

EXPERIENCIAS LÚDICO-NARRATIVAS EN TIEMPOS DE ESPERA REFLEXIONES SOBRE LOS JUEGOS DE ROL NARRATIVOS EN EL HOSPITAL C. TOBAR GARCÍA

Autores:

Santiago Barugel

Lic. en Psicología (UBA), Técnico Nacional en Recreación (ISTLyR) del Hospital
Infanto- Juvenil Dra. C. Tobar García (CABA), Departamento de Rehabilitación.

santiagobarugel@gmail.com

Marileen La Haije

Investigadora postdoctoral de la Fundación Alexander von Humboldt, Universidad
de Colonia (Alemania), Departamento de Lenguas y Culturas Románicas

marileenlahaije@gmail.com

*Cita: Santiago Barugel y Marileen La Haije. EXPERIENCIAS LÚDICO-NARRATIVAS EN
TIEMPOS DE ESPERA REFLEXIONES SOBRE LOS JUEGOS DE ROL NARRATIVOS EN EL
HOSPITAL C. TOBAR GARCÍA Lúdicamente, Vol. 12, N°24, Año 2023. Octubre 2023, Buenos
Aires (ISSN 2250-723x).*

*Este texto fue recibido el 01 de abril de 2023 y aceptado para su publicación el 01 de junio
de 2023.*

Resumen

En este artículo, argumentamos que los juegos de rol narrativos movilizan la construcción de sujetos narradores en el Hospital Infanto Juvenil Doctora Carolina Tobar García (Ciudad de Buenos Aires). En este contexto hospitalario, muchos niños, niñas y adolescentes hospitalizados y en situaciones de vulnerabilidad social, se encuentran en una situación de espera. Esperan a que puedan retomar sus actividades escolares, reconstruir los lazos familiares y comunitarios, disfrutar de posibilidades culturales y espacios naturales en la ciudad. A través de los juegos de rol narrativos, el equipo de recreación del hospital busca movilizar experiencias lúdico-narrativas durante estos tiempos de espera, creando espacios para la co-creación de narrativas memorables. Analizaremos una selección de episodios de las narrativas co-creadas en las salas de internación del hospital, prestando atención a la caracterización de los personajes (su pasado, deseos y metas, potencias mágicas), los conflictos y lazos de solidaridad que se van generando entre ellos, así como la relación entre el mundo ficcional del juego y la realidad hospitalaria que a veces interrumpe en dicho mundo. Esperamos que este análisis aporte ideas y herramientas útiles para quienes desean proponer prácticas lúdico-narrativas en ámbitos hospitalarios para niños y adolescentes.

Palabras clave: juegos de rol narrativos, experiencias lúdico-narrativas, Hospital Infanto Juvenil Doctora Carolina Tobar García, co-creación de narrativas.

Abstract

In this article, we argue that narrative role-playing games mobilize the construction of narrating subjects at the Tobar García children's hospital for mental health (City of Buenos Aires). In this hospital setting, hospitalized children and adolescents, many of them in



situations of social vulnerability, often find themselves waiting. They are waiting to resume their school activities, to rebuild family and community ties, and to enjoy cultural possibilities and natural spaces in the city. Through narrative role-playing games, the recreation team of the hospital seeks to mobilize ludic-narrative experiences during these waiting times, creating spaces for the co-creation of memorable narratives. We will analyze a selection of episodes from the narratives that were co-created in the hospitalization rooms, focusing on the characterization (their past, desires and goals, magical powers), the conflicts and bonds of solidarity generated between the characters, as well as the connection between the fictional world of the game and the reality within the hospital that sometimes interrupts the former. We hope that this analysis offers useful ideas and tools for those who wish to propose ludic-narrative experiences in hospital settings for children and adolescents.

Key words: narrative role-playing games, ludic-narrative experiences, Tobar García children's hospital for mental health, co-creation of narratives.

Introducción

“Bienvenidos a escape de monstruos. Para comenzar deben elegir un tipo de personaje y completar sus hojas. Cada personaje tiene habilidades y características especiales” (fragmento de descripción de reglas del juego Escape de monstruos, citado en Barugel 2022). Estas son las palabras de bienvenida que forman parte de la descripción de las reglas del juego Escape de monstruos que se introdujo en 2020 en la sala de internación de niños pequeños (6 a 12 años) del Hospital Infanto Juvenil Doctora Carolina Tobar García en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Se trata de un juego construido a través del intercambio lúdico con los niños, y que consiste en la creación de personajes que se desenvuelven en mundos ficticios, creados también colectivamente. Allí pueden tomar las decisiones e iniciativas que gusten por medio de la palabra y de tiradas de dados.

Al introducirse luego en la sala de adolescentes varones, de 12 a 18 años, esta experiencia lúdica se fue desarrollando hacia un juego de rol narrativo con coordenadas más complejas, inspiradas en los libros de Calabozos y Dragones.¹ Cada chico creó su propio personaje, imaginando sus experiencias pasadas, sus deseos y metas futuras, sus potencias mágicas. Juntos fueron narrando una historia llena de aventuras, viajes, encuentros y desencuentros.

