

¿Hacia dónde van los librojuegos?

Jacobo Feijóo y Asociación "Dédalo", 13-01-15

El remate del año 2014 nos ha permitido hacer un interesante balance, en general sobre la actualidad de la narración interactiva en España y, en concreto, sobre el futuro de los librojuegos, aspecto este último en el que vamos a incidir a continuación.

Efectivamente, en los últimos años se sugirió muchas veces en diversos medios de expresión digitales (foros, artículos de blogs...) la posibilidad de estar asistiendo a un resurgir de los librojuegos y la llegada de su Segunda Edad Dorada. Sin embargo, este deseo solo se quedó plasmado en algunas reediciones de ejemplares descatalogados e intentos de pequeños grupos por ver nuevos títulos en el mercado, materializados en mayor o menor medida por la aportación de ciertos autores y pequeñas editoriales. Estos esfuerzos, no obstante, no llegaron a tener la suficiente relevancia en el mercado de su momento.

Sin embargo, podemos afirmar que en el 2014 las cosas han cambiado sustancialmente.

Los anteriores intentos por resurgir el género adolecían de un grave error: tratar de repetir los mismos esquemas que triunfaron en los años 80-90 del siglo pasado. Estas concepciones se basaban en librojuegos pensados para un público adolescente o infantil, sustentándose en una estructura muy sencilla y unas mecánicas de juego muy simplificadas. Por si fuese poco, esta configuración simple de las cosas se aderezaba con una literatura limitada, poco elaborada, supeditada a la jugabilidad y mero vínculo de unión entre decisiones, en la que se empleaba un lenguaje muy reducido y el trasfondo de las obras era de poca consistencia. Por supuesto, toda esta tendencia era

lógica en un marco infantil, pero no suficiente para otros marcos más adultos y cercanos en el tiempo.

Aun así, series como las de ***Fighting Fantasy***, ***Lobo Solitario***, ***Las Crónicas Cretenses*** o ***La búsqueda del Grial*** destacaban por su intento de dotar de más calidad a tales librojuegos, aportando elementos propios de los juegos de rol (hojas de personaje, dados, planos). Ellas fueron las que permitieron el paso al concepto actual de librojuego.

De este modo, los últimos años, y más el 2014, han supuesto una progresiva revolución en el género que nos hace pensar que su asentamiento y reconocimiento general está siendo efectivo. Ciertamente, hay una serie de hitos que nunca se habían visto antes y que dotan al librojuego de un amplio y nuevo futuro.

En **PRIMER** lugar, debemos señalar la maduración de sus argumentos: los librojuegos ya no se conciben como obras enfocadas exclusivamente para niños. Si bien dicha tendencia existe y siguen apareciendo nuevos proyectos al respecto, nos hemos encontrado con una línea del todo desconocida en los años 80-90, esto es, el librojuego para adulto.

No solo nos topamos con los innovadores librojuegos eróticos de **Urano** o **Erotic Appetite**, sino también la revalorización de otros que aparecieron anteriormente y que no fueron lo suficientemente celebrados en su momento (por ejemplo, en España, "*Esta noche tú decides*", de **Ramón Martínez**).

Además, el género fantástico comienza a adquirir unos tintes más adultos con la expresión de dilemas, conflictos y valores similar al que encontramos en cualquier novela o saga de dicho género. Por si fuese poco, autores como **López Morales** o **Sanjosé Serrano** apuestan por el género policiaco o *noir* con elaborados casos, complicados de resolver.

Y, como no se veía desde hacía muchos años, títulos como "*En la Feria Tenebrosa*" de **Nocte**, "*Los caminantes*" (**Andrés Carrión**) o "*Expediente Z*" (**Fernando Lafuente, Jacobo Feijóo, Pedro Escudero y Raelana Dsagan**) vuelven a recordarnos que el terror también puede ser una temática para los librojuegos, incluso aderezado con gotas de humor si es necesario.

