

guía

DE LECTURA > 143



EDELVIVES

EDELVIVES

XIII premio alandar 

Juegos
inocentes
juegos

Ricardo Gómez



Título **Juegos inocentes juegos** / Autor **Ricardo Gómez** / Alandar, 143 / +14 años / 181 páginas

El autor

Ricardo Gómez (Madrid, 1954) es uno de los más destacados autores de literatura infantil y juvenil de la actualidad. Ha sido profesor de Matemáticas, lo que se traduce en sus novelas tanto en el interés por los temas científicos y tecnológicos como por su conocimiento de la psicología de los adolescentes. Ha cultivado también la literatura adulta y la divulgación científica. En el ámbito de la literatura juvenil el catálogo de sus obras es muy extenso: destacan títulos como *Bruno y la casa del espejo*, *Zigurat*, *Diario de un campo de barro*, *El contador de estrellas* o *La isla de Nuncameolvides*. Hablando de sí mismo, escribe: «Me repugnan la injusticia y la barbarie. Odio a los que promueven la guerra. No comprendo cómo permitimos que haya hambre en el planeta. Desprecio a quienes se enriquecen a costa ajena. Creo que os podéis hacer una idea de a qué lado estoy».

Argumento

Sebastian (sin tilde) se considera a sí mismo un chico difícil. Vive en el barrio madrileño de Vallecas y repite curso de bachillerato en un instituto. Pero hay algo que lo hace diferente: hace tiempo trabaja desde el ordenador de su casa como probador de videojuegos y consigue con ello unos ingresos que le permiten ayudar a la economía familiar. La Fábrica, que es la empresa que le hace los encargos, le exige que no revele este trabajo a nadie, ni siquiera a su madre, la cual se teme que el dinero proceda de un origen oscuro y se alarma con las llamadas de una tal Catarina, quien ejerce de contacto de La Fábrica con el chico. Para entrar en los videojuegos, Sebastian utiliza el *nick* de Assassin, El Asesino.

A través de sus recuerdos y reflexiones, vamos conociendo más de la vida de Sebastian. De niño, su padre lo matriculó en una academia de mecanografía para que adquiriera agilidad en los dedos, con la idea de convertirlo en pianista. Pero esa habilidad le ha servido para manejar los teclados y convertirse, desde temprana edad, en un experto en programas y aplicaciones informáticas. Ningún código parece tener secretos para él, que es capaz de *craquear* cualquier videojuego o programa. Un día descubre un fallo en un videojuego y se lo comunica a la compañía responsable. Desde entonces pasó a ser probador de videojuegos. Contentos con su trabajo, le ofrecen pruebas cada vez más difíciles. En la actualidad le envían misiones virtuales para realizar con *drones* o aviones sin tripulación. Ha alcanzado el nivel A, aunque todavía existen el A+ y el A++.

También conocemos su historia familiar, que viene marcada por un suceso trágico, la muerte de su hermana Lucía, con apenas doce años, a causa de una encefalitis. Poco después su padre abandonó la casa; ahora está con otra mujer y bebe más de la cuenta. La madre, por su parte, trabaja para sacar adelante la casa, y aunque Sebastian se comunica poco con ella y la mantiene al margen de su vida, le tiene cariño y procura ayudarla económicamente.

En cuanto a sus amigos, aunque es retraído y no tiene muchos, sale con dos parejas de compañeros del instituto: Helena y Abel, y Andrés y Marta. La primera es la más guapa de la clase y a Sebastian le gusta, aunque no es correspondido. Más adelante contacta con otra compañera, Patricia, con la que empieza a salir al cine, de compras, etc. y acaban enamorándose.

Mientras tanto, sabemos que los *drones* están controlados en una base militar norteamericana y que uno de ellos ha sido derribado y capturado en un poblado de Oriente Medio (posiblemente Afganistán). El jefe de la aldea, Hazrat Banaras, se teme que esta acción va a traer muchos problemas a los suyos.