En este artículo, argumentamos que las propuestas lúdico-narrativas en el Hospital Tobar García, especialmente los juegos de rol narrativos, movilizan la construcción de sujetos narradores. Mostramos que dicho proceso creativo tiene efectos positivos en los vínculos que se desenvuelven durante la internación, entre compañeros de sala y con adultos. En este contexto hospitalario, muchos niños, niñas y adolescentes hospitalizados y en situaciones de vulnerabilidad social, se encuentran en una situación de espera. Esperan a que puedan retomar sus actividades escolares, reconstruir los lazos familiares y comunitarios, disfrutar de posibilidades culturales y espacios naturales en la ciudad. A través de los juegos de rol narrativos, el equipo de recreación del hospital busca movilizar experiencias lúdico-narrativas durante estos tiempos de espera, creando espacios para la co-creación de narrativas “memorables” (Barugel 2022).

Para poder contextualizar estas experiencias lúdico-narrativas, es importante hablar de las particularidades de los fenómenos de hospitalización. Debido a problemáticas sociales y de salud mental, estos a menudo tienen por resultado situaciones de maltrato y vejatorias hacia los derechos, tanto de las infancias y adolescencias como de los adultos. En relación con la vulneración de derechos de niños, niñas y adolescentes hospitalizados, destacamos el acceso limitado a la educación, a sus hogares, a la vida cultural y comunitaria. Además, actualmente se percibe un desborde del sistema hospitalario por la falta estructural de recursos y la demanda creciente, por lo cual crece la dificultad de conseguir turnos para la atención (Barcala 2019: 3), y los que sí logran conseguirlo a

¹ Para jugar Calabozos y Dragones se precisan los manuales del juego. Una persona tiene el rol de máster, quien coordina y dirige como narrador principal. Los demás jugadores crean cada uno su propio personaje y su historia. Estos personajes pueden elegir libremente sus acciones y después arrojan dados con el fin de sacar un puntaje de acuerdo con la dificultad de sus acciones aspiradas. A raíz del éxito o fracaso que han tenido en la tirada de dados, el máster describe los efectos de sus acciones (Barugel 2022).



menudo son tratados como un objeto, un número de historia clínica.² La ausencia de recursos se traduce también en una escasez crítica de espacios de alojamiento para las infancias en contextos de vulnerabilidad social. Se trata, en muchos casos, de situaciones de pobreza que se conjugan con sufrimientos psíquicos y problemáticas complejas que, en algunos casos, acaban por poner en riesgo la vida de niños y adolescentes, o de personas cercanas. Si bien pueden ser padecimientos graves, una vez resuelto el cuadro de riesgo que motivó la internación, la carencia de cuidados familiares o institucionales fuera del hospital produce extensiones innecesarias en los tiempos de permanencia dentro de las salas. Esto termina convirtiendo la internación en salud mental en algo más cercano al encierro que a un recurso terapéutico.

Los fenómenos de mortificación institucional (Ulloa 1998) en los que están inmersos tanto usuarios como trabajadores del sistema de salud, sólo pueden ser revertidos por medio de demandas concretas e intervenciones tiernas. Nos proponemos el desafío de traer a la memoria estas realidades crudas, no para poner su horror en escena, sino para encontrar los puentes, escaleras, sogas o ascensores, que pudimos vislumbrar a través de las experiencias lúdico-narrativas, y que representan líneas de fuga posibles de este conjunto de encerronas trágicas (Ulloa 1998).

El artículo se divide en dos partes. En la primera, “Tiempos de espera”, nos centramos en la situación de espera que se vive en las salas de internación de niños, niñas y adolescentes del Hospital Tobar García. Contextualizamos estos fenómenos de hospitalización en relación con los debates actuales sobre la desmanicomialización en el país, haciendo referencia a la Ley Nacional de Salud Mental 26.657 (2010) que “tiene por objeto asegurar el derecho a la protección de la salud mental de todas las personas, y el pleno goce de los derechos humanos de aquellas con padecimiento mental” (artículo 1). Destacamos, además, la importancia de abordar las experiencias de sufrimiento mental de niños y adolescentes en relación con problemáticas sociales. En efecto, la desigualdad social en el contexto de la crianza hace que, en un gran número de casos, el sufrimiento psíquico se combine con situaciones dramáticas de vulneración de sus derechos básicos, incluyendo el derecho a crecer en un ambiente libre de maltrato, a no estar obligado/a a trabajar, a contar con una familia u hogar que provea los cuidados, a la educación, a la vivienda, entre otros.

En la segunda parte, “Experiencias lúdico-narrativas”, nos enfocamos en los juegos de rol narrativos en el Hospital Tobar García que buscan movilizar experiencias lúdico-narrativas durante estos tiempos de espera. Combinando nuestros intereses y conocimientos desde la psicología y la recreación, por un lado, y la literatura y la narratología, por el otro, estudiamos cómo los juegos de rol narrativos movilizan la construcción de sujetos narradores en el contexto hospitalario. Santiago Barugel (co-autor) trabaja dentro de las salas de internación desde 2008 y pertenece al equipo de recreación

² La reducción de la historia de vida de una persona a su historia clínica se transmite de manera elocuente y conmovedora en la obra poética de Marisa Wagner, especialmente el siguiente fragmento: “¿Vivo? Me pregunto, / Y me entra la / Tristeza y me deprimó. / La historia clínica se pone gorda de tristezas. / Yo soy mi historia clínica. / ¿Dejé de ser mi historia, acaso? / Es muy malo preguntarse tantas cosas / que complican, además el tratamiento. / Tengo sueños, pesadillas... / que a nadie se las cuento, por las dudas, / no sea cosa, vayan a la historia clínica. / Pero si tengo insomnio, por ejemplo, / esto es inocultable, / y vá derecho a la historia clínica. / Mi psiquiatra, entonces, / regula las pastillas. / Duermo. Se anota en la historia clínica. / Doctor, estoy amando... / ¿Esto también irá a la historia clínica?” (Wagner 2007: 12).



