

# Guía de estilo para editores de librojuegos

(versión 1)

15 de Abril 2015



La presente guía tiene un carácter meramente **recomendativo** y ha sido confeccionada por Jacobo Feijóo para la Asociación Española de Librojuegos y Ficción Interactiva “Dédalo”, con la asistencia de José Luis Pastor.

## **Exposición de motivos**

Con el repunte del género que estamos viviendo últimamente, muchas editoriales se han lanzado de nuevo a la publicación de librojuegos, tanto de contenido infantil o juvenil como de contenido adulto.

Sin embargo, se viene observando una falta de pautas en el sector que, en momentos puntuales, puede dar lugar a cierta confusión en el lector-jugador. Este hecho se observa tanto en las obras en formato físico como en aquellas que se publican en formato digital.

A fin de uniformar la información que se da al comprador, la **Asociación Española de Librojuegos y Ficción Interactiva “Dédalo”** ha elaborado una guía de recomendaciones a las editoriales. Dicha guía es de libre distribución y libre cumplimiento siempre que no se modifique, se reconozca la autoría y no se obtenga lucro económico de ella.

### **a) Tramo de edad:**

De forma similar a la empleada en los videojuegos, “Dédalo” recomienda la inclusión **en portada** de una advertencia del tramo de edad al que la lectura va recomendada, a estimar dicho tramo por la propia editorial.

Tal advertencia constará en el logotipo que corresponda del ANEXO A y supondrá, aproximadamente, un 24% del largo de la portada (o del tamaño de la primera pantalla en las aplicaciones digitales).

Los logotipos podrán solicitarse a “Dédalo”, libre y gratuitamente, en formato digital de alta resolución.

#### **b) Término “librojuego”:**

Tal y como ha aseverado la fundación Fundéu de Español Urgente, el término correcto a emplear es “librojuego” y su plural “librojuegos”, no siendo exactas las variantes como “libro-juego”, “libros-juegos” o cualquiera diferente a la recomendada. Lo apropiado es emplearlo así en toda la obra.

De igual manera, siguiendo la tendencia cada vez uniforme entre editoriales de librojuegos, debería emplearse la palabra “librojuego”, en letras mayúsculas, en la portada del libro o primera pantalla de la aplicación digital, como mínimo. Nada impediría aplicarla también en lomos y contraportadas.

#### **c) Libro para jugar:**

Cuando el libro sea una obra infantil con elementos de juego (*pop-ups*, espacios para colorear, elementos de distintas texturas, ruedecillas de cartón o papel móviles, etc...) la expresión correcta sería “libro para jugar”. La razón de ser viene dada por el origen de la palabra, ya que en inglés se emplea *playbooks* para este concepto, reservándose *gamebooks* a los librojuegos que tratamos, esto es, aquellos escritos en segunda persona del singular (generalmente) en el cual la toma de decisiones por el lector es fundamental para el cambio sustancial de la trama.

#### **d) Nota aclaratoria:**

Aunque ya es una norma no escrita ampliamente aceptada, se recomienda incluir una nota aclaratoria al principio, después de las dedicatorias y créditos y antes de comenzar la obra o reglas del juego propiamente.

Dicha nota deberá explicar qué es un librojuego y advertir de la especialidad de su lectura. Es importante que incida en dos elementos: la lectura no lineal debida a la toma de decisiones y la involucración del lector como responsable de la trama.

No obstante, la forma de expresar tal advertencia puede ser completamente libre.

#### **e) Reglas:**

Es recomendable incluir al principio (tras la Nota Aclaratoria) las reglas que regirán los librojuegos de mecánicas avanzadas. Si éstas requieren elementos externos al libro (cantidad y tipo de dados, por ejemplo), es deseable indicarlo en las mismas, a fin de que el jugador se haga, ya desde el principio, con los que sean pertinentes para jugar.

Los complementos a las reglas (anexos con tablas de cálculo, glosarios, apéndices, etc...) suelen ir al final.

#### **f) PDFs:**

Se aconseja que la ficha u hoja de personaje y los mapas (y también reglas o posibles anexos complementarios al libro) se pongan a disposición del jugador en una dirección web, para que pueda descargárselos libremente y evitar estropear con anotaciones los que vienen impresos en el librojuego.

Dentro del libro, es indistinta su inclusión, sea al principio o al final del tomo.

#### **g) Literatura:**

Con la llegada de los videojuegos, la tendencia del librojuego es cuidar especialmente el aspecto literario, expresión, sintaxis y, en general todos los elementos propios de la lengua escrita. Se recomienda a las editoriales primar este aspecto en la medida de lo posible, buscando la excelencia.

