienta con la edad; el Juego Musical, en cambio, se mantiene constante, como un telón de fondo. El Juego Protagonizado emerge a los 29 meses y, aproximadamente, dos meses después se combina con actividad musical (Juego Protagonizado Musical). Ver arriba Figura 3.

DISCUSIÓN

En el total de las sesiones analizadas, los juegos que nos interesan -el Juego de Ficción y el Juego Musical (en tanto categorías globales)- ocupan 1/3 de la actividad infantil: el Juego de

Ficción ocupa el 18%, el Juego Musical el 10% y su manifestación combinada el 6%. Tal vez lo más sorprende de los datos obtenidos es el porcentaje de tiempo dedicado al Juego Musical en las interacciones entre el niño y el adulto. Considérese que pese a que el Juego de Ficción (puro) ocupa casi el doble del Juego Musical (puro), hay que tomar en cuenta que existe un 6% de tiempo dedicado a la combinación de ambas modalidades. Estos datos ponen de manifiesto la relevancia del Juego Musical -hasta hace poco casi sin lugar alguno en la agenda de la psicología contemporánea- y muestran también su estrecho vínculo con la actividad lúdica ficcional -hasta ahora considerada como la más relevante para el desarrollo socio-cognitivo. Por otro lado, los datos muestran un incremento del Juego de Ficción a lo largo del tercer año de vida, y la emergencia del Juego Protagonizado alrededor de los 29 meses; ambos datos esperables de acuerdo a las investigaciones clásicas en psicología del desarrollo. Por último, los datos ponen en evidencia también que la actividad musical impregna al Juego de Ficción durante todo el tercer año de vida y al Juego Protagonizado luego de dos meses de su aparición en la actividad infantil. Hasta aquí los datos objetivos obtenidos en la investigación.

El trabajo interdisciplinario entre la psicología del desarrollo y la psicología de la música no sólo nos permite obtener datos empíricos relevantes y novedosos sino que la interpretación de los datos que surge de este diálogo enriquece también la comprensión del juego. Los niños siempre juegan con aquello en lo que está ocupado su sistema cognitivo. El Juego de Ficción nos descubre la ocupación esencial del sistema cognitivo infantil desde los 18 meses hacia los 3-4 años: la formación de símbolos en acción y luego en combinación con el lenguaje. La ocurrencia frecuente del Juego de Ficción-Musical posiblemente señale la participación de elementos musicales en la propia formación simbólica infantil. Pero además, la alta frecuencia del Juego Musical induce a preguntar cuál será el *quid* de este juego. Podemos suponer, en primera instancia, que en el Juego Musical el niño manipula, practica y aprehende el “saber hacer y moverse con otros” y que manipula además algunas variables expresivas musicales, prototípicas tanto de la ejecución musical como de las interacciones tempranas: por ejemplo, la modulación de la intensidad, la velocidad y la articulación (*staccato-legato*) de los sonidos y movimientos. Todos estos recursos esenciales para el desarrollo de la intersubjetividad temprana lo son también para el despliegue de las relaciones interpersonales a lo largo de la vida. Tal interpretación del Juego Musical, abre las puertas, creemos, a una comprensión más profunda del juego infantil. Pero además, al vincular al juego con las artes y con las experiencias de intersubjetividad saca a palestra aspectos de la subjetividad frecuentemente

Trabajo Publicado en las Actas del I Congreso Internacional, II Nacional y III Regional de Psicología, realizado en la Ciudad de Rosario (Santa Fe - Argentina) los días 21, 22, 23 de Septiembre de 2010

dejados de lado en el ámbito científico proporcionándonos argumentos para defender, con cierta racionalidad, otras ideas sobre nuestra subjetividad.