del hospital que, a partir de 2019, es parte del Departamento de Rehabilitación. Analizaremos una selección de episodios de las narrativas co-creadas en las salas de internación del hospital, prestando atención a la caracterización de los personajes (su pasado, deseos y metas, potencias mágicas), los conflictos y lazos de solidaridad que se van generando entre ellos, así como la relación entre el mundo ficcional del juego y la realidad hospitalaria que a veces interrumpe en dicho mundo. Partiendo de las reflexiones teóricas de Graciela Scheines sobre el juego como la “fundación de un nuevo orden, un orden lúdico” (Scheines 1998: 37), combinamos observaciones participantes de personas implicadas en los juegos de rol narrativos (integrantes del equipo de recreación del hospital, practicantes de la carrera de recreación) con un análisis narratológico enfocado en el desarrollo de la trama, (la interacción entre) los personajes y el tiempo.

Tiempos de espera

Introducida en 2010, la Ley Nacional de Salud Mental 26.657 destaca la importancia de fomentar modelos interdisciplinarios de abordaje, atención y cuidado en salud mental que promuevan los derechos humanos, reconociendo, además, la articulación entre experiencias de sufrimiento mental y problemáticas sociales. Según Mariano Poblet Machado et al., se trata de un “hito en el reconocimiento, por parte del Estado, de los derechos de las personas usuarias de servicios de salud mental” (Poblet Machado 2021: 226). Uno de los objetivos principales de la ley es que las internaciones de personas con sufrimiento mental se realicen en hospitales generales y que, además, se implementen dispositivos intermedios (por ejemplo, casas de medio camino, hospitales de noche, hospitales de día y residencias comunitarias). Proyectado para el 2020, este objetivo no ha sido cumplido. A más de diez años de la sanción de la ley, Poblet Machado et al. constatan que “existe un déficit producto de decisiones políticas que no van en línea con la normativa” (Poblet Machado 2021: 229). En efecto, estudios recientes han identificado como primer obstáculo de la implementación de la Ley Nacional de Salud Mental la “ausencia de una decisión política gubernamental de invertir en los cambios de infraestructura y provisión de recursos necesarios” (Levin, en prensa: 10).³

Reconociendo que la ley abrió posibilidades para políticas y prácticas transformadoras en el ámbito de la salud mental para la niñez, Alejandra Barcala constata que esta “contrariamente se acompañó de un progresivo aumento de niñas y niños con sufrimiento psíquico que habitan en condiciones sociales, económicas y culturales desfavorables, y que no reciben cuidados de salud adecuados integrales, vulnerándose así sus derechos” (Barcala 2019: 2). Nos parece clave este argumento que apunta a la vulneración de derechos de niñas y niños con sufrimiento mental en dos ámbitos. Por un lado, en las situaciones de vulnerabilidad social extrema que viven a menudo son privados de sus derechos básicos según la ley 26.061 (el derecho a crecer en un ambiente libre de maltrato, a no estar obligada/o a trabajar, a contar con una familia u hogar que provea los cuidados, a la educación, a la vivienda, entre otros), y esta vulnerabilidad social es indisoluble de sus experiencias de sufrimiento psíquico (Barcala 2019: 7).⁴ Por otro lado, sus derechos son vulnerados en el contexto hospitalario cuando no reciben cuidados desde una perspectiva

³ Ver también Barcala y Faraone 2020, Zaldúa et al. 2016.

⁴ Ver también Ministerio de Salud de la Nación 2010.



integral, que reconozcan las interrelaciones entre vulnerabilidades sociales y experiencias de sufrimiento psíquico. De acuerdo con nuestro punto de vista, es preciso considerar tanto la vulneración de derechos en el contexto hospitalario como la vulneración más generalizada a nivel social, a la hora de abordar las experiencias de niñas, niños y adolescentes con sufrimiento psíquico y en situación de vulnerabilidad social.

Centrándonos en la problemática de la vulneración de derechos en el contexto del Hospital Tobar García, es importante explicar que se trata del único hospital en la región dedicado exclusivamente a la salud mental infantil y juvenil, así como también constituye el único espacio de derivación para el área metropolitana, las provincias del interior del país e incluso de países limítrofes. Esta referencia fuertemente centralizada se debe a la falta de inversión en infraestructura y personal especializado dedicado al abordaje interdisciplinario de salud mental en instituciones públicas. La centralización de la atención es un síntoma de la implementación parcial de la Ley Nacional de Salud Mental que, además de promover la creación de dispositivos intermedios, señala que los hospitales generales deben contar con los recursos necesarios para internaciones de salud mental (artículo 28). Además de los espacios ambulatorios del Hospital de día, Consultorios Externos y diversos programas de rehabilitación y prevención, el Hospital Tobar García cuenta con cuatro salas de internación. Éstas son para adolescentes varones y mujeres, niños pequeños y una Unidad Transitoria de Atención (UTA) creada durante la pandemia en 2020 para internaciones en las primeras 72 horas, que evalúa la continuidad del tratamiento, pudiendo este ser ambulatorio, en centros de prepagas o de obras sociales, o en las otras salas ya mencionadas.