Objetivo

La intención de la novela es llevarnos a una reflexión sobre la crueldad de la guerra tecnológica y el peligro de los videojuegos si no se usan con las debidas precauciones. Para ello elige como protagonista a un adolescente, cuyos problemas con los padres, compañeros, profesores y mundo adulto en general son los mismos con los que se pueden enfrentar los lectores a los que va destinado el relato, a los cuales no les será difícil identificarse con el personaje principal.

Temas

- Los videojuegos. Adicción, violencia, pros y contras.
- Los *drones*. Su uso militar.
- La adolescencia. Sentimientos de soledad, el instituto, la rebeldía.
- Las relaciones familiares. Falta de comunicación, familias desestructuradas, la muerte de un familiar.
- Las lecturas. La biblioteca, los cómics y aventuras gráficas.
- La amistad y el amor entre adolescentes.
- La guerra tecnológica y el conflicto de Oriente Medio.
- Realidad y fantasía, dificultad para distinguirlas en los juegos virtuales.

Contexto y género literario

La novela mezcla dos géneros muy característicos de la literatura infantil y juvenil. Por un lado es una novela de adolescencia, con los problemas familiares y de desarrollo personal de un estudiante de bachillerato. Por otro es una novela realista bélica: aunque en principio parece que se trata de simulaciones y juegos de ordenador, al final el protagonista acaba participando en una misión dentro de una guerra.

La novela se ambienta en la época contemporánea, con sus conflictos bélicos, adolescentes enganchados al ordenador y alta tecnología aplicada a la guerra.



I Taller de literatura

► Objetivo:

Con las actividades de este taller se pretende orientar a los alumnos hacia una lectura no solo comprensiva, sino analítica de la novela, llamando su atención tanto sobre los aspectos del contenido (título, temas, personajes) como los de organización narrativa (estructura narrativa, tensión dramática).

► Actividades previas a la lectura:

1. EL TÍTULO. *Juegos inocentes juegos.* ¿A qué juegos puede referirse? ¿Serán de verdad inocentes o el término se usa de forma irónica?

2. RESUMEN DE LA CONTRAPORTADA. Nos aporta información sobre el protagonista, su relación familiar y su trabajo con *drones*. Al final plantea una pregunta sobre el mundo real y el virtual.

a. Después de leer el título y el resumen, escribir de qué cree el alumno que va a tratar la novela, si le interesan las historias de adolescentes y videojuegos y si conoce otras obras de este tipo.

► Actividades posteriores a la lectura:

1. EL TÍTULO

a. Al final de la novela (p. 180) vuelve a aparecer la frase que le da título. ¿Cómo podemos interpretar ahora el adjetivo *inocentes* que aparece en el título? ¿Lo son los juegos a los que se dedica el protagonista?

b. Sugerir otros títulos alternativos.

2. LOS TEMAS. Podemos dividir los temas de la novela en dos grandes bloques: temas personales del protagonista y temas relacionados con los videojuegos y los simuladores.

a. Buscar al menos un párrafo donde se vea cada uno de los temas señalados anteriormente.

b. La muerte de la hermana es uno de los episodios importantes de la novela. Aunque ocurrió hace tiempo, sigue pesando sobre Sebastian y sus padres. Resumir la secuencia de su muerte y explicar su influencia en la familia (capítulos 20 y 21). El nombre de la niña no lo sabemos hasta los últimos capítulos; ¿cómo se llamaba?

c. Sebastian cree que no tiene éxito con las chicas. Comparar las diferentes relaciones que mantiene con Helena y con Patricia.

d. En la novela se reflexiona sobre la amoralidad de los videojuegos, comparándola con la de las personas. Comentar los pensamientos del protagonista sobre moralidad y responsabilidad en las páginas 44 y 45.

e. Realidad y fantasía. En varias ocasiones se insiste sobre el realismo de los videojuegos, su dificultad cada vez mayor

para distinguirlos de la realidad. «¿Hasta qué límite los juegos serán, en el futuro, tan reales como la realidad misma?», se pregunta el protagonista. Explicar cómo el protagonista llega a ser víctima de esa confusión.

