

Jacobo Feijóo es escritor. Actualmente diseña mecánicas y argumentos de juegos. Es administrador y cofundador de www.librojuegos.org y de la Asociación Española de Librojuegos y Ficción Interactiva "Dédalo"

“Pero... ¿aún existen los librojuegos?”

Uno de los problemas del lenguaje, ya desde antiguo, es que conserva expresiones referidas a viejos conceptos y los aplica a otros nuevos por extensión, aunque su significado ya difiera notoriamente. Por ejemplo, en muchos países de Latinoamérica llaman “escribano” al notario y nosotros mismos seguimos usando la expresión “ordenador personal” o “computadora” a máquinas que ya distan mucho de hacer meros cálculos.

Pues bien. Ese problema está muy presente entre los somos amantes de la narrativa interactiva, pues seguimos empleando la expresión “librojuego” a algo que ya difiere mucho del concepto original, y cuyo nombre es así solo porque en su momento nació en los libros.

Veamos de qué va esto.

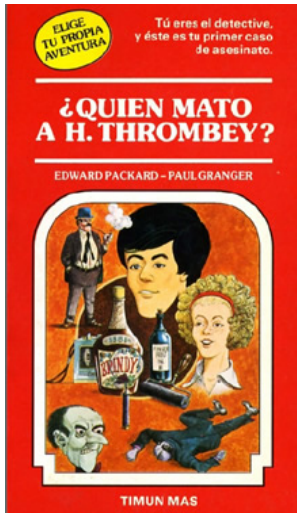
AUGE:

Como muchos sabréis, los librojuegos fueron de los primeros experimentos por hacer narrativas no lineales combinadas con juegos. En lo que atañe a la Literatura pura, ya Cortázar o Borges habían editado obras de argumentos no lineales, pero no se plantearon incluir un aspecto lúdico en las mismas, por lo que debemos clasificarlas como narrativa experimental propia del s. XX y no como una rama del juego.

El ejemplo más clásico del librojuego puro, por tanto, serían los títulos de **“Elige tu propia aventura”**, colección que fue la más vendida en la Historia, en la modalidad infantil. Estos libros convertían al lector en protagonista de la trama que estaba leyendo mediante dos herramientas:

- Usaban la segunda persona del singular (tú, lector).

- Al final de cada página le mostraban una serie de decisiones que les remitían a distintas páginas y entre las que tenía que optar, hecho que variaba el argumento sustancialmente.



Como dije, el éxito a nivel mundial fue tan exagerado que aún repercute hoy en día, pues esos libros se siguen publicando pese a ser una idea nacida en la década de los 70. Su valor educativo ha sido alabado en múltiples ocasiones.

La propagación que tuvieron, imparable, fue dando lugar a evoluciones naturales. Muy pronto aparecieron librojuegos con diversos finales y no uno solo, pudiendo incluso ver cómo tu personaje moría en muchos y te veías obligado a reiniciar la lectura como si de una partida de cualquier juego se tratase. Es significativa la serie de **Dungeons & Dragons** al respecto. Hubo modalidades basadas en la exploración por mapas, con contenido histórico, etc...

Más adelante, títulos como “**Lobo Solitario**”, “**D&D Advanced**”, la serie “**Fighting Fantasy**” o “**La búsqueda del Grial**” comenzaron a incorporar mecánicas de juego tomadas del rol, ya fueran dados, mapas, hojas de personaje y similares, ya fueran ardides intelectuales o inventarios, sistema de luchas o eventos azarosos, etc... y simplificaron la estructura electiva pasando de la hoja a la sección, lo que permitía más dinamismo, combinatoria y extensión de las obras. Los finales se dividieron en óptimos, buenos, regulares, malos y nefastos, y el agotamiento de puntos de vida llevaba irremisiblemente a perder la partida-lectura por muerte, sin necesidad de mención expresa al respecto. Los librojuegos se comenzaron a clasificar en infantiles (más educativos) y juveniles (más lúdicos), aproximándose estos últimos a las partidas de rol en las que el *master* se sustituía por el texto.

CAIDA:

Sin embargo, principalmente en los 90, la sobresaturación de títulos hizo perder un poco de interés entre los lectores. Además, el desarrollo de la ciencia computacional nos trajo MS-DOS, ordenadores Apple cada vez más potentes y, más tarde, Windows, gracias a los procesadores, discos duros y RAM que crecían exponencialmente. La gente joven se lanzó de cabeza a estas mejoras que superaban sustancialmente a los antiguos Spectrum, Amstrad y Commodore. La aparición de juegos cada vez más potentes y vistosos era cuestión de tiempo. Esto hizo que, salvo un reducido núcleo de amantes de la lectura, los librojuegos pasasen por un largo camino a través del desierto.