Si bien tanto este cambio como otros⁵ representaron mejoras significativas en las salas de internación, la problemática acerca de los derechos vulnerados en el contexto hospitalario sigue vigente, incluyendo el encierro prolongado, la restricción de vínculos familiares, el acceso insuficiente a trayectorias educativas, entre otras. El principal motivo se debe a la extensión de algunas internaciones⁶ a la espera de vacantes en recursos de protección como hogares de tránsito. Otro aspecto de vacancia importante es la implementación de un sistema de acompañamiento que funcione como andamiaje para facilitar este difícil proceso de espera y de vinculación con otras instituciones en la comunidad (escuelas, centros culturales, etcétera) después de la hospitalización. Actualmente, el acompañamiento terapéutico sólo se aplica por medio del sistema de seguridad social o medicina prepaga, tras gestiones prolongadas que no garantizan su concreción, y por tiempos acotados. Si bien los equipos tratantes de los niños, niñas y adolescentes suelen solicitar este recurso, sólo se otorga en casos aislados. La carencia de equipos estables de esta naturaleza genera la imposibilidad de establecer lazos con referentes que luego puedan perdurar en la vida fuera de las salas de internación, facilitando la integración a los nuevos grupos de pares y adultos, ayudando a la vinculación familiar o generando lazos con actividades comunitarias y educativas.

⁵ En el 2020 también comenzaron acciones para garantizar el acceso al sistema de educación media y primaria como oferta institucional, con el fin de reestablecer trayectorias educativas o evitar su interrupción. Además, actualmente se están retomando algunas actividades por fuera de las salas de internación en entornos comunitarios, naturales y culturales.

⁶ Considerada como un “recurso terapéutico de carácter restrictivo”, La Ley Nacional de Salud Mental plantea que la internación “sólo puede llevarse a cabo cuando aporte mayores beneficios terapéuticos que el resto de las intervenciones realizables en su entorno familiar, comunitario o social” (artículo 14) y que “debe ser lo más breve posible, en función de criterios terapéuticos interdisciplinarios” (artículo 15).



El Órgano de Revisión de la Ley Nacional de Salud Mental tiene por objetivo controlar el cumplimiento de los derechos humanos en el Hospital Tobar García y otros servicios de salud mental en el país. Sin embargo, como sostiene Axel Levin, también a este nivel la implementación de la ley ha sido parcial: “A nivel estatal, se crearon organismos de protección de derechos sin invertir en la creación de los recursos materiales, institucionales, y humanos que el sistema de salud requiere para que la reglamentación de la nueva ley se cumpla” (Levin, en prensa: 12). Levin explica que esta implementación imparcial de la ley crea tensiones entre diversos actores responsables para el cuidado integral de niños, niñas y adolescentes que promueva sus derechos (Levin, en prensa: 14). Da cuenta de las “falencias estructurales” en el sistema de salud con las que tienen que lidiar los profesionales de salud en el Hospital Tobar García, por un lado, y las presiones por parte de los organismos que califican sus prácticas individuales en términos de vulneración de derechos, por el otro (Levin, en prensa: 13). De esta manera, constata Levin, “una problemática social compleja queda reducida a un ‘peloteo’ de responsabilidades [...], simplificando una problemática estructural, referida a la escasez de recursos de atención, en la ponderación de las prácticas individuales” (Levin, en prensa: 14).⁷

En medio de este peloteo, niños, niñas y adolescentes hospitalizados se vuelven “objeto de intervenciones” (Barcala 2019: 5) desde varios flancos y, asimismo, objeto de discursos que se crean *sobre* ellos y ellas. En este contexto, la internación (prolongada) se presenta como una sala de espera donde se acota el campo de la toma de decisiones e iniciativas en la vida cotidiana. Nos referimos a cuestiones que tienen que ver con el despliegue de sus intereses, deseos, saberes, capacidades y responsabilidades como la intervención en las comidas que se les sirven, el orden y la limpieza de los lugares, los horarios en los que se acuestan y despiertan, los momentos donde se expresan (terapias y talleres).

Dentro de este contexto hospitalario, el equipo de recreación del Hospital Tobar García trata de establecer intervenciones que movilicen los deseos, intereses y capacidades creadoras de los niños, niñas y adolescentes hospitalizados. Promueve una apropiación activa del tiempo ocioso, el cual es abundante en una internación de estas características y que a menudo agudiza el sufrimiento, problematizando los vínculos entre compañeros de sala y con adultos, mediados por la abulia o la violencia. Las propuestas del equipo de recreación buscan establecer espacios de encuentro y de disfrute en los lugares de convivencia durante las internaciones. A través de los intereses y deseos singulares, propician espacios creativos de juego, arte y narración que arman lazos, ubicando al otro ya no como alguien hostil sino como un/a compañero/a de juego (Barugel y Gomel 2015). Se trata de un espacio que busca la grupalidad a la vez que facilita un lugar propicio para la singularidad. A continuación, entramos en detalles sobre los modos en que las propuestas lúdico-narrativas del equipo de recreación, especialmente los juegos de rol narrativos, buscan movilizar a niños, niñas y adolescentes hospitalizados como sujetos narradores.

⁷ La palabra “peloteo” ha sido usada por una psicóloga de Internación del Hospital Tobar García a quien Levin entrevistó en el marco de su investigación.