3. LOS PERSONAJES

a. Sebastian se considera a sí mismo «un chico difícil» (p. 7). ¿Qué hay en su relación familiar y con los compañeros que le haga creerse así? En el fondo, ¿tiene o no razón? ¿Por qué?

b. El padre es electricista (p. 67) y no vive con Sebastian ni con la madre. La visión que tiene el protagonista de él va cambiando a lo largo de la novela. Comprobarlo, analizando especialmente los capítulos 3, 11 y 20.

c. La madre trabaja como asistente en un colegio (p. 13). Sebastian la considera excesivamente protectora, y el padre como una persona que se hace la víctima. ¿Tienen razón? Expresar una opinión razonada sobre ella. ¿Qué ocurrió realmente durante la muerte de la hermana y cuál era la versión de la madre?

d. Identificar los amigos y compañeros de instituto de Sebastian. ¿Cómo se llaman? ¿Qué relación tienen entre ellos?

e. El cabo North, Mosquito y Chandra son una misma persona. ¿Cuándo se usan cada uno de estos nombres?

f. Comentar el personaje de Hazrat Banaras, su actividad en la aldea y su opinión con respecto a los sucesos del *drone* derribado.

4. LA ESTRUCTURA NARRATIVA. En la novela se distinguen claramente dos planos narrativos. Para mayor claridad, uno de ellos está escrito en letra cursiva.

a. Analizar la persona y tipo de narrador de la parte principal (en letra redonda). Seleccionar un párrafo donde se vean claramente estas características.

b. Analizar la persona y tipo de narrador de la parte que figura en letra cursiva. Seleccionar un párrafo donde se vean claramente estas características.

c. La segunda parte se desarrolla en dos escenarios distintos. Identificarlos y señalar los personajes que aparecen en cada uno de ellos.

d. ¿En cuál de las dos partes hay más diálogos? ¿En cuál hay más reflexiones?

e. En la parte principal, explicar cuándo el narrador usa los verbos en presente y cuándo en pretérito.

f. Calcular aproximadamente en cuánto tiempo transcurre la acción. Para ello se pueden tener en cuenta hechos como que estamos en un solo curso escolar, el número de misiones que encargan a Sebastian, los días que pasa la madre en el pueblo, etc.



5. LA TENSIÓN DRAMÁTICA. A lo largo de la obra se van entrelazando tres historias, fundamentalmente: las relaciones de Sebastian con su familia y amigos, las misiones que le encargan desde La Fábrica y la vida de la aldea donde capturan un *drone*. En cada una de ellas la tensión va creciendo hasta alcanzar su punto máximo.

- a. Las relaciones familiares se describen con un ritmo más pausado. Alcanzan su clímax con la entrevista de Sebastian con su padre. ¿Cómo cambian las ideas que tenía Sebastian sobre lo ocurrido en su familia?
- b. Las misiones que lleva a cabo Sebastian con los simuladores tienen un ritmo más rápido, como corresponde a un relato de acción. La tensión aumenta con la misión del capítulo 15 y la traición de Chandra en el 17. Resumir este último episodio.
- c. La vida en la aldea árabe transcurre con normalidad hasta que aparece el *drone*. Desde entonces la tensión empieza a crecer hasta alcanzar su punto culminante con la muerte de cuatro personas por las bombas de los *drones*. Este episodio se cuenta desde la perspectiva de los *drones* y desde la perspectiva de la aldea (ambos en el capítulo 15). Resumir y comparar ambas secuencias.
- d. Los capítulos finales corresponden al desenlace y, por tanto, la tensión dramática disminuye. Resumir cómo termina cada una de las historias: la vida de Sebastian, el cuartel de los *drones* y la aldea de Banaras.

II Taller de escritura

► Objetivo:

El desarrollo de la creatividad es una de las metas más difíciles que se plantea un sistema educativo. La lectura de obras literarias supone al mismo tiempo un modelo y un estímulo para favorecerla. En este taller planteamos unas actividades que, teniendo como punto de partida la propia novela, permitan despertar la fantasía de los alumnos y encauzarlas a través de la escritura creativa.