Incluso, el mercado ha visto publicados proyectos del tipo de “*Emprende tu propia aventura*”, manual de creación de empresas al estilo de un librojuego, o “*La cápsula del Tiempo*”, obra generacional de tipo *indie* que incide en la crisis y desorientación de toda una generación. En esta línea también se publicó “*Tria la teva crisi*”, en catalán, por **Grup62**.

A esta reorientación de los librojuegos a las temáticas de adultos debemos añadir la progresiva complejidad de sus reglas. Obras como “*Tiempo para la verdad*” basan su mecánica de juego en una carrera a contrarreloj, en donde el lector-jugador deberá medir los tiempos para poder avanzar en su aventura. Además, otras obras de diversa índole, como la serie **SLANG**, dota a sus reglas de muchas variables y elementos configurables, haciéndola más cercana a un videojuego o a un juego de rol que a los clásicos “*Elige tu propia aventura*”.

En **SEGUNDO** lugar, la aparición de nuevas empresas y exitosos proyectos en *crowdfunding* han catapultado un nuevo interés por los librojuegos de producción española. Compañías como **Ecnaris** o **Suseya** le deben a este sistema de financiación la oportunidad de haber accedido al mercado con sus productos de nueva creación. Otras, como **Cubus Games**, han optado por el sistema clásico de constitución de una empresa y su puesta en marcha. Observamos una convivencia entre el formato digital y el de papel, donde editoriales como **Saco de Huesos** o **Alfasur** prefieren apostar por el sistema clásico y otras, como **Nosolorol**, se inclinan por ambos tipos de modelo. La existencia de diversos agentes activos nos hace pensar que el mercado comienza a ser receptivo a este tipo de narración interactiva.

En **TERCER** lugar, la pervivencia y continuidad de la modalidad infantil. No solo la editorial **Hidra** ha ampliado el número de librojuegos y las colecciones respectivas (incluyendo el pasado año una tercera línea, sobre mitos clásicos) sino que otras, como **Alfasur**, publicaron títulos del tipo “*En las garras de Babá Yagá*”, donde complica ligeramente las reglas clásicas del librojuego para este tramo de edad. Además, la argentina **Atlántida** ha vuelto a reimprimir todos los “*Elige tu propia aventura*” con motivo del 25 aniversario de su lanzamiento. Varias empresas de desarrollo de software implementan

aplicaciones interactivas para iOS y Android pensadas para niños de 0 a 9 años, más cercanas a la interactividad pura que a los librojuegos propiamente, pero como primera aproximación hacia los mismos.

Es interesante destacar la preponderancia del aspecto educativo en los librojuegos destinados a este tramo de edad, recalcando al respecto determinados proyectos sociales como “*La aventura del PENIA*” o los puestos a disposición del público infantil y educadores por la Alcaldía de Nueva York, que explican cómo actuar en caso de darse determinadas contingencias. También ha sido muy sonada la “*Guía para educadores*” que la web de **Librojuegos.org** distribuyó libremente y en la que se enseña el valor educativo de los librojuegos, habiendo constancia de su aplicación en centros docentes de Norte y Latinoamérica.

En **CUARTO** lugar, la aparición del librojuego adaptado a una *app* digital de iOS o Android, ha sido revolucionaria. Su acercamiento al videojuego es cada vez mayor, pero sin impedirle a este género mantener su cualidad propia, consistente en basar la mayor parte de su estructura en la literatura, en la narración interactiva.

Varias empresas extranjeras (**Inkle Studios, Tin Man Games, Gameforge, Choice of Games, Fighting Fantasy...**) y algunas españolas (**Cubus Games, Ecnaris, Dark Game...**) dotan a los librojuegos digitales de ciertas animaciones, ilustraciones, efectos sonoros y pequeñas películas que hacen su lectura más cómoda y atractiva. También incorporan un sistema automático de gestión de objetos, armas, armaduras e inventario, añadiendo al mismo el cálculo de probabilidades y puntuaciones. Además, tales juegos nacen ya con tramas más elaboradas (véase la incursión de género de **Emily Short**), reglas avanzadas y una narrativa cuidada y de calidad. Esto nos hace pensar que los librojuegos se están convirtiendo en una modalidad de los RPGs, con especial incisión en el aspecto narrativo, que los entronca directamente con la Literatura y los libros. Así, el librojuego está convirtiéndose en un híbrido que ocupa el espacio que media entre el libro y el juego, no escatimando las facilidades que le proporcionan las nuevas tecnologías.

