

margen N° 118 - setiembre de 2025

Juegos trascendentales

Por Juan Castaño, Stephanie Hüge y Rocío Silveira

Juan Castaño. Médico. Hospital Nacional en Red Licenciada Laura Bonaparte, Argentina

Stephanie Hüge. Licenciada en Psicología. Hospital Nacional en Red Licenciada Laura Bonaparte, Argentina

Rocío Silveira. Licenciada en Terapia Ocupacional. Hospital Infante Juvenil C. Tobar García, Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires,

Introducción

Este escrito está planteado a partir de nuestra rotación como equipo interdisciplinario en un Hospital público monovalente de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (CABA).

Al comienzo de la rotación nos impactó lo grande de este hospital, grande en el sentido de voluminoso y lo cierto es que se parece mucho más a una pequeña ciudad que a un hospital: tiene su propia cantina, sus propios talleres y trabajos, su propia radio, su propio sistema de economía. En él conviven lógicas manicomiales de lo más extremas con fenómenos más cercanos a la lógica comunitaria.

Muchos de los pacientes están fuertemente referenciados con el hospital. Para muchos es casi su casa, para otros un lugar al cual concurren sistemáticamente, diaria o varias veces por semana a realizar distintas actividades.

Dentro de las opciones posibles del Hospital -que también es ciudad- tuvimos la oportunidad de rotar por el Programa de Pre Alta. La premisa que lo dirige es la perspectiva de acompañar el proceso de alta de usuarios. En el transcurso de la rotación, nuestra impresión se aproximó a que el servicio no fue pensado originalmente con el fin de acompañar externaciones de usuarios internados por tiempos breves, sino más bien para acompañar un largo y difícil proceso de alguien que ha sido institucionalizado por mucho tiempo.

La práctica en el servicio se da a través de compartir los espacios de la cotidianidad, dejando el consultorio para lo excepcional. La dinámica de compartir espacios permite que surjan cuestiones distintas a las que aparecen en el consultorio, como dificultades, preocupaciones, conflictos, etc.

Todos los pacientes que concurren al servicio tienen un “equipo tratante” que hace el tradicional uso del dispositivo consultorio en otro servicio: *“somos una instancia diferente, aunque por más que trabajes codo a codo con los usuarios, en el fondo no hay forma de desprenderse de la marca del guardapolvo”*.

El último jueves de cada mes se realiza una actividad en la que se festejan todos los cumpleaños del mes. En el contexto de esta festividad reiterada se nos ocurrió aprovecharla e introducir juegos de mesa como un nuevo elemento en esa cotidianidad.

El caso clínico: donde un espíritu colectivo se encuentra con el UNO

Para el primer encuentro colocamos carteles en las paredes y en las carteleras del servicio con el siguiente mensaje: “Juegos de Mesa, jueves de 10:00 a 12:00” y algunos dibujos de esos diseñados para llamar la atención y sugerir que lo que va a ocurrir va a ser divertido.

Para cuando empezó el evento había muy pocas personas. Alguien preguntó si iba a haber juegos tradicionales, como el ludo o el ajedrez; se repitieron las miradas de preocupación cuando se dijo que no se había llevado ninguno de ellos.

De la amplia colección de juegos de mesa seleccionamos tres de carácter social. El primero de ellos, llamado UNO, elegido por su simplicidad y por poder incorporar a grandes grupos. El UNO es un juego de carácter competitivo en el que sólo un jugador puede salir victorioso, cuya dificultad -y por tanto su potencial de desarrollo- consiste en el aprendizaje de reglas, la resolución de problemas, la capacidad deductiva y estratégica, así como la atención. Asimismo, puede adquirir un carácter cooperativo a partir de la obligación de anunciar que uno está próximo a la victoria, motivando la alianza entre los otros jugadores a fin de evitarlo.

El segundo juego se denomina SIETE ROJO, también de carácter competitivo, en el que el foco está centrado en el aprendizaje de reglas y la posibilidad de modificarlas. Requiere y desarrolla el aprendizaje de reglas, la capacidad de predecir consecuencias, resolución de problemas, capacidad deductiva y estratégica y capacidad de realizar metajuego.