► Actividad:

- a. La novela tiene muy pocas descripciones. Apenas sabemos nada del aspecto físico de los personajes. Elegir uno de los personajes principales y elaborar su retrato.
- b. Sebastian entra en la biblioteca y discute con la directora. Contar esa misma escena con un narrador externo, en tercera persona, y añadiendo más pasajes en estilo directo. No es necesario seguir literalmente el texto original; puede resumirse y adaptarse.

- c. Cambiar el punto de vista. A menudo Sebastian juzga a su madre, a la que ve como una persona superprotectora. Adoptemos ahora el punto de vista de la madre. Escribir una escena donde la madre, cuando va al pueblo, le cuenta a sus parientes su preocupación por el dinero que recibe su hijo y las horas que pasa encerrado con el ordenador.
- d. Redactar con formato de noticia periodística el ataque sufrido en la aldea de Oriente Medio.
- e. Inventar un final alternativo. Ofrecemos tres propuestas:
 1. Por una indiscreción de Catarina, Sebastian se entera de que su acción contra la aldea fue real y no simulada. Consternado, echa mano de sus ahorros y marcha a la aldea. Allí se entrevista con Hazrat Banaras e intenta reparar el daño causado.
 2. Sebastian le relata a Patricia su entrevista con el padre y esta lo convence para que vaya a verlo todos los fines de semana. Restablecida la relación, Sebastian le cuenta su trabajo para La Fábrica y el padre lo convence para que lo deje.
 3. Elegir libremente otro final.

III Taller de tecnología

► Objetivo:

El protagonista acaba dirigiendo desde su ordenador unos *drones* o aviones no tripulados. Con estas actividades buscamos que el alumno se familiarice con estos sofisticados instrumentos tecnológicos.

► Actividades:

Deberá recabar información para responder a estas cuestiones.

- a. ¿Qué es exactamente un *drone*? ¿Cuándo se inventaron?
- b. ¿Qué tipos de *drones* existen?
- c. ¿Qué importancia tienen en las guerras actuales?
- d. ¿Qué usos pacíficos se les pueden dar?

IV Taller de informática:

► Objetivo:

Aclarar los términos y conceptos informáticos usados en la novela. Conocer la evolución de los ordenadores en los últimos años.

► Actividades:

- a. ¿Cómo eran los viejos ordenadores? Analizar la descripción que se hace de ellos en las páginas 33 y 34. Añadir los recuerdos personales de estos viejos aparatos.



- b. Buscar el significado de los términos relativos a los videojuegos que se usan en la página 18. Hacer lo mismo con los términos informáticos de la página 61.
- c. Explicar en qué consiste el test de Turing y el problema de Eddington. Partir de lo que se dice en la novela, y ampliar la información buscándola en internet.

V Taller de historia

► Objetivo:

Sebastian se ve envuelto sin saberlo en un conflicto bélico. La alusión a los talibanes en la página 133 permite suponer que se trata de la guerra de Estados Unidos y sus aliados contra Afganistán (2001).

► Actividad:

Contextualizar los capítulos de la novela que se desarrollan en el cuartel estadounidense y la aldea afgana.

- a. La guerra de Afganistán fue un episodio más del largo conflicto de Oriente Medio. Se pedirá a los alumnos que copien un mapa de la zona (desde el Mediterráneo hasta Irán), señalando los países que han estado en conflicto después de la Segunda Guerra Mundial.
- b. ¿Qué son los talibanes? ¿Cómo se adueñaron de Afganistán?
- c. ¿Cómo fue el atentado contra las Torres Gemelas de Nueva York? ¿Qué consecuencias tuvo?
- d. ¿Cuál es la situación actual de Afganistán?

VI Taller de cómic y novela gráfica

► Objetivo:

Dar sentido a las alusiones que se hacen en la novela a los cómics y novelas gráficas, a las que es muy aficionado el protagonista.