Experiencias lúdico-narrativas

Nuestro análisis se basa en observaciones participantes de personas implicadas en los juegos de rol narrativos que se llevaron a cabo en las salas de internación, particularmente en la sala de adolescentes varones (de 12 a 18 años), del Hospital Tobar García desde mediados de 2020 hasta 2022: Santiago Barugel quien, como integrante del equipo de recreación del hospital, facilitó, participó en y registró de cerca las experiencias lúdico-narrativas que se movilizaron a través de los juegos de rol narrativos, y practicantes de la carrera de recreación que reflexionaron en sus informes de las prácticas sobre lo que aprendieron a raíz de dichas experiencias. Complementamos estas observaciones participantes con un análisis narratológico de una selección de episodios de las narrativas co-creadas en el hospital, que nos permite entrar en detalles sobre el desarrollo de la trama, (la interacción entre) los personajes y el tiempo.

A partir de diferentes juegos realizados en las salas de internación, a mediados de 2020 comenzamos a realizar juegos de rol de mesa en la sala de internación de niños pequeños, experiencia que a los pocos meses extendimos a las salas de adolescentes varones y mujeres (Barugel 2020).⁸ La pandemia había endurecido las condiciones de la internación para evitar contagios por Covid. Esto hacía que todas las actividades tuvieran que ser dentro de la sala con varias capas de equipo de protección personal encima. No importaba que quien entrara ahí fuera un médico, un técnico en recreación, un psicólogo o un musicoterapeuta; la imagen desde afuera era la de un cuasi astronauta entrando en un pequeño planeta sin Covid. Los niños, niñas y adolescentes que estaban ahí empezaron a habituarse como podían a ese cuadro, más distópico de lo habitual.

Como parte de las actividades de recreación que realizábamos en el Hospital, intentábamos que los niños pequeños pudieran intervenir desde el juego en la situación de relacionarse cotidianamente con adultos vestidos de esta manera. Por eso, una invitación que repetimos en diferentes oportunidades fue a que, con marcadores, dibujaran nuestras mascarillas o camisolines. En uno de esos encuentros les dimos también equipos de protección personal para que hicieran lo propio. Así convertíamos las mascarillas en máscaras o cascos, y los camisolines en trajes de superhéroes. Las imágenes de adultos iguales entre sí empezaban a transformarse de forma creativa y lúdica.

Es en este contexto extraño que un día, tras hacer un juego que implicaba construir personajes de monstruos, dimos con la temática de los juegos de rol de mesa (Barugel 2020). Entonces la creación de personajes empezó a mutar, desde la intervención sobre un cuerpo ya intervenido por la pandemia, hacia la construcción narrativa alrededor de una mesa. Usábamos dados, mapas, algunas miniaturas y hojas de personaje que contenían las historias de los niños, transformados en magos, vikingos, ladrones de mundos fantásticos, llenos de monstruos, peligros, amigos y aventuras.

La despersonalización forzada por las medidas de protección contra el Covid, sumada a los desvalimientos ya mencionados, dieron a luz, entre otras cosas, a creaciones e historias extraordinarias. Se trataba de momentos colectivamente creados a partir del juego narrativo, que abrían un agujero en el orden del mundo, recortaban un espacio y nos

⁸ Las observaciones participantes que se incluyen a continuación son de Santiago Barugel, integrante del equipo de recreación del Hospital Tobar García, a menos que se especifique que se trata de observaciones de practicantes de la carrera de recreación que participaron en los juegos de rol narrativos.

permitían sentarnos en ese círculo mágico donde los mapas cotidianos no funcionaban (Scheines 1998: 70). Dos de los niños que se encontraban cursando la internación en la sala de pequeños habían construido sus personajes durante el juego de rol Escape de Monstruos, creado colectivamente. Como parte de este juego, H⁹ creó a Sombra, y mientras nombrábamos los continentes y concretábamos detalles del mundo donde jugaríamos en el mapa, él iba agregando aspectos de su personaje. Sombra perdió a sus padres al ser un bebé, fue criado por lobos en un comienzo, y luego por druidas (magos del bosque) de quienes fue aprendiendo sus talentos mágicos. Su personaje tenía sólo 10 años al momento del juego, mientras que H llegaba a los 12 y estaba próximo a pasar a la sala de adolescentes. Su internación se estaba extendiendo por dificultades en la revinculación con su familia, y luego en el acceso a la vacante para un hogar. Su compañero de juego, T, tenía la misma edad que H y su situación de espera en las salas de internación era la misma, aunque la problemática de origen fuera otra. T creó a Hee Man, un príncipe guerrero que tuvo que abandonar sus tierras tras una repentina y misteriosa invasión de dragones a su castillo. En un principio, narraba que sus padres habían muerto en ese ataque, pero casi un año después, cerca del final de la historia, introdujo un cambio clave. El rey, su padre, estaba preso dentro del castillo.

Los momentos donde Santiago tomaba un lápiz y una hoja para tomar notas, congregaban a todos los niños internados, sea en el piso del patio o en una mesa. Segundos atrás podían estar peleando entre sí o atravesando situaciones de angustia. Pero al comenzar a contar detalles de estas historias o al responder a preguntas, el cambio en el ambiente era radical. Mostraban deseo e interés en agregar detalles a sus personajes y al mundo fantástico. Ya no se trataba sólo de las historias y motivaciones de Sombra o Hee-Man, sino de la ropa que traerían puesta, sus armas o poderes mágicos. Un aspecto en el que disfrutaban detenerse era la creación de sus mascotas, que iban de lobos feroces a animales mágicos. Otro niño, A, había creado a Chukson, un mago y su pájaro de colores. Al pronunciar un hechizo, podía aumentar el tamaño del animal lo suficiente como para volar montado en él.

