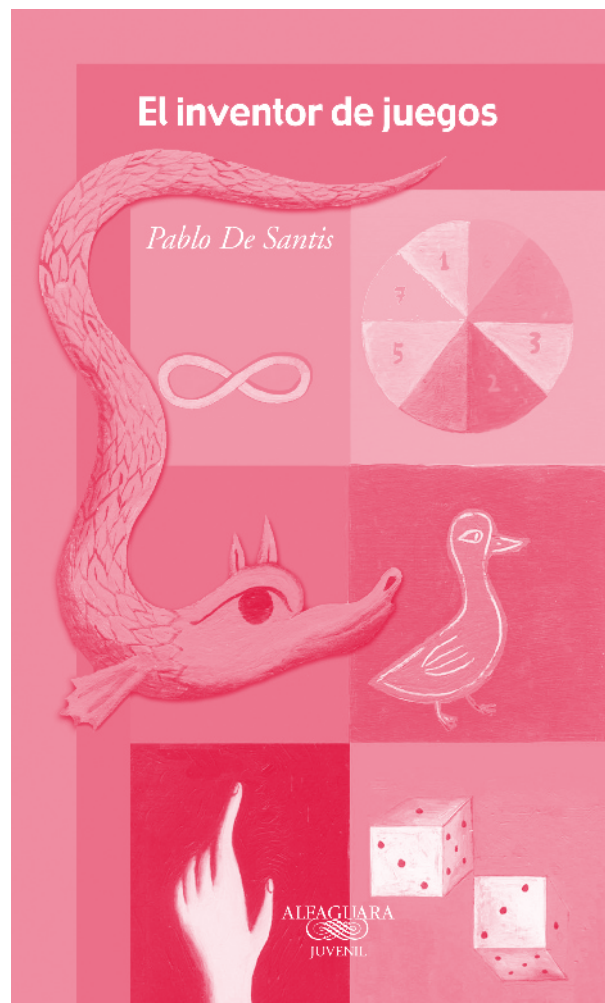


ALFAGUARA JUVENIL

# Guía para disfrutar y comprender la lectura

## El inventor de juegos

Pablo De Santis



## El autor y su obra

Pablo De Santis nació en Buenos Aires 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*. Ha publicado también 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.

*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.

## Propuesta de actividades

### 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.

En nuestra cultura el juego va ligado a la noción de ocio, razón por la cual se opone al trabajo y la productividad. Por ello, tanto en el aula como en la fábrica y la oficina hay que concentrarse y ser serios; ya vendrá el recreo y la hora de descanso para no hacer nada o soltarle la rienda a la imaginación, proceso que, dicho sea de paso, es utilizado frecuentemente no sólo por los artistas, sino también por los científicos y algunos jefes de gobierno para resolver problemas.

La imaginación, considerada como un proceso de elaboración de ideas a partir de una experiencia concreta, se asemeja mucho a un juego en la medida en que busca nuevas relaciones entre los hechos y sus respectivas explicaciones. De esta manera, un médico debe imaginar, a partir de diversas combinaciones entre distintos síntomas, el tipo de enfermedad que presenta su paciente y la mejor estrategia para combatirla.

Lo mismo hace un general al planear una batalla, o un maestro al preparar su clase. También lo hace un escritor al elegir sus palabras y buscar en el lector el efecto que busca.

Un lector también juega con el texto y con las opciones que el autor le presenta.

El juego, entonces, 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 dicho 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 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.

## Para hablar y escuchar

### Juegos, personas y máquinas

El juego tiene una importancia económica impresionante, si no fuera por ello, nadie se tomaría la molestia de inventarlos y tratar con ello de obtener éxito financiero. Sin embargo, también forma parte de la naturaleza humana debido a que el hombre es el único ser capaz de crear juegos (*homo ludens*), además de razonar (*homo sapiens*) y fabricar herramientas (*homo faber*).

Estas tres 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 la India en el siglo VI d.C., y que rápidamente se extendió por Asia, Europa y Arabia, donde se perfeccionó y surgieron los primeros tratados sobre sus mecanismos.