Además, otros proyectos como “*Fantasmas Asesinos*” de la editorial **Conbarba** se han atrevido a mezclar el concepto de librojuego con el de juego de rol, creando nuevas ideas y combinaciones para más de un jugador.

Por si fuese poco, este año 2014 ha visto traducciones significativas de librojuegos ingleses al español, como los de la empresa norteamericana **AppEndix**, “*Proteus: la Torre del Terror*” y “*Las aventuras de Sherlock Holmes*”, hecho que manifiesta un creciente interés por parte del consumidor y que exige nuevos títulos para el mercado español.

Por **ÚLTIMO**, no menos importante es la aparición de la comunidad especializada www.librojuegos.org y la asociación de librojuegos “**Dédalo**”. Es la primera vez en la historia del género, al menos en nuestro país, en la que un número de seguidores tiene la suficiente cohesión como para aunarse en una organización que sirva de portavoz y abogue por el reconocimiento de este estilo de narrativa y su importancia en los campos lúdicos y educativos.

El futuro de los librojuegos se presenta, por tanto, muy esperanzador, al menos a corto plazo.

Por medio de la actividad de “**Dédalo**” hemos podido constatar un interés creciente en esta materia, dado principalmente a que los agentes actuales con capacidad de decisión (programadores, profesores, empresarios...) oscilan en un tramo de edad que supera los 30 años y que, por lo tanto, recuerdan nítidamente la importancia de los librojuegos de la serie “*Elige tu propia aventura*”, mostrándose receptivos a su evolución y actual aplicación lúdica o educativa.

Además, la tendencia incremental de compañías *indies* (que buscan nuevas formas de expresión en los videojuegos) les lleva a experimentar con librojuegos evolucionados, adaptándolos al mundo digital y revigorizándolos, en los que prepondera el papel de la narración frente a videojuegos visualmente muy espectaculares pero vacíos en su trama. Un ejemplo significativo al respecto fue la compra de la empresa **Erotic Appetite** por una de las principales editoriales de literatura erótica y romántica del mundo, **Harlequín**, cuando la primera apenas había cumplido algo más de seis meses desde su

constitución. La progresiva aparición de aventuras *point and clic* refuerza el argumento de la demanda creciente, por parte del usuario, de videojuegos que cuenten una historia.

Por si fuese poco, diversas ONGs ven en los librojuegos el medio ideal para manifestar valores muy positivos, como una forma gamificada de enseñanza o de concienciación social de determinados problemas.

También es destacable la sucesiva presencia de este renacimiento en medios de comunicación clásicos, como periódicos o suplementos culturales. En concreto, en el año 2014 hubo periódicos de primera línea que dedicaron artículos al resurgir de los librojuegos.

Ya para finalizar, no podemos olvidar tampoco la creciente importancia de los planes de estudios que incorporan especialidades en programación, diseño y desarrollo de videojuegos y que incluyen como un módulo específico la creación de guiones o narrativas interactivas o transmedias. El caso de los librojuegos supone, en este caso, un importantísimo punto de partida por ser uno de los primeros ejemplos históricos de construcción de narraciones con mecánicas de juego incorporadas. Su análisis y estudio favorecerá en el alumno un buen entendimiento de la posterior evolución de las tramas en los videojuegos.

Teniendo en cuenta todo lo expuesto anteriormente, no nos cabe duda de que ahora, ciertamente, se está viviendo un verdadero resurgir del librojuego, propiciado por el acierto de haber sabido adaptarse de una forma tangible a la época actual.