En estos momentos colectivamente creados, la abstracción del contexto de la internación y de la pandemia era total. Una practicante de la carrera de recreación que participó en una de estas actividades en el hospital a mediados del 2021 observó en su informe de las prácticas:

Cerca de las 12 ya vestidos con el camisolín nos disponemos a ingresar a la sala, los dos adolescentes que estaban vienen corriendo a saludar, uno de ellos tenía una espada de cartón y estaban muy ansiosos por empezar a jugar. [...] Propusimos hacer una ronda, expliqué lo que íbamos a hacer y así nos presentamos nosotros y nuestros personajes. Entre todos sacamos mesas y bancos, y nos sentamos a jugar bajo el árbol. Santi [integrante del equipo de recreación] es quien lleva los hilos, si bien todavía estoy tratando de entender cómo funcionan las reglas llega un momento que me olvido de tratar de comprender y pongo la atención en lo increíble que me parece cómo los pibes van siguiendo la historia e imaginando

⁹ Evitamos utilizar los nombres de los niños para la preservación de su identidad.



situaciones y escenarios para seguir creando y tomando decisiones en base a lo que el otro jugador hizo...

Estas narraciones construidas colaborativamente podían empezar a mover los tiempos de espera que son propios de la internación. Quienes sosteníamos ese proceso, niños, adolescentes, adultos, transmitíamos nuestra implicación a quienes entraran y quisieran sumarse, aunque fuese por algunos días como en el relato. Todos y todas pudieron crear sus historias y entramarlas con las del grupo.

Graciela Scheines sostiene que todos los juegos resuelven de alguna manera los miedos elementales a la deriva, al vacío y al caos (Scheines 1998: 50). En la internación, el “qué pasa con mi familia”, el “me quiero ir a mi casa”, son parte de los miedos y terrores que acechan ese orden del mundo constituido. En el juego, esos temores se vuelven transitorios, acechan desde afuera y se cuelan en la fantasía de diferentes formas. Uno puede viajar y conocer el mundo, sabiendo que a la vuelta lo espera un reino invadido por monstruos y dragones. Otro puede hacerse amigos y familia, no dejando de buscar a los padres, perdidos hace mucho tiempo. Todas estas tramas han tenido lugar a lo largo de las diferentes sesiones de juego de Calabozos y Dragones, y fueron construidas a raíz de las historias que los adolescentes armaron para sus personajes. Si bien el rol del coordinador es el de sostener la narrativa, la impronta de las motivaciones de los jugadores y sus decisiones e iniciativas fueron claves para que el proceso tuviera lugar, continuara y llegara a un desenlace. En relación con esto, nos parece importante señalar que, debido a sus situaciones de vulnerabilidad social, la mayoría de los participantes no sabía leer o escribir, pero aun así pudieron generar estas historias, haciendo uso de lenguajes visuales (imágenes, dibujos) y orales. Por ejemplo, un adolescente llevaba en su cuaderno un inventario de objetos que tenía su personaje. Los dibujaba con detalle: su libro de hechizos, su espada, pociones mágicas y algunas vestimentas. A veces también pedía asistencia a algún adulto para que le escribiera cuestiones que él dictaba, sucesos importantes por los que pasaba su personaje (mago).

A continuación, estudiaremos una selección de episodios de estas narrativas co-creadas, centrándonos en la caracterización de los personajes, los conflictos y lazos de solidaridad que se van generando entre ellos, y la relación entre el mundo ficcional del juego y la realidad hospitalaria que a veces interrumpe en él. Empezamos con la escena que da inicio a la historia, la fundación del “orden lúdico” (Scheines 1998: 37):

Hee Man se despierta en una playa, le duele la cabeza y el cuerpo. Lo último de lo que se acuerda es que su barco se había hundido la noche anterior en una tormenta mientras escapaba de su reino y de los dragones. Al abrir los ojos, lo primero que ve es la cara de un niño con hojas en el pelo que, en un idioma desconocido, pronuncia un hechizo que le va curando las heridas del naufragio. (Citado en Barugel 2022)

Esta escena inicial introduce el personaje principal de la historia: Hee Man, un príncipe que perdió a sus padres y acaba de escaparse de su reino, invadido por dragones. Otro personaje clave que se introduce en este pasaje es Sombra, un niño mago que, habiendo quedado huérfano, ha sido criado por lobos (lleva uno como mascota).

Reconocemos que la historia familiar trágica de Hee Man y Sombra, como parte de la caracterización de estos personajes, se conecta con las historias de orfandad y lejanía de

casa de sus creadores –dos adolescentes que, a diferencia de los demás, siguieron la historia de principio a fin, como parte de su difícil proceso de espera. El creador de Hee Man sabía que no podía volver con su madre. Ya habían intentado vincularlos varias veces, pero esta vinculación se mostraba imposibilitada por diferentes padecimientos de salud mental de ella y de su hijo. La última internación fue más prolongada, a la espera de un hogar. La historia del creador de Sombra es muy similar, en el sentido de que su madre no podía cuidar a su hijo y él, después de una segunda internación, también esperaba una vacante. Habiendo podido participar en el juego narrativo y observar desde cerca a ambos jugadores, Santiago Barugel (integrante del equipo de recreación) constata que las orfandades de estos dos adolescentes se filtraban en las historias de sus personajes, mientras recreaban sus propias historias de vida. La implicación que mostraron en ese proceso creativo les ayudó a transitar, de algún modo, esa etapa tan difícil, observa Santiago. Dejaron de pelear entre sí. Las tensiones que se desplegaban entre ellos, con sus cuidadores o terapeutas, estaban ahora canalizadas por la construcción de sus historias ficticias. Tenían un sentido en desarrollo, un terreno donde ponerse a prueba y donde poner a prueba a su entorno.