► Actividades:

- a. Distinguir los conceptos de cómic y novela gráfica.
- b. Buscar información sobre Will Eisner, creador de la novela gráfica y autor admirado por el protagonista. Conseguir alguna de sus obras en una biblioteca y comentarla.
- c. Como alternativa a la propuesta anterior, hacer lo mismo con Joe Sacco.
- d. Entre los autores favoritos de Sebastian se cita también a Satrapi (p. 110). Se trata de Marjane Satrapi, autora de la novela gráfica *Persépolis*, llevada también al cine con

éxito. Conseguir la novela o ver la película, comentando sus aspectos técnicos y el problema de las niñas en las sociedades fundamentalistas.

VII Taller de geografía y ciencias sociales

► Objetivo:

Entender el carácter urbano de la novela y conocer el escenario donde se mueve el protagonista.

► Actividades:

- a. Sebastian vive en el barrio madrileño de Vallecas. Identificar este barrio y sus características, partiendo de lo que explica el protagonista en las páginas 34 y 35.
- b. Localizar sobre un plano otras alusiones a Madrid que aparecen en la novela.

VIII Taller de intercambio de ideas

► Objetivo:

La lectura de una novela no debe limitarse al análisis de sus elementos. Para que esa lectura tenga una trascendencia debe ir seguida de una reflexión sobre los problemas que plantea. El debate es una buena manera de encauzar esas reflexiones y contrastarlas con las de otros lectores. Entre los diversos temas que plantea la novela, algunos ya analizados en los apartados anteriores, elegimos el debate sobre los pros y los contras de los videojuegos, actividad principal del protagonista de la novela, aunque bien podrían plantearse otros argumentos de discusión (por ejemplo, opinar sobre esta dura afirmación del protagonista: «La gente debería pasar un test para poder tomar una decisión tan importante como la de tener hijos», p. 108).

► Actividades:

- a. Puesta en común sobre los videojuegos más populares entre los alumnos. ¿Se observan diferencias entre los preferidos de los chicos y los de las chicas? Reflexionar sobre ello.
- b. Debatir sobre el exceso de violencia en algunos videojuegos. Se puede partir de los comentarios del protagonista en la página 27. ¿Son inofensivos, un simple pasatiempo o pueden generar hábitos violentos entre los usuarios?
- c. ¿Es peligrosa la adicción a los videojuegos? ¿Cómo puede combatirse?
- d. ¿Qué tienen de positivo los videojuegos?



Información complementaria y material audiovisual de consulta para el profesor

1. Libros:

- a. *La gran guerra por la civilización: La conquista de Oriente Medio*. Robert Fisk. Destino, 2006.
- b. *Guerra de drones*. Javier Jordán y Josep Baques. Biblioteca Nueva, 2014.
- c. *Persépolis*. Novela gráfica. Marjane Satrapi. Norma Editorial, 2007.
- d. *El cómic y el arte secuencial*. Will Eisner. Norma Editorial, 2011.
- e. Trilogía *Contrato con Dios*. Will Eisner. Norma Editorial, 2007.

2. Películas:

- a. *El juego de Ender*. Dirigida por Gavin Hood. EEUU, 2013.
- b. *Tron*. Dirigida por Steven Lisberger. EEUU, 1982.
- c. *Matrix*. Dirigida por Andy y Lana Wachowski. EEUU, 1999.
- d. *Vals con Bashir*. Dirigida por Ari Folman. Israel, 2008.
- e. *Persépolis*. Dirigida por Vincent Paronnaud y Marjane Satrapi. Francia, 2007.
- f. *En tierra hostil*. Dirigida por Kathryn Bigelow. EEUU, 2010.

3. Páginas web:

- a. www.ricardogomez.com. Página web del autor.
- b. www.lavanguardia.com/cultura/20140129/54399671955/drones-guerra-distancia.html. Artículo reciente sobre los drones y la guerra a distancia.
- c. www.icobaby.es/index.php?arxiu=fitxa_document&id=10492. Sobre el uso pacífico de los drones.
- d. www.criticalthinkin.wordpress.com/2011/11/28/hello-world/. Debate sobre los videojuegos.
- e. <http://www.rtve.es/alacarta/videos/para-todos-la-2/para-todos-2-debates-videojuegos/994050/>. Debate televisivo sobre los videojuegos.