



El inventor de juegos

Pablo de Santis

País: Argentina

Género: novela

Temas: aventuras, iniciación, familia, conflictos juveniles

Valores: perseverancia, responsabilidad

Acerca del autor

Pablo De Santis. Nació en Buenos Aires, Argentina, en 1963. Su primera novela, *El palacio de la noche*, apareció en 1987. Luego publicó *Desde el ojo del pez*, *La sombra del dinosaurio*, *Pesadilla para hackers*, *El último espía*, *Enciclopedia en la hoguera*, *Páginas mezcladas*, *Lucas Lenz y el Museo del Universo*, y *Las plantas carnívoras* (estos dos últimos editados por Alfaguara), entre otros libros, en su mayoría destinados a adolescentes. *La traducción*, otra de sus novelas, fue finalista del Premio Planeta en 1997. En 1998 apareció en España *Filosofía y Letras*. Posteriormente publicó *El teatro de la memoria* y *El calígrafo de Voltaire*. Fue guionista y jefe de redacción de la revista *Fierro*; las historietas que ahí publicara junto con el dibujante Max Cachimba fueron reunidas

en el volumen *Rompecabezas*. También ha publicado libros de crítica sobre el cómic. Dirige las colecciones *La Movida* y *Obsesiones*, destinadas a lectores adolescentes, y *Enedé*, que reúne los clásicos de la historieta argentina.

Descripción de esta obra

El inventor de juegos es una novela que narra las peripecias de un niño, Iván Dragó, nieto de Nicolás Dragó, un hombre con gran fama para imaginar y diseñar juegos. La obra se divide en tres partes: “El ganador del concurso”, “Zyl” y “La Compañía de los Juegos Profundos”. En cada una de estas partes, De Santis va dando forma a un enigma: en realidad un gran juego sobre la vida del mismo Iván Dragó, uno que inventó a los siete años y fue premiado en un extraño concurso organizado por la Compañía de los Juegos Profundos. El pequeño Iván, de suyo imaginativo, se ve envuelto en una serie de circunstancias extraordinarias a partir de su participación en el misterioso concurso. Por la novela desfilan personajes muy coloridos que recuerdan mucho a los del género del cómic, como el villano Morodian, cuya influencia se percibe desde el principio de la historia. Como en un juego, el objetivo no sólo de Iván Dragó sino también de casi todos los personajes será llegar al final para ver qué sucede; aunque tanto ellos como nosotros lectores nos encontraremos ante una disyuntiva: dejar el juego o continuarlo.

Para empezar

Juegos finitos e infinitos. La explicación del concepto de juego no es tan sencilla como parece; de hecho, puede

abordarse desde el punto de vista de las Matemáticas, la Economía, la Psicología, la Ciencia de la Comunicación, la Filosofía y la Pedagogía. El juego se encuentra en todas partes; de acuerdo con James P. Carse (*Juegos finitos y juegos infinitos*, Editorial Sirio, Málaga, España, 1986) existen al menos dos clases de juegos: aquellos que tienen un fin y se juegan para ganar (finitos) y aquellos cuyo objetivo es seguir jugando (infinitos). Los juegos finitos tienen reglas precisas que deben aprenderse; además, por lo general tienen un público que está de acuerdo con el reglamento y jueces que determinan si los competidores se apegan a él; en cambio, el juego infinito cambia sus reglas constantemente, con el propósito de hacerlo durar y atraer a más jugadores. El juego finito genera competencia y, en cierta medida, egoísmo. Esto puede verse en nuestra sociedad cuando se piensa que “ganar lo es todo”, que “nadie se acuerda del segundo lugar” y, en el juego social, la división de clases, no entre ricos y pobres nada más, sino entre “ganadores” y “perdedores”. Por el contrario, un juego infinito no distingue competidores, sino *participantes* que juntos alimentan el juego en plena libertad y completa igualdad, porque no se busca ganar o perder, sino engrandecer el juego. Pida a los alumnos que reflexionen sobre estos conceptos e identifiquen y mencionen ejemplos de ambos juegos que hayan presenciado o en los que hayan participado en la vida real.