#### **h) Multimedia:**

La inclusión de imágenes en los librojuegos ya se produjo desde las primeras manifestaciones de los mismos. Hay principalmente tres tipos de ilustraciones:

- Las de página entera.
- Las de adorno o “paso”, consistentes en pequeños dibujos que separan secciones o alivian un poco la lectura.
- Las de pistas, las cuales facilitarán datos al jugador mediante su observación o deducción.

Si bien no es una norma, la tónica general es que los tres tipos sean en blanco y negro cuando van en las páginas interiores. La portada tiende a ser en color.

Si el librojuego (en formato físico) incluye otros elementos multimedia (por ejemplo, banda sonora), se recomienda habilitar una dirección de internet para su descarga por parte del jugador-lector, excepto que dichos elementos multimedia vengán integrados en el conjunto de la obra indivisiblemente, como ocurre con los formatos digitales.

#### **i) Ficha identificativa:**

Se sugiere la inclusión en la contraportada de una ficha identificativa de temática y elementos, de forma similar a la que tienen ciertos productos como la alimentación o determinadas labores de tabaco.

Tal ficha identificativa se incluye en el ANEXO B, y se adaptaría a las características propias de cada obra, añadiendo o excluyendo los elementos necesarios de dicha lista. Debe ser legible y presentarse en formato vertical.

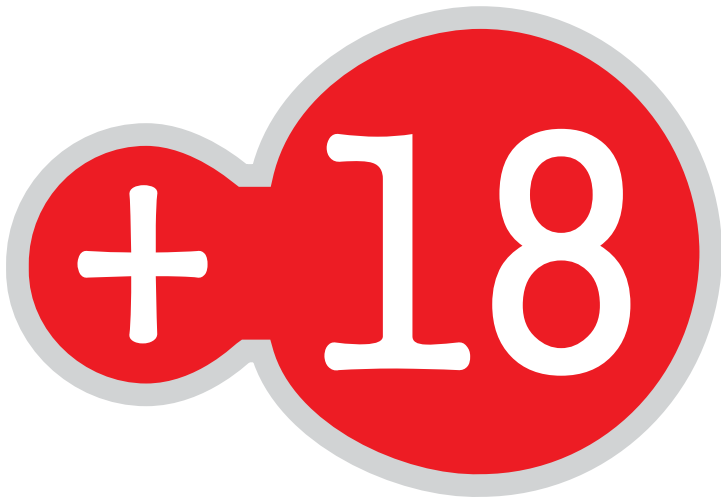
Los símbolos empleados son:

- Datos: para el caso de que el librojuego requiera de elementos externos al libro en sí (datos, cronómetros, etc...).
- Saga: si la obra se ha concebido inicialmente como una primera parte de un cuerpo mayor de volúmenes, independientemente de su número total.
- Sexo: si incluye escenas o pasajes de sexo explícitos.

- Violencia: para el caso de que el texto incluya escenas o pasajes violentos de forma notoria o explícita como recurso literario.
- Terror: cuando incluya escenas aterradoras explícitamente que puedan herir sensibilidades.
- Drogas: para los casos en que los personajes consuman drogas explícitamente o se desenvuelvan en ambientes donde estén muy presentes.
- Lenguaje soez: si la obra emplea un lenguaje que puede herir sensibilidades con sus expresiones violentas, sexistas, discriminatorias, soeces o de cualquier otro tipo.

Se sugiere emplear aquellos símbolos que sean necesarios. En el caso de querer añadir toda la lista, podría usarse el signo de *checkbox* únicamente en aquellos aspectos que sí aparezcan en la obra.

# ANEXO A



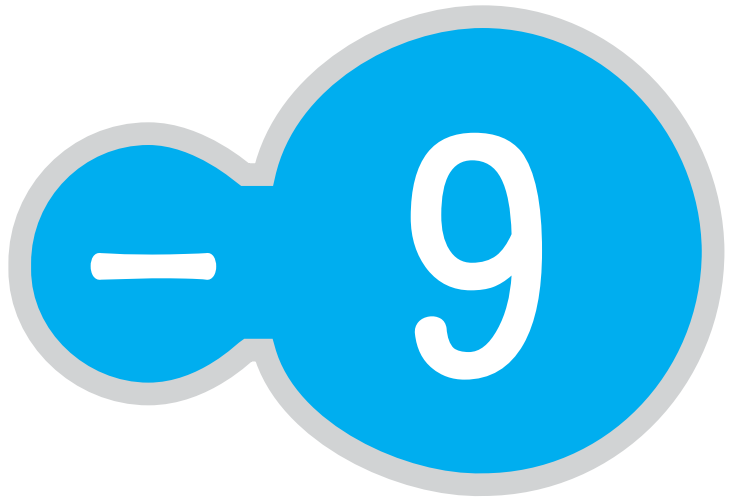
$+ 18$



$+ 9$



$+ 12$



$- 9$

# ANEXO B