El tercer juego seleccionado es de carácter cooperativo, en el que todos los jugadores se enfrentan a una dificultad determinada a partir de las reglas. No será desarrollado en este artículo dado que durante esta actividad no se llegó a utilizar, pero quedó planteado para proyectos ulteriores considerando la importancia que le damos a un juego de carácter cooperativo en un contexto en el que la mayoría de los que se ofertan parecieran tener como objetivo último el derrotar a un otro.

En el primer encuentro los participantes eligieron por unanimidad el UNO. Muchos expresaron elegirlo porque les parecía el más sencillo, manifestando recurrente e insistentemente preocupación por no entender las reglas o no saber jugar. Sin embargo, a medida que empezaron a jugar se los notaba más relajados; incluso aquellos con dificultades para aprender las reglas parecían estar más tranquilos a medida que el grupo los acompañaba en su aprendizaje y se divertían cuando lograban entender alguna regla y participar de forma activa.

Un usuario, a quien llamaremos el Señor F -quien suele intervenir presumiendo conocimientos y muy rígido en sus posiciones- intervino al inicio clamando conocer las reglas. Se lo invitó a compartirlas, pero inmediatamente se vio que sus reglas no coincidían con las características del juego, lo cual generó cierto malestar en el grupo. Sin recurrir al manual, pero tomando en cuenta las reglas que alguna vez habría leído, se lo fue introduciendo en las reglas correctas, y a modo de ensayo error, el Señor F pareció acomodarse a la propuesta. A medida que el juego avanzaba y el grupo participaba, el Señor F empezó a relajar su posición e incluso encontrar cierto gusto en ser corregido cuando se equivocaba al plantear una regla, incluso se mostró abierto y con buen ánimo a la posibilidad de perder. En determinado momento, una de las usuarias -a quien llamaremos la Señorita C-, quien estaba cursando una descompensación subaguda de su patología de base, presentando pensamiento con ideaciones de tinte paranoide persecutorio, empezó a notarse preocupada y a mirar fijamente a dos personas que se encontraban conversando y riéndose en otra mesa. “*Se reían de mí*”, diría en una entrevista posterior. Al notar esto y preguntarle si se sentía

bien, el grupo entero que compartía la mesa detuvo el juego. Muy atentos a ella, se le ofreció acompañarla a un lugar más tranquilo donde pudiera conversar.

Eventualmente se acercó una psicóloga que conocía y se fue con ella. Unas horas después pudo relatar su problemática y de cómo creía que se burlaban de ella, lo que volvería a referenciar en reiteradas ocasiones. Al retirarse la Señorita C, se conversó brevemente en el grupo acerca de lo ocurrido y las percepciones que tenían los usuarios y sus propias experiencias personales. Luego continuó el juego.

Hubo dos encuentros ulteriores en los que la cantidad de jugadores creció en forma considerable. En el segundo nuevamente se eligió unánimemente jugar al UNO, esta vez con una mesa mucho más grande. En esta instancia se presentó la oportunidad de incorporar nuevas reglas, lo que en la ocasión anterior no había sido posible por su dificultad, especialmente por el alto grado de atención requerido. En ese momento nos sorprendió el nivel de atención de los usuarios, considerando que además del deterioro de su patología de base, muchos -sino la mayoría- toman medicaciones que la alteran.

En el tercer encuentro hubo aún más gente. Hay algo en los juegos que es capaz de motivar. Al inicio de la primera partida se consideró necesario dividir la mesa dejando a cargo de su coordinación a una compañera psicóloga con quien veníamos ideando este proyecto.

En la otra mesa que coordinamos se jugó SIETE ROJO. Nuevamente se repitió la preocupación de los usuarios por la dificultad de aprender reglas nuevas. Las partidas fueron particularmente dificultosas, cosa que se atribuyó a la necesidad de aprender reglas complejas, de evaluar no sólo la situación estratégica del propio jugador sino la del resto de los jugadores y la capacidad de metajuego. Parecía serles difícil poder pensar las consecuencias de los cambios de reglas, así como valorar la posición de los otros jugadores. Sin embargo, a medida que avanzaban en la partida, los jugadores empezaron a poder reconocer la dinámica. Lamentablemente, los tiempos fueron breves y esta fue la última experiencia con este juego.

