La verdad detrás de la no tan misteriosa tabla de la Ouija

https://www.latercera.com/mouse/tabla-ouija-misterio-explicacion/

La tabla que supuestamente permite comunicarnos con los espíritus no obedece más que a un efecto psicológico involuntario y a mucho marketing

Axel Christiansen 4 OCT 2022

Se acerca la noche de brujas y con ello, comienzan a surgir todas esas historias de terror que alguna vez nos contaron cuando éramos más jóvenes. Fantasmas, casas embrujadas, muertos vivientes y espíritus que no nos dejan dormir. Y gran parte de esas historias comienzan con una tabla llena de letras, un puntero y un grupo de jóvenes e inocentes criaturas que se reúnen para comunicarse con el más allá.

La tabla de la **Ouija** es uno de los protagonistas que siempre suele aparecer en las historias de terror. Sus supuestos poderes para comunicarse con personas del más allá la han convertido en un objeto místico e incluso **prohibido en algunas ocasiones** por colegios y religiones más conservadoras por sus supuestos poderes extrasensoriales.

Pero en Mouse sabemos que **los fantasmas no existen** y que detrás de cada una de estas historias, por más increíbles que sean, siempre hay alguna explicación. Y en ese sentido, **¿Cómo es que funciona la tabla de la ouija?**

Para quienes no saben cómo funciona, la ouija opera con un grupo de personas colocando un dedo sobre una suerte de flecha de madera que posee un agujero que se posa sobre cualquiera de las letras, números o símbolos de la tabla. Supuestamente, la concentración de todos los miembros de la mesa con su dedo apuntando al mismo lugar, hace que **las energías del más allá muevan esta flecha,** permitiendo que el espíritu converse con las personas.

El movimiento de esta flecha se puede deber a dos casos: a veces **simplemente uno es el bromista** que hace un movimiento intencional de una manera suave para que parezca que es producto del esfuerzo colectivo. Pero cuando no hay un cómplice activo, el causante del movimiento de la placa por la superficie es causado por nuestro **propio inconsciente,** en un efecto que en psicología se denomina **efecto ideomotor.**

Este efecto hace que una persona haga movimientos de manera automática y sin quererlo, respondiendo a ideas o emociones del momento. Mientras más uno crea en la Ouija, más se sugestionará a la mente para que realice los movimientos y por ende, todos terminan formando parte de un gran **autoengaño.** De allí que todos nieguen que estaban moviendo el puntero pues, en realidad, no lo hacen de manera consciente, y basta con que algunos lo hagan para que el resto siga el curso.

Pero quizás hay algo más relevante para entender la verdadera naturaleza del **engaño de la ouija** y se refiere a que sus orígenes, más que místicos y sobrenaturales son **comerciales.** Si bien la tabla se puede basar en antiguas tradiciones chinas, la tabla

de la ouija como la conocemos fue introducida al mercado de Estados Unidos por un negociante llamado **Elijah Bond** en 1890. Sí, la ouija es un instrumento de comunicación **tan místico** que recibió una patente de invención y comercialización en **1891.**

El nombre "Ouija" proviene de la combinación de las palabras Oui y Ja, que significan **Si** en francés y alemán respectivamente, y no tienen ningún otro significado místico.

La tabla comenzó a venderse entonces con propiedades esotéricas añadidas simplemente **para poder vender más unidades y hacer más ricos a sus inventores.** En 1966, sus dueños originales vendieron la licencia del producto y el negocio a **Parker Brothers** y en 1991, la marca pasó a ser parte de **Hasbro.** Todas, por si no se han dado cuenta, **compañías de juguetes.**

Por lo que cada historia extraña que escuchen sobre la **ouija** no es más que parte de la campaña para darle más misticismo a un producto que de sobrenatural, no tiene nada. ¿Y las dos películas de la serie La Ouija lanzadas en 2014 y 2016? También son parte de Hasbro Films.

Y todo esto es parte del mito. Y la idea tampoco es dejar de jugar. A veces pueden pasar cosas entretenidas o es una buena dinámica para asustar a un amigo o jugar a que los fantasmas existen. Pero si nos vamos a la realidad del asunto, la tabla de ouija tiene menos sustento que una bolsa vacía de dulces de Halloween.

GÜIJA
https://es.wikipedia.org/wiki/G%C3%BCija

Descripción

La güija tiene como objetivo el contacto (con o sin entrar en un trance mental) de las personas que participan en la sesión con espíritus o «almas en pena», difuntos y demonios.

