LA MUERTE SOBRE LA MESA®

Historia del Juego La Muerte Sobre la Mesa

La Muerte sobre la Mesa es un juego creado por un equipo de profesionales de la salud y de las ciencias sociales a partir de años de trabajo clínico con personas gravemente enfermas, sus familias, cuidadores y comunidades. Nos fuimos dando cuenta de que, por más temprano que fuera la derivación a cuidados paliativos, igual llegábamos tarde: las personas tenían que hablar sobre temas complejos que nunca habían abordado antes, justo cuando un familiar estaba gravemente enfermo, con toda la carga que eso implica. Empezamos a pensar que la gente sana también debiese explorar sus prioridades vitales. La motivación inicial fue muy sencilla y profunda: necesitábamos abrir conversaciones reales, conscientes y honestas sobre la propia muerte, sin imponer verdades, sino facilitando que cada persona pudiera explorar sus dudas, creencias y deseos con otras personas significativas. Durante seis años fuimos recogiendo experiencias, ajustando preguntas, diseñando dinámicas y probando prototipos; solo la edición actual nos tomó un año de trabajo de revisión y diseño, cuidando que el juego invitara al autoconocimiento y al encuentro mutuo desde lo lúdico, más que desde el discurso experto.

Partimos utilizándolo como herramienta comunitaria, en encuentros inspirados en los "Cafés de la Muerte", pero con una estructura que ayudara a que la conversación fluyera, evitara monólogos y abriera reflexiones personales: dudas, temores, valores, más que declaraciones cerradas. Desde el principio lo pensamos como una puerta de entrada para todos —personas sanas, familias, cuidadores y también personas gravemente enfermas— con foco en que las personas se encontraran y pudieran conocerse mejor.

En estos encuentros empezaron a pasar tres cosas hermosas.

1. Las personas nos decían: "queremos ayudar con lo que están haciendo". Nosotros habíamos empezado hace poco con la Sociedad de Cuidados Paliativos Humanamuerte LTDA y no teníamos aún un norte claro; estábamos recién explorando qué era exactamente lo que hacíamos. Después de que muchas personas nos dijeron lo mismo, las juntamos en una reunión comunitaria y las ayudamos a auto-organizarse, a ponerle estructura a esa ayuda. Así nació lo que hoy es la organización comunitaria funcional voluntariado humanamuerte, un grupo que ya desde hace 2 años realiza acompañamiento socioespiritual a las personas gravemente enfermas del hospital de Frutillar.
2. Otras personas se acercaban y nos pedían que les vendiéramos una copia. Nosotros teníamos cinco copias hechas en canvas, impresas en Frutifotos

y con fichas que eran los pokemones de nuestros hijos: no teníamos nada que vender. Pero después de que muchas personas nos lo pidieron, pensamos que si el juego podía ayudar a abrir estas conversaciones también en casa, contribuiría de manera decisiva a cumplir su propósito. Así empezamos un largo recorrido que duró más de un año y dos prototipos probados con más de 240 personas, hasta llegar a la versión final que es la que salió a la venta y que hoy ya tiene unas 450 copias vendidas. Eso requirió adaptar las instrucciones y las tarjetas para que fuera autoaplicable, porque la primera versión necesitaba que hubiese profesionales guiando.

3. La tercera consecuencia es la expansión del juego como semillero de iniciativas en distintos territorios. Desde finales del año pasado, personas y equipos con alguna vinculación profesional o sostenida con temas de la muerte —en ciudades como Valdivia y en otros lugares dentro y fuera de Chile— comenzaron a jugar el juego y a organizar encuentros gratuitos en sus propias comunidades. Para acompañar esa multiplicación espontánea, creamos el programa de embajadores de La Muerte sobre la Mesa, que integra hoy 28 núcleos activos en diferentes partes del mundo, todos facilitando el juego, generando espacios de conversación y manteniendo la experiencia accesible.

En cuanto a sus referencias, el juego se inspira en los “Cafés de la Muerte” (Death Café), en el legado de Elisabeth Kübler-Ross, en la mirada de las comunidades compasivas, en la Sociedad Española de Cuidados Paliativos (SECPAL) y en el trabajo del Dr. Rajagopal. Algunas tarjetas incorporan aprendizajes de Virginia Gawel y elementos del instrumento de espiritualidad de la SECPAL, pero sobre todo la inspiración viene de nuestra práctica concreta con personas, familias y equipos de salud.

Julio 2026