El juego como cosa seria

Una de esas frases que circulan adjudicadas a Platón dice: “Puedes descubrir más sobre una persona en media hora de juego que en un año de conversación”.

Hemos pasado un año conversando con gente en un consultorio pequeño, metafóricamente aséptico y no muy bien aislado acústicamente, intentando convertir parte de esa conversación en un diagnóstico y un tratamiento tal como las disciplinas nos han enseñado a hacer. Considerando el alcance de la frase, tanto las personas que se sentaron pacientemente frente a nosotros, como nosotros mismos, tal vez nos podríamos haber ahorrado bastante tiempo.

Más allá de si la frase citada corresponde -o no- a Platón, este filósofo consideraba al juego como un elemento imprescindible para desarrollar habilidades sociales, interactuar con otros, cooperar y resolver conflictos; comprender reglas y límites, aprender a seguir normas y a respetar las reglas del juego, así como facilitar el manejo de las emociones, como la alegría o las frustraciones. Por otro lado, el juego expone la verdadera naturaleza de una persona.

Es preciso que por medio de juegos dirija el gusto y la inclinación del niño hacia aquello á que debe consagrarse, para cumplir su destino. Defino, por lo tanto, la educación: una disciplina bien entendida, que por vía de entretenimiento conduce el alma del niño á amar

aquello que, cuando sea grande, debe hacer de él un hombre cabal en el género de ocupación que ha abrazado” (Platón, 1872).

El juego ha sido especialmente usado en niños. Jean Piaget (1972) describió la importancia del juego en contexto del desarrollo infantil y diferenció distintos tipos de juego que practica el niño en diferentes edades y desarrollo. Melanie Klein (1991) ponderó la importancia del juego como instrumento terapéutico y diagnóstico y desarrolló una técnica de juego dentro del contexto del psicoanálisis.

Es claro que el juego excede al proceso diagnóstico terapéutico y es algo importante en nuestra existencia. Johan Huizinga (1954) dice que el juego precede a nuestra cultura, por más que intentemos estirar el concepto de ésta. El juego social es una conducta sumamente corriente en la totalidad de los mamíferos y algunas aves (Anguera, 1999, p.104). El juego está presente en todas las culturas humanas.

Si está presente en todas las culturas, pensamos que debe cumplir alguna función utilitaria. Y en la presunción del encuentro con dicha función, la posibilidad de utilizarlo, tal vez incluso como herramienta diagnóstica o terapéutica.

En este sentido, Huizinga (1954) parece haberse adelantado diciendo que son múltiples -y muy diversos- los intentos para determinar una función (incluso biológica) del juego: como descarga de energía vital o de impulsos dañinos de forma inocua, obedeciendo a un impulso congénito de imitación, como necesidad de relajamiento, como forma de ejercicio para actividades serias que la vida le pedirá luego, como ejercicio para aprender a dominarse a sí mismo; como satisfacción de deseos que no pudiendo ser satisfechos en la realidad lo tienen que ser mediante ficción, como mantenimiento del sentimiento de la personalidad. Así como mutuamente no son excluyentes, se podrían aceptar unas junto a otras; o todas en forma simultánea.

Huizinga (1954) plantea que todas estas explicaciones pierden el sentido profundamente estético del juego. Las palabras que usamos para nombrar elementos del juego corresponden en su mayor parte al dominio estético (tensión, equilibrio, oscilación, contraste, variación, traba y liberación, desenlace).

Así, ninguna de estas explicaciones puede responder a la pregunta: ¿dónde está el chiste en el juego?

Para este autor, el juego es irracional. Corrobora nuestro carácter supralógico así como el juego en los animales confirma que son algo más que cosas mecánicas; nos define como algo más que seres racionales.