Una buena práctica para los jóvenes lectores consiste en elegir un juego e investigar su historia en enciclopedias y en internet; como ejemplos se encuentran las damas chinas, el póquer, las canicas, el billar, el dominó, los palitos chinos, el misterioso “go”, el crucigrama, el Juego de la Oca, los juegos de rol (cuyo mejor ejemplo es “Calabozos y dragones”) o los Juegos Olímpicos.

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.

La investigación dará como uno de sus resultados que hay juegos cuya fascinación y encanto puede durar siglos, y que son capaces de involucrar a personas de diferentes culturas.

## Para escribir

### El juego de...

El disparador anecdótico de *El inventor de juegos* es precisamente el llamado “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 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 su 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... (ponga aquí el nombre)”.

Así el primer paso consiste en dibujar un juego como el de Iván Dragó, con el mismo número de casillas e imitando 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.

### Escribir las instrucciones del propio juego

Uno de los capítulos más agradables de *El inventor de juegos* es la etapa escolar del protagonista en la ciudad de Zyl, capital y hogar de los inventores de todos los juegos habidos y por haber.

Iván Dragó debió seguir su educación en Zyl, la ciudad de la cual su abuelo fue cofundador, cuya razón de ser es el juego.

Cuando abrimos una caja con un juego de mesa buscamos el pequeño folleto que contiene las instrucciones y reglas del mismo. A veces, si las tomamos literalmente, acabamos jugando otro juego.

De Santis describe un colegio de Zyl en el que una de las materias consiste en aprender a redactar las reglas de un juego, lo cual tiene también sus propias reglas.

Una práctica recomendable para los jóvenes lectores consiste en pedirles buscar las instrucciones de un juego de mesa que se encuentre en su casa, analizarlas, determinar si son claras y cumplen su objetivo y, si no es así, redactarlas de acuerdo a lo expresado en el capítulo correspondiente de *El inventor de juegos*.

Este ejercicio es importante si se toma en cuenta que, en la vida adulta, el que un mensaje o un documento legal esté mal redactado puede acarrear consecuencias indeseables.

La claridad de lo expresado, en este caso, es fundamental para lograr el buen desarrollo de acciones posteriores. Para lograr esto, es fundamental utilizar la llamada “economía del lenguaje”: transmitir, con palabras precisas, un mensaje claro y conciso de acuerdo a lo que uno desea expresar.

## 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 a un instructivo que él mismo diseñó; y una tercera que no toma en cuenta las dos anteriores y depende de la voluntad del lector, en 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 Morodan, dueño y señor de la Compañía de los Juegos Profundos.

## Conexiones curriculares

### Español

- Revisar y corregir los textos que producen, y alentar la consulta de diccionarios y manuales de redacción.
- Emplear fuentes de consulta diversas y ampliar sus estrategias de lectura: comparar y seleccionar información adecuada para la mejor comprensión del texto, releer los pasajes que consideren difíciles y comentar sus interpretaciones.
- Escribir cuentos y reflexionar sobre las decisiones más adecuadas para conformar la trama, los personajes y los ambientes, con el propósito de crear estructuras narrativas.
- Elegir una temática (el amor, la muerte, la naturaleza, lo femenino, la lealtad, la honra, el futuro...) para seguirla a través de textos literarios de diversas épocas y autores.
- Elaborar el análisis y un comentario literario sobre estas lecturas con el propósito de publicarlas en un periódico de la clase o de la escuela.

### Matemáticas

- Distinguir en diversas situaciones de azar eventos que son independientes.
- Determinar la forma en que se puede calcular la probabilidad de ocurrencia de dos o más eventos independientes.

## Conexiones al mundo

### Ojo con el juego

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.

Es recomendable invitar a los alumnos a descubrir que los juegos de ingenio, como el ajedrez, pueden afinar sus cualidades de observación, planeación y ejecución, habilidades muy importantes para aumentar el rendimiento escolar.

Existe además una gran variedad de juegos y deportes cuya práctica hará que los estudiantes reconozcan sus propias habi-

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

## La economía y el juego

La teoría de los juegos ha sido muy útil para explicar muchos aspectos del intercambio económico, de tal 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 (compartido 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 lectores, sería 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.

**Desarrollo:** Gerardo Amancio y Ana Arenzana.