Fue la época de las aventuras gráficas, que desplazaron a los librojuegos y a las aventuras conversacionales, y de los primeros *shooter*. Los videojuegos invertían sus esfuerzos en dar la máxima calidad estética posible y el mercado anunciaba un nuevo prodigio casi semanalmente. Se empezó a hablar de familias de videojuegos, como las mencionadas arriba, de juegos de gestión de recursos, de estrategia, de plataformas, de RPG...

TIMIDO RENACER:

Gracias a Dios, esos chicos se hicieron mayores, como marca la ley de la vida. Con la llegada de los años 2000 hubo algunos de ellos que trataron de revigorizar el género. Se hicieron impresiones nuevas de viejos títulos y se probó con alguna variante, de manera muy blanda. No fue muy significativo, pero sí suficiente para darle una bocanada de aire a un tipo de juegos que parecía fenecer. Por fortuna, un poco después, esos mismos entusiastas comenzaron a publicar



librojuegos con temáticas adultas y más próximas a los juegos de rol, siguiendo la idea anglosajona del librojuego como *solo role playing*. Es importante destacar títulos como los de **Ricard Ibáñez** (creador del juego de rol "Akellarre") o al autor **José Luis López Morales**, primero en publicar títulos policíacos para adultos, donde no se escatima en truculencia, drogas, violencia y corrupciones. Otros, como "**Solo contra el Wendigo**" de **JOC Internacional**, siguen siendo

un mito a hoy en día. **Devir** o **Timun Mas** se atrevieron con alguna reimpresión y lavado de cara de obras clásicas.

ACELERACION:

Cada vez más gente comentaba en foros que era una lástima que hubiesen desaparecido los librojuegos. Se aceptaba ampliamente que era un tipo de juego más y que, sencillamente, solo necesitaba adaptarse al mundo adulto. El elevado número de amantes de la lectura y de jugadores de rol que no tenían compañeros de juego a mano, comenzó a ser el caldo de cultivo perfecto para este nuevo resurgimiento.



El librojuego comenzaba a renacer de entre las cenizas. Llegando al año 2010 nos encontramos editoriales como **Dark Games** que publican gruesos librojuegos, sean traducidos, sean de autores nacionales como **David Velasco**. Otras, como **Saco de Huesos**, **Timun Mas**, **Nosolorol** o **Alfasur** lanzan nuevos títulos. Empiezan a aparecer librojuegos eróticos de notable éxito (editorial **Erotic Appetite**), otros que utilizan la técnica del librojuego para redactar manuales empresariales, como “**Emprende tu propia aventura**” y se retoma el género, en lo más literario, para crear novelas generacionales como la que hizo **Miqui Otero** en “**La cápsula del tiempo**”.

El sector infantil tampoco se queda olvidado. La editorial **Hidra**, centrada en este público desde el año 2008, lleva a día de hoy 110.000 títulos vendidos y 3 colecciones distintas de librojuegos, con varios números cada una. La editorial **Atlántida**, en Argentina, reimprime toda la colección de “**Elige tu propia aventura**” aprovechando el 25 aniversario del lanzamiento del primer número.

INNOVACION:

En esta renovación del género se produce un hecho significativo. Siguiendo las tendencias extranjeras de **Inkle Studios**, **Adventure Cow**, **Choice of Games**, **Appendix** o de **Tin Man Games**, la mencionada Dark Game traduce y publica en español “**Un asesino en Orlandes**”, primer librojuego en español para iOS y primero de la colección al respecto, al que seguirán otros títulos. Había abierto la puerta a los tiempos modernos.

Tanto el sistema operativo *iOS* como *Android* permitían leer cómodamente librojuegos en formato digital, a los que se añadían sonidos ambientales, música, imágenes, pequeñas secuencias de video a modo de transición... además, se animaban las luchas, había dados bailando en pantalla y el programa recalculaba automáticamente el inventario, los puntos de vida, el mapa descubierto. Su proximidad con el videojuego comenzaba a ser grande, casi hasta el punto de convertirse en una de sus familias.

Sin embargo, aparece una nueva forma de pensar. Muchos creen que esta tendencia supone definitivamente el fin del librojuego, pues consideran que se ha rendido ante los métodos y estética propios del videojuego.