Sin embargo, no escapa a la posibilidad de ser analizado. Es importante resaltar las siguientes características mencionadas por el autor:

Todo juego es, ante todo, una actividad libre. Y cualquier juego por mandato es, como mucho, una réplica de un juego.

El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía (Huizinga, 1954).

La tensión es central en el juego, una tensión que debe resolverse. El autor sugiere que con un cierto esfuerzo, destreza o ingenio, algo tiene que salir bien.

El juego está en una esfera distinta que la vida “propiamente dicha”, y más bien implica escaparse de ella en una esfera con una lógica propia. Todo juego transcurre dentro de su campo que, material o ideal, expreso o tácito, está marcado de antemano.

Existe la creencia de que el juego se opone a lo serio. Pero el juego puede ser algo serio. La conciencia de estar jugando de ninguna forma excluye que el juego se practique con la mayor seriedad y entrega. Cualquier juego puede absorber por completo al jugador.

La oposición “en broma” y “en serio” oscila constantemente.

Por último, conectó el juego con lo sagrado, con el culto y el mito:

No existe diferencia alguna entre un juego y una acción sagrada, es decir que esta se desarrolla en las mismas formas que aquel, tampoco el lugar sagrado se puede diferenciar formalmente del campo de juego (Huizinga, 1954).

Retomando, el juego arrastra libremente a aprender las reglas de un mundo nuevo. Esto atemorizaba a la gente que se acercó a la mesa de juegos en los referidos encuentros, así como resultó producto de tensión para el Señor F. Las reglas constituyen un tema importante para los usuarios y profesionales de salud mental. Pero al mismo tiempo, la dinámica falta de seriedad permite reducir los miedos y aflojar la rigidez; es un juego, es una esfera de realidad dentro de la realidad. Un buen uso de esta dinámica puede permitir trabajar este tipo de dificultades. Asimismo, creemos que la experiencia de ser partícipes de una realidad conjunta, de reglas mucho más simples que las nuestras puede ser un fuerte elemento sociabilizante.

Conclusión

Todas las culturas humanas están atravesadas por el juego. El juego tiene un carácter ritual y es un fuerte elemento socializante. Se pueden ejercitar escenarios, jugar fantasías, desarrollar habilidades. Los juegos pueden ser excelentes motivadores y ofrecer importantes recompensas a sus jugadores.

Es parte relevante de nuestros espacios de ocio y puede ofrecer una pausa en nuestra vida cotidiana, incluso a veces una vía de escape de la realidad.

Ha sido denostado y denigrado como cosa poco seria, limitado al universo en desarrollo de los infantes, contrapuesto con una cultura del trabajo, del negocio, del esfuerzo y donde el ocio bien visto se da a través del consumo. No es casual que la excepción a esto la tengan juegos fuertemente competitivos en los que el objetivo principal es el de demostrar la supremacía sobre un otro.

El juego es un poderoso motivador y puede ayudar a preparar y desarrollar habilidades para la vida real. Puede ser elemento generador de habilidades empáticas o ayudar a desensibilizarnos.

Como profesionales de la salud mental deberíamos dirigir nuestra atención hacia el juego, el de los usuarios y el nuestro. Deberíamos no solo usarlos sino jugar... seriamente.

Bibliografía

- Anguera, M. T. (1999). *Observación en etología (animal y humana): Aplicaciones* (p. 104). Edicions Universitat de Barcelona.
- Huizinga, J. (1954). *Homo ludens: El juego y la cultura* (J. Ortega y Gasset, Trad., 3.^a ed., pp. 76, 81). Fondo de Cultura Económica. (Obra original publicada en 1938).
- Klein, M. (1991). *El psicoanálisis de niños*. Paidós. (Obra original publicada en 1932).
- Piaget, J. (1972). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.
- Platón (1872). *Las leyes*. En: *Platón. Obras Completas*, edición de Patricio Azcárate, Tomo 9, Madrid.
- (2000). *La República* (C. Eggers Lan, Trad.). Losada. (Obra original escrita ca. 375 a. C.)