Referencias

- Blanco, F. (2002). *El cultivo de la mente: un ensayo histórico-crítico sobre la cultura psicológica*. Madrid: Antonio Machado.
- Bordoni y Español (2009) Modos diversos de la actividad musical en la infancia: desde la musicalidad comunicativa hasta la música como artefacto cultural. *I Encuentro en Psicología de la Música y Psicología del Desarrollo*. SACCoM (Sociedad Argentina para las Ciencias Cognitivas de la Música). Buenos Aires, 19 de Noviembre de 2009.
- Cross, I. (2003). Music and biocultural evolution. En M. Clayton, T. Herbert y R. Middleton (Eds.). *The Cultural Study of Music. A Critical Introduction* (pp19-30). New York y Londres: Routledge.
- Dissanayake, E. (2000). Antecedents of the temporal arts in early mother-infant interaction. En N. L. Wallin, B. Merker y S. Brown (Eds.). *The Origins of Music*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Español, S. (2004) *Cómo hacer cosas sin palabras. Gesto y ficción en la infancia temprana*. Madrid: Antonio Machado.
- Español, S. (2007) Experiencia estética y desarrollo humano. Las artes temporales en la génesis de procesos psicológicos complejos. *Psyche*, 16 (1), 123-133
- Español, S. (2010). Performances en la infancia: cuando el habla parece música, danza y poesía, *Epistemus*, 1, 59-95, ISSN 1853-0494 Revista digital- www.epistemus.org.ar
- Español, S. y Firpo, S (2009) El Juego Musical entre otros juegos. *Actas de la VIII Reunión Anual de SACCoM*-
- Español, S., Bordoni, M., Martínez, M. y Videla S. (2010) El juego musical y el juego de ficción durante el inicio del tercer año de vida. *Actas de la IX Reunión Anual de SACCoM*-
- Garvey, C. (1977/1985). *El juego infantil*. Madrid: Morata.
- Imberty, M. (2002). La música e il bambino. En J. J. Nattiez (Dir.), *Enciclopedia della Musica*. Torino: Giulio Einaudi Editore. 477-495
- Leslie, A. M. (1987) Pretense and Representation: The origin of "Theory of Mind". *Psychological Review*, Vol 94, N°4, 1987, 412-426.
- Malloch, S. y Trevarthen, C. (Eds.) (2009). *Communicative Musicality: Exploring the Basis of Human Companionship*. Oxford: Oxford University Press.
- Merker, B. (2002). Principles of Interactive Behavioral Timing. En C Stevens, D. Burham, G. McPherson, E. Schubert y J. Renwick (Eds.) *Proceedings of the 7th International Conference of Music Perception and Cognition*. Sydney: University of Western Sydney, pp. 149-152.
- Mithen, S. (2006). *The Singing Neanderthals: The Origins of Music, Language, Mind, and Body*, Cambridge: Harvard University Press.
- Papoušek, M. (1996). Intuitive parenting: a hidden source of musical stimulation in infancy. En I. Deliège y J. Sloboda (Eds.). *Musical Beginnings. Origins and Development of Musical Competence*. Oxford: Oxford University Press, 88-112.
- Rivière, A. (1986) Interacción precoz. Una perspectiva vyotskiana a partir de los esquemas de Piaget. *Investigación y Logopedia*. Madrid: Cepe (pp.43-79). Citado por M. Belinchón, A. Rosa, M. Sotillo e I. Marichalar (Eds.) *Ángel Rivière. Obras escogidas*, Vol II (pp. 109-142). Madrid: Panamericana, 2003
- Rivière, A.(1997/2003). Teoría de la mente y metarrepresentación En: M. Belinchón, A. Rosa, M. Sotillo & I. Marichalar (Comps.) *Ángel Rivière. Obras Escogidas*, Vol. I (pp. 191-231). Madrid: Panamericana.
- Shifres, F. (2007). La ejecución parental. Los componentes performativos de las interacciones tempranas. En M. de la P. Jacquier y A. Pereira Ghiena (Eds.) *Música y Bienestar Humano. Actas de la VI Reunión de SACCoM*. Buenos Aires: SACCoM, 13-24.
- Shifres, F. (2008). Expresión musical en la voz cantada y hablada en interacciones adulto-infante. En M. de la P. Jacquier y A. Pereira Ghiena (Eds). *Objetividad-Subjetividad y Música. Actas de la VII Reunión Anual de SACCoM*. Buenos Aires: SACCoM, 83-93.
- Shifres, F. y Español, S. (2004) Interplay between pretend and music play. *Proceedings of the 8th International Conference on Music Perception & Cognition*, Evanston, IL.
- Schögler, B. y Trevarthen, C. (2007). To sing and dance together: from infants to jazz. En S. Braten (Ed.), *On Being Moved. From Mirror Neurons to Empathy*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Trevarthen, C. (1998). The concept and foundations of infant intersubjectivity. En S.Bråten (Ed.), *Intersubjective Communication and Emotion in Early Ontogeny*. Cambridge: Cambridge University Press, 15-46.
- Trevarthen, C. (1999/2000). Musicality and the intrinsic motive pulse: evidence from human psychobiology and infant communication. *Musicae Scientia, Special Issue*, 155-215.