Nada más lejos de la verdad. Como podemos observar en estos

ejemplos mencionados, el librojuego sigue empleando el texto en su mayor parte (más de un 80% de su diseño), que es en lo que se basa su alma. Esto lo convierte tanto en juego como literatura, suponiendo el aspecto audio+visual sólo una parte pequeña, aunque suficiente como para poderse extrapolar como una *app*.

Es, en una palabra, un género propio. Y así lo entendieron las empresas más jóvenes que comenzaron a aparecer recientemente.

LAVADO DE CARA:

A partir de la primera piedra puesta por Dark Game, una empresa catalana, **Cubus Games**, toma un librojuego español titulado “En la Feria Tenebrosa”, de cierto éxito en papel, y lo extrapola como *app* de iOS. Ha nacido la primera empresa de desarrollo de librojuegos en nuestro país. A este título seguirán otros que se encuentran actualmente en el mercado, tanto para iOS como para Android.

La comunidad va creciendo. Los amantes del género pasan indistintamente a leer en papel o en digital, fantasía o policíaca, terror o erótica. Sangre joven aparece preguntando qué es un librojuego, pues han visto su aplicación como *apps* y consideran un tipo de juego extraño, nuevo y experimental que despierta su interés.

A raíz de esto, **Jacobo Feijóo** y **Fernando Lafuente**, dos autores de librojuegos, fundan la web especializada www.librojuegos.org, con la intención de aglutinar a este río disperso de seguidores. Complementan la web con una cuenta de Facebook y de Twitter y poco a poco van llegando varios interesados en el género que aportan su correspondiente grano de arena. De esta manera, aparece la primera comunidad en español centrada en tal tema. Pronto llegarán seguidores interesados desde Latinoamérica, Italia, Portugal, Bulgaria, etc...



AHORA:

El 2014 fue revolucionario. Dos exitosos *crowdfunding* permiten sacar adelante a la editorial **Suseya**, especializada en papel y librojuegos policíacos y a la editorial **Ecnaaris**, desarrolladora de librojuegos como *apps* de iOS y Android.

Vemos surgir experimentos híbridos, como la apuesta de **Conbarba** editores, que nos muestra una mezcla de librojuego y juego de rol para dos jugadores.

Un inglés, **Terence Eden**, hace recientemente un “Elige tu propia aventura” jugable en Twitter. Un día después, aparece la cuenta **@ProyectosDedalo** que (aparte de ser en español) añade imágenes, luchas, objetos, textos largos...

Aparecen iniciativas espontáneas de autores, concursos de librojuegos como el de **Ojo al Dado** y, al final, nace la primera Asociación de Librojuegos y Ficción Interactiva, “**Dédalo**”, segunda en el mundo (y en la historia) tras un proyecto búlgaro.

La Asociación comienza a aglutinar gente y a firmar acuerdos con otras entidades que permitan a la gente ver el valor del librojuego tanto en lo lúdico como en lo cultural, social o educativo. A título de curiosidad, editaron una guía de libre distribución sobre qué enseñan los librojuegos. Dicha guía ha sido calificada como “excelente” por los padres de los librojuegos de **Fighting Fantasy**, **Steve Jackson** e **Ian Livingstone**.

El 2015 promete mucho. Se confirman los rumores de la aparición, como mínimo, de una nueva editorial en papel y un nuevo desarrollador de librojuegos para iOS/Android. Las escuelas de diseño de videojuegos y las Universidades consideran que los escritores de librojuegos tienen mucho que decir sobre argumentos de juegos en los que el jugador tiene que tomar muchas decisiones. El profesorado comienza a considerar seriamente la aplicación educativa de este sistema entre adolescentes. Se venden librojuegos en tiendas de cómics y juegos de rol, como una variante más, y hay una película de “Elige tu propia aventura” (con Nicole Kidman de productora) en fase de postproducción.

Podría aburriros durante horas comentándoos mil datos al respecto. Sin embargo, para no hacerlo, os invito a investigar por vosotros mismos con toda la información que aquí os he dado. La web de Librojuegos.org puede ser un buen comienzo, pues actúa a modo de “informativo” de cómo va evolucionando este género y sus variantes, principalmente en lengua española.



Si el tema resultase de vuestro interés, dejamos abierta la puerta a un futuro artículo sobre las mecánicas y diseño narrativo propios de esta rama lúdica con tanta experiencia a su espalda.

Por lo de pronto os invitamos a informaros, a disfrutar, y por supuesto a elegir bien vuestras opciones.