El tablero tiene un puntero movible (de forma triangular o de otra forma; también puede ser un vaso vacío) en medio del tablero de juego. Todos los jugadores ponen sus dedos índices sobre el triángulo. A cada lado del tablero hay un sí y, del otro lado, un no; arriba un hola y abajo un adiós y en forma circular las letras del abecedario. Para comenzar el juego, cada participante hace una pregunta y espera a que el puntero se mueva hasta una letra, luego hasta otra, hasta formar una palabra coherente.

Historia

La güija tiene muchas similitudes con la *zairagia*, un antiguo sistema de adivinación árabe que se practica pintando letras del alfabeto dentro de unos círculos que representan las esferas celestes. Las divisiones de cada círculo se extienden hasta su centro y llevan el nombre de rayos. En cada rayo vemos inscrita una letra, cada una de las cuales tiene un valor numérico. Para hacer una consulta se deben partir de las letras que forman la pregunta y de la situación astronómica en el momento en que se hace la pregunta, luego se transponen estos datos en factores numéricos que a su vez serán transformados en letras y así darán una respuesta.

El tablero güija tiene un origen impreciso, en la moda espiritista de hacia finales del siglo XIX que dio lugar a una patente registrada el 10 de mayo de 1880 declarando al

estadounidense Elijah Jefferson Bond como su inventor y a Theresa Maupin y Charles W. Kennard como titulares. No está claro si Bond o los titulares inventaron realmente algo o simplemente patentaron una de las muchas *planchettes* (‘planchitas’) o «tablas parlantes»[para comunicarse con los espíritus que circulaban por Europa y Estados Unidos. En todo caso, Kennard creó la empresa para la fabricación del tablero y comenzó a vender los primeros ejemplares en 1890. Kennard inventó asimismo el nombre *ouija*, afirmando que era una antigua palabra egipcia que significaba ‘mala suerte’. Afirmaba que su origen se remontaba hasta el antiguo Egipto, aunque no presentó ninguna evidencia que probara tal afirmación. Posteriormente, la patente fue vendida a William Fuld, antiguo empleado de Kennard, cuya compañía comercializó el juguete hasta que Parker Brothers adquirió los derechos en 1966. Fue Fuld quien afirmó que la palabra *ouija* era una mezcla de los vocablos *oui* y *ja*, que significan ‘sí’ en francés y alemán, respectivamente. Actualmente, otras empresas comercializan este tablero, que en inglés se llama *witchboard* (‘tablero de bruja’) y fue creada por la empresa MISIS

Críticas

El experimento Bayou

En un experimento realizado por el profesor de secundaria Larry Bayou, en el cual los participantes no veían las letras que señalaban, no se formó ni una sola palabra coherente en el tiempo que duró la prueba. Esto demostraría que son los participantes quienes realmente crean las palabras (ya sea de manera voluntaria o inconsciente), y que por lo tanto necesitan ver el tablero.

Esto da pie a la teoría de la acción ideomotriz, es decir, el movimiento del vaso (o pieza que sirva de marcador o puntero) se lograría mediante pequeñas presiones de los dedos de cada participante

Religión

Desde el punto de vista religioso, la crítica apunta no a la falta de efectividad del tablero güija, sino precisamente a su efecto. Según algunas corrientes religiosas, jugar al tablero güija equivale a dar paso a entidades sobrenaturales malignas del más allá, que pueden causar daño a los jugadores.

Cristianismo

La postura católica oficial es que, más allá de los efectos peligrosos de esta y otras prácticas (espiritismo, adivinación, hechicería), las mismas son contrarias al respeto que se debe tener a Dios porque «encierran una voluntad de poder sobre el tiempo, la historia y, finalmente, los hombres, a la vez que un deseo de granjearse la protección de poderes ocultos» (*Catecismo de la Iglesia Católica*, n. 2.116).

El exorcista José Antonio Fortea, en su libro "Summa Daemoniaca", afirma que en la mayor parte de los casos de posesión demoníaca se producen tras participar en ritos esotéricos como la ouija, espiritismo, macumba, vudú, et

Judaísmo

Los judíos creen que el contacto con el espíritu de una persona muerta, si fuera posible, interferiría en su relación con Dios. El uso de la güija, por tanto, es considerado un asunto seriamente negativo (aunque fuera por el intento de hacerlo).