Concordamos con la perspectiva crítica de Graciela Scheines acerca de la instrumentalización de prácticas lúdicas y, particularmente, los intentos de encajar el juego “dentro del sistema de utilidades y beneficios de la ‘vida real’” que, según ella, “escamotea su auténtico sentido: su esencia ontológica y existencial. Jugando nos relacionamos con el ser, con la vida y la muerte, el más allá y el más acá, lo visible y lo invisible. [...] Restauramos los lazos entre uno y el universo, entre uno y los otros...” (Scheines 1998: 38). De acuerdo con esta perspectiva, no es nuestro objetivo estudiar las funciones o beneficios del juego de rol narrativo como parte de la trayectoria terapéutica de los jugadores. Más bien, quisiéramos enfatizar las creaciones mágico-narrativas que pudieron generar los adolescentes a partir de este juego –que, de hecho, no tenía que ver con la pérdida sino con la potencia–, así como los efectos positivos que tuvo este proceso creativo en los vínculos que se generaban durante la internación.

La matriz del juego, clave para el desarrollo de la trama principal, es el objetivo de Hee Man: recuperar su reino. “En la persecución del objetivo”, observa Scheines, “hay aliados y contras, oportunidades que conviene aprovechar, golpes desafortunados y situaciones inesperadas que deben neutralizarse o compensarse con ingenio, habilidad y rapidez” (Scheines 1998: 21). Siguiendo el esquema actancial en la narratología (Greimas 1966), hay un sujeto-actante (Hee Man) que intenta conseguir un objeto (su reino perdido), apoyado por ayudantes (entre ellos, Sombra) y obstruido por oponentes (entre ellos, el ‘Mind Flayer’¹⁰). A partir de estos ingredientes básicos de la trama, se abren un sinfín de hilos narrativos posibles; posibilidades que son propicias para el juego. Efectivamente, como dice Graciela Scheines, los juegos que tienen muchas determinaciones “se gastan más rápido” (Scheines 1998: 22): “Los más ambiguos llegan a ser inagotables” (Scheines 1998: 22). Este argumento concuerda con perspectivas sobre la ambigüedad en tanto característica clave de la literatura (cq. Felman 1985). Un texto literario es ambiguo en el sentido de que no permite una interpretación unívoca, sino que da lugar a múltiples lecturas posibles.

¹⁰ Este monstruo de Calabozos y Dragones que inspiró una de las temporadas de la serie *Stranger Things*, captó la atención de los adolescentes tras haberlo visto en uno de los manuales del juego. Por eso el ‘Mind Flayer’, que tiene el poder de manipular las mentes de otras personas, se volvió el enemigo principal de esta historia.

A partir de la escena inicial que introduce el personaje principal, su objetivo y uno de sus acompañantes clave, el juego narrativo se va abriendo con distintas tramas e historias paralelas. Los personajes de los adolescentes, Sombra, el ñiomago, y Hee Man, el príncipe guerrero, van haciendo diferentes amigos y, a la vez, se dan cuenta de que los pueblos que visitan también están empezando a ser acechados por monstruos. Es no sólo en las luchas que llevan adelante, sino también en la resolución de diferentes enigmas, que van pudiendo descubrir la naturaleza de sus enemigos y la necesidad de aliados. Los vínculos que generan con otros personajes dentro del juego también presentan situaciones singulares. Por ejemplo, Hee Man, después de ponerse de novio con la hija del líder de los druidas de la luna, busca al padre para contarle, en un claro gesto provocativo. Esta actitud sólo causa desinterés, ya que en ese lugar tan alejado tienen valores distintos a los suyos. En otra ocasión, Sombra, al conocer el pueblo de los druidas del bosque, lo primero que hace es tratar de robar una manzana de un puesto como travesura; acto que provoca el regaño de Bartoc, el líder de ese pueblo.

Si cruzamos de vuelta el espejo y volvemos a la sala de internación de ese momento, vemos que las relaciones con el mundo adulto tenían estos mismos condimentos. Travesuras y provocaciones a enfermeros, médicos y psicólogos, una búsqueda constante de un otro que pudiera poner algún borde a historias y experiencias desbordadas. El correlato de la historia amorosa de Hee Man es la de un adolescente que pasó de disparar comentarios sexuales a diestra y siniestra, incomodando a su entorno, a tener una actitud que sostenía su espíritu provocativo, pero buscando esta vez encantar y acercar a los otros. La semana que su personaje había logrado conquistar a una mujer estuvo orgulloso, comentando su logro a su equipo tratante. Volviendo sobre esa escena, consideramos que ese logro tenía implicaciones muy profundas. Él mismo había superado una barrera que lo separaba de los demás, una forma de pararse ante el mundo que le impedía habitarlo con otros.

