

El inventor de juegos

Pablo De Santis

Género: narrativa fantástica

Páginas: 248



CONEXIONES CURRICULARES

- Español

TEMAS DE RELEVANCIA SOCIAL

- Prevención de la violencia escolar.
- Educación para la paz y los derechos humanos.
- Educación en valores y ciudadanía.

ACERCA DEL AUTOR

Pablo de Santis. Nació en Buenos Aires, Argentina, el 27 de febrero de 1963. Escritor, periodista y guionista de historietas y de programas de televisión, estudió la carrera de Letras en la Universidad de Buenos Aires. Su primera novela, *El palacio de la noche*, se publicó en 1987. Hasta la fecha tiene más de 25 libros publicados que abarcan distintos géneros: novela, cuento y ensayo, tanto para el público juvenil como para el adulto. Algunas de sus obras han sido traducidas al francés, italiano, portugués, alemán, checo, griego, holandés y ruso. Ha sido galardonado con diversos reconocimientos, entre los que destacan el Premio Konex de Platino, 2004; el Premio Planeta–Casa de América, 2007; el Premio de la Academia Argentina de Letras y el Premio Nacional de Cultura, 2012 en la categoría Literatura Infantil. Dirige las colecciones La Movida y Obsesiones, destinadas a lectores adolescentes. También coordinó la colección Enedé, que reúne los clásicos de la historieta argentina. Como periodista colabora en los diarios argentinos *Clarín* y *La Nación*.

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 e inventar juegos. La obra se divide en tres partes: “El ganador del concurso”, “Zyl” y “La Compañía de los Juegos Profundos”. En cada una, De Santis va

resolviendo un enigma: el gran juego sobre la vida creado por el mismo Iván Dragó, a los siete años y que fue premiado en un extraño concurso organizado por la Compañía de los Juegos Profundos.

El pequeño Iván, dotado de una gran imaginación, se ve envuelto en una serie de circunstancias extraordinarias a partir de su participación en ese 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 descubrir qué sucede. Tanto los personajes como los lectores se enfrentarán 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 diferentes puntos de vista como el de las matemáticas, la economía, la psicología, las ciencias 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*, 1986, Editorial Sirio, Málaga, España) existen al menos dos clases de juegos: los 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 se deben aprender, 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 más jugadores.

El juego finito genera competencia y, en cierta medida, egoísmo. Esto se puede ver en nuestra sociedad cuando se dice que “ganar es todo”, “nadie se acuerda del segundo lugar” y también se observa en el juego social, la división de clases, no sólo entre ricos y pobres, sino entre “ganadores” y “perdedores”.

Por el contrario, un juego infinito no distingue competidores, sino participantes que alimentan de forma conjunta el juego en plena libertad y completa igualdad, porque no buscan 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.

PARA HABLAR Y ESCUCHAR

¿**Motivos justificados?** En este libro destacan los roles de dos personajes: Iván Dragó y Morodian. Ambos toman decisiones y actúan de determinada manera con base en sus experiencias de vida; sus actos no siempre se apegan a lo que se considera “correcto” en la convivencia cotidiana.

Divida al grupo en cuatro equipos y asigne el personaje de Iván a dos de ellos y el de Morodian a los otros dos. Cada equipo deberá hacer una lista de las decisiones más relevantes que consideren que tomó el personaje que les tocó. Luego, de cada par, uno analizará y justificará todas las decisiones, positivas o negativas, tomadas por el personaje en cuestión, mientras que el otro las juzgará con rigidez. Permita que los cuatro equipos dialoguen y hagan sus análisis. Luego, de nuevo, cada par deberá debatir sobre las acciones de su personaje, defendiéndolas o atacándolas según el papel que les haya tocado.

Cuando hayan expuesto todos sus argumentos, promueva que lleguen a conclusiones sobre la importancia de los valores morales en la toma de decisiones y la manera en que muchas veces se dejan de lado, a pesar de su relevancia.



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. A medida en que 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 se encuentran casillas que se refieren al pasado y al presente.

Como la vida es un juego infinito, cada lector tendrá el objetivo de crear su propio juego; en este caso, “El juego de... (escribir aquí el nombre)”. Así, el primer paso consistirá en dibujar un tablero como el de Iván Dragó, con el mismo número de casillas que imite el Juego de la Oca. En el vínculo <http://juegos-y-hobbies.practicopedia.lainformacion.com/juegos-de-mesa/como-hacer-tu-propio-juego-de-la-oca-13511> se encuentra un instructivo sencillo para elaborar el tablero.

Acto seguido, el alumno deberá 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 cuartilla para explicar a los demás su significado. En el caso de Iván Dragó, cuando tenía siete años, 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.



PARA SEGUIR LEYENDO

Otros jugadores. Si bien la literatura es un juego en el cual las elecciones acertadas del escritor 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 además ponen de manifiesto el amplio panorama de combinaciones para abordar una historia y transforman la experiencia en imágenes distintas.

Rayuela, de Julio Cortázar, 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 depende de la voluntad del lector para crear su propia novela.

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

El joven lector se encontrará ante la disyuntiva de elegir 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 Morodan, dueño y señor de la Compañía de los Juegos Profundos.



CONEXIONES CON EL MUNDO

El inventor de juegos en la pantalla grande. En el 2014 fue estrenada la película *El inventor de juegos*, basada en esta exitosa novela. Dirigida por Juan Pablo

Buscarini, fue bien recibida por la crítica y el público. En la siguiente página www.facebook.com/ElInventorDeJuegosLaPelicula se encuentran noticias, *trailers*, entrevistas y datos interesantes sobre esta producción. Sugiera a los alumnos ver la película para luego discutir en clase las similitudes y diferencias entre el libro y la puesta en escena.

La economía y el juego. *La Teoría de Juegos* ha sido muy útil para explicar muchos aspectos del intercambio económico, en consecuencia, la aportación de sus creadores ha sido premiada y reconocida a nivel mundial. John Nash, uno de ellos, nació en 1928 en Estados Unidos de América. Fue economista, matemático y Premio Nobel de Ciencias Económicas en 1994 (compartido con John C. Harsanyi y Reinhard Selten) por sus análisis sobre el equilibrio en la teoría de juegos no cooperativos. Fue el primero en establecer la distinción entre juegos cooperativos y no cooperativos, según la posibilidad de cerrar acuerdos, de este modo desarrolló un concepto de equilibrio para éstos, 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 lectores, sería interesante invitarlos a profundizar en cualquier aspecto de la Teoría de Juegos, así como investigar sobre la vida de quienes han ayudado a construirla.



PROYECTO Juegos, personas y máquinas

Bloque: I

Ámbito: Estudio.

Práctica social: Elaborar fichas de trabajo para analizar información sobre un tema.

El juego tiene una importancia económica impresionante, si no fuera por eso, 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*) además de 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 cuales la máquina compete con el 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, existen juegos más complejos y antiguos, como el ajedrez, que fue inventado en la India en el siglo VI d.C. y que rápidamente se extendió por Asia, Europa y Arabia. Una buena práctica para los jóvenes lectores consistirá en elegir uno de estos juegos 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.

Pida que registren la información en fichas de trabajo que les sirvan como base para escribir sus reportes. Luego, entre todos, deliberen para distinguir aquellos que son considerados de azar, los clasificados como de ingenio y los de destreza, o que identifique si hay una combinación de estas tres cualidades para relacionarlos después con el contenido del libro.

Adaptación: Luz María Sainz