OI

RC

Para hablar y escuchar

Juegos, personas y máquinas. El juego tiene una importancia económica im-

presionante; si no fuera por ello, nadie se tomaría la molestia de inventarlos e intentar obtener éxito financiero con ello. Sin embargo, también forma parte de la naturaleza humana, porque el hombre es el único ser capaz de crear juegos (*homo ludens*), puede razonar (*homo sapiens*) y fabricar herramientas (*homo faber*). Estas cualidades han perfeccionado los juegos a tal grado que aquellos que se basan en programas informáticos han combinado la capacidad de razonar, crear máquinas y jugar, lo que ha dado pie a una cultura de juegos electrónicos en los que la máquina se vuelve competidor del ser humano. Más allá de esto, los llamados “juegos en línea” abaten la distancia geográfica entre los jugadores para involucrarlos en la misma competencia con el objetivo de ganar. Sin embargo, hay juegos más complejos y antiguos como el ajedrez, el cual fue inventado en India en el siglo VI d.C. y rápidamente se extendió por Asia, Europa y Arabia. Una buena práctica para los jóvenes lectores consistirá en elegir un juego e investigar su historia en enciclopedias y en internet; por ejemplo, las damas chinas, las canicas, el billar, el dominó, el crucigrama o los juegos de rol. Luego, entre todos, sería interesante distinguir aquellos que son considerados de azar de los que son clasificados como de ingenio y de los de destreza, o una combinación de estas tres cualidades, para relacionarlos después con el contenido del libro.

OI

CG

RF

Para escribir

El juego de... El disparador anecdótico de *El inventor de juegos* es precisamente el “Juego de Iván Dragó”: “... una serie

de casillas dibujadas a lápiz y dispuestas en un óvalo, como el Juego de la Oca. A diferencia de los juegos comunes, las casillas estaban en blanco. Conforme los dados llevaban la pieza del jugador de una casilla a otra, el participante debía dibujar un objeto correspondiente a lo que planeaba para su futuro...". Sin embargo, en la medida en que avanza la novela, el lector advierte que en el Juego de Iván Dragó también hay casillas que se refieren al pasado y al presente. Al escribir un cuento o una historia nunca se deja de recurrir a la planeación. Pablo de Santis nos da un buen ejemplo con esta novela.

Como la vida es un juego infinito, cada joven lector tendrá el objetivo de crear su propio juego; en este caso, "El juego de... (escriba aquí el nombre)". Así, el primer paso consiste en dibujar un juego como el de Iván Dragó, con el mismo número de casillas que imite el Juego de la Oca. Acto seguido, el alumno tendrá que elegir un dibujo para representar un sueño o un acontecimiento del pasado que considere importante y plasmarlo en alguna de las casillas. De acuerdo con el dibujo escribirá una composición de no más de una página para explicar a los demás su significado. En el caso de Iván Dragó fue una Rueda de la Fortuna, que denota una feria, un parque de diversiones, donde había muchas atracciones, de las cuales eligió el tiro al blanco cuando tenía siete años.

EI RC RF

Para seguir leyendo

Otros jugadores. Si bien la literatura es un juego, en el que las elecciones acertadas de quien escribe hacen que la trama

logre su objetivo: que el lector no se aburra y deje de lado el cuento, la novela o el poema, algunas obras ponen de manifiesto el amplio panorama de las combinaciones que se convierten en imágenes.

Rayuela, de Julio Cortázar, es una obra que tiene al menos tres formas de leerse: una lineal, capítulo a capítulo; otra que el autor sugiere de acuerdo con un instructivo que él mismo diseñó, y una tercera que no toma en cuenta las dos anteriores y depende de la voluntad del lector: leer el libro como lo desee para crear su propia novela.