En este sentido, el juego de rol no sólo movilizó narrativas que, caracterizadas por la retrospectiva, daban cuenta de historias de orfandad, de la pérdida de lazos familiares y de la casa lejana. También se movilaron narrativas que, desde una perspectiva prospectiva, exploraban posibilidades futuras, incluyendo la construcción de nuevos lazos (amorosos, entre otros) e imaginando proyectos de vida futuros. Podemos decir que la narración se movió en dos direcciones, ficcionalizando memorias de pérdida y dolor y, a la vez, proyectando hacia futuros posibles, con amor y ternura. El juego, como “espacio-tiempo simbólico y mágico” (Scheines 1998: 18), permite este tipo de movimientos temporales. En la sala de internación, los jugadores de Calabozos y Dragones se apropiaron activamente del tiempo de espera, convirtiéndose en narradores y partícipes de historias memorables, ejerciendo su derecho al juego, a la libertad de expresión, a la imaginación.

Epílogo

Las internaciones de los creadores de nuestros protagonistas concluyeron, simbólicamente, el mismo mes que terminaron su campaña de Calabozos y Dragones. Hee Man regresa a su castillo, en compañía de Sombra y de los pueblos druidas a los que habían ayudado y unido. Libran una batalla final donde derrotan a los tres ‘Mind Flayers’, que controlaban las mentes de los dragones y muchas personas de su reino. Luego de descubrir que el padre de Hee Man había muerto, él es coronado rey.

Se trató de una historia con amigos coyunturales, adolescentes y adultos que se integraron y acompañaron el proceso creativo con sus personajes, con la construcción de espadas y escudos de cartón o con sus lectoescrituras. Los adolescentes que vivieron este proceso se volvieron narradores y portadores de un conjunto de historias memorables, que disfrutaban contar y compartir tanto como quienes estamos escribiendo estas páginas. Estas narrativas co-creadas hicieron paréntesis y puente a la vez, entre la difícil situación de espera hospitalaria y los diferentes desafíos y posibilidades que les deparaban sus nuevos hogares, escuelas y comunidades.

Esperamos que nuestro análisis aporte ideas y herramientas útiles para quienes desean proponer prácticas lúdico-narrativas en ámbitos hospitalarios para niñas y adolescentes. Consideramos necesario el registro de este proceso como forma de testimonio que se niegue a quedar capturado por carencias estructurales, con la esperanza de construir y multiplicar, a través del juego, lazos tiernos y amorosos, aún en contextos adversos.

Bibliografía

BARCALA, A. (2019). Discursos en salud mental: construcción de subjetividades en la niñez en la ciudad de Buenos Aires. *Interface - Comunicação, Saúde, Educação*, 23.

BARUGEL, S. y GOMEL, F. (2015). Juegoteca “El Grillo” conclusiones prácticas y teóricas de un proyecto interdisciplinario en el Tobar García. IV Jornadas Interhospitalarias de Profesionales en Salud Mental Infanto-Juvenil. URL: Conclusiones prácticas y teóricas de un proyecto interdisciplinario en el Tobar García.docx. Consultado el 20/06/2023.

BARUGEL, S. (2021). Juegos de rol, espacios creativos para nuevas narrativas. PSP Tobar sobre infancias y adolescencias, 5. URL: https://issuu.com/juanmabf/docs/revista_5. Consultado el 20/06/2023.

FARAONE S. y BARCALA A. (2020) A diez años de la sanción de la Ley Nacional de Salud Mental. Coordenadas para una cartografía posible. Buenos Aires: Editorial Teseo, 2020.

FELMAN S. (1985) *Writing and Madness. Literature/Philosophy/Psychoanalysis*. Ithaca: Cornell University Press, 1985.

GREIMAS A.J. ([1966] 1983) *Structural Semantics: An Attempt at a Method*. Lincoln: University of Nebraska Press, 1983.

LEVIN, A. (en prensa). Entre la Ley Nacional de Salud Mental y la pandemia por COVID-19: problematizando la ‘re-funcionalización’ sanitaria a partir de una investigación etnográfica en un hospital infanto-juvenil. En prensa.

MINISTERIO DE SALUD de la nación (2010). Estudios e investigaciones en salud mental y adicción, no 1: problemáticas de salud mental en la infancia. Dirección Nacional de Salud Mental y Adicciones.

MINISTERIO DE JUSTICIA Y DERECHOS HUMANOS (2010). Ley Nacional de Salud Mental. Ministerio de justicia y derechos humanos.



POBLET MACHADO, M. et al. (2021). Derribando mitos. Una contribución a la problematización en torno a la ley nacional de salud mental. Revista Debate Público: Reflexión de Trabajo Social, 22.

SCHEINES G. (1998) Juegos inocentes, juegos terribles. Buenos Aires: Espiritu Guerrero Editor, 1998.

ULLOA F (1998). La difícil relación del psicoanálisis con la no menos difícil circunstancia de la salud mental. En: Fernando Ulloa. "Novela clínica psicoanalítica. Historial de una práctica" Editorial Paidós. Buenos Aires.

WAGNER M. (2007) Los montes de la loca. Buenos Aires: Ediciones baobab, 2007.

ZALDÚA G et al. (2016). Obstáculos y posibilidades de la implementación de la Ley Nacional de Salud Mental: un estudio comparativo entre 2011 y 2013. En: Graciela Zaldúa. "Intervenciones en psicología social comunitaria. Territorios, actores y políticas sociales" Editorial Teseo. Buenos Aires.