Por su parte, *La vida instrucciones de uso*, del autor francés Georges Perec, trabaja con el tema del rompecabezas, aplicado no sólo a estos juegos, sino también al tiempo, algo que hace recordar los planos y la maqueta de Zyl.

El joven lector se encontrará ante la distinción que rige entre los juegos finitos, en los que sólo importa ganar y vencer al contrario, para obtener una euforia pasajera, o proseguir el juego, sumando más participantes, mejores relaciones entre ellos, con el objetivo de producir sueños, no pesadillas, como las de Morodian, dueño y señor de la Compañía de los Juegos Profundos.

CG RC RF

Conexiones con el mundo

La economía y el juego. La teoría de los juegos ha sido muy útil para explicar muchos aspectos del intercambio económico, de manera que la aportación de sus autores ha sido premiada y reconocida a nivel mundial. John Nash, uno de ellos, nació en 1928 en Estados Unidos. Fue economista, matemático y premio Nobel de Ciencias Económicas en 1994 (com-

partido con John C. Harsanyi y Reinhard Selten) por sus análisis sobre el equilibrio en la teoría de juegos no cooperativos, debido a que fue el primero en introducir la distinción entre juegos cooperativos y no cooperativos, según la posibilidad de cerrar acuerdos, desarrollando un concepto de equilibrio para estos últimos conocido como “equilibrio de Nash”.

La vida del economista estadounidense fue abordada en la célebre película *Una mente brillante* (*A beautiful mind*), dirigida por Ron Howard en 2001, que narra los problemas de esquizofrenia sufridos por este genio científico en su juventud, razón por la que vivió varios lustros marginado de la sociedad.

Con el propósito de ampliar la perspectiva de los jóvenes, puede ser interesante invitarlos a profundizar en cualquier aspecto de la teoría de los juegos, así como investigar sobre la vida de quienes han ayudado a construirla.

OI

RC

Sobre los temas

Cuando el juego tiene que ver con la apuesta, con obtener ganancias inesperadas mediante la intervención de la suerte, habrá que mirarlo con respeto. Los juegos llamados “de azar” son riesgosos, porque destruyen la capacidad de decisión de los jugadores, así como su autonomía.

Los juegos de ingenio, como el ajedrez, pueden afinar las cualidades de observación, planeación y ejecución, habilidades muy importantes para aumentar el rendimiento escolar.

Además existe una gran variedad de juegos y deportes cuya práctica hará que los estudiantes reconozcan sus propias

habilidades y adquieran valores como la solidaridad, el trabajo en equipo y el respeto al adversario.

A finales de los años 60 del siglo xx se desarrolló en Estados Unidos un nuevo concepto de juego: no había fichas ni tablero ni reglas estrictas; sólo se basaba en la interpretación, en el diálogo, la imaginación y en el sentido de aventura. Este concepto de juego fue tomando forma y a mediados de los años 70 fue publicado *Dungeons & Dragons*. A esta nueva modalidad de jugar se la llamó “juego de rol”.

En los juegos de rol cada jugador interpreta un personaje ficticio, con una serie de características propias que lo definen. La interpretación del personaje no es rigurosa como si se tratara de una obra de teatro. Cada jugador define el carácter de su personaje de acuerdo con sus propios criterios y, durante una partida de juego, responderá a las diversas situaciones que le puedan surgir decidiendo en el momento las acciones de este personaje, es decir, improvisando.

Conexiones curriculares

Español

- Buscar, seleccionar y registrar información de distintos textos.
- Escribir resúmenes como apoyo al estudio o al trabajo de investigación.
- Escribir un texto que integre la información de resúmenes y notas.
- Exponer los resultados de una investigación.
- Hacer el seguimiento de un subgénero narrativo, por ejemplo, cuento de terror, de ciencia ficción, policiaco o algún otro.



Matemáticas

- Comparar la probabilidad de ocurrencia de dos o más eventos aleatorios para tomar decisiones.
- Explicar las razones por las cuales dos situaciones de azar son equiprobables o no equiprobables.