

Señoras editoriales: ¿Librojuegos o libros para jugar?

Por Jacobo Feijóo, cofundador y
administrador de www.librojuegos.org y la
Asociación de Librojuegos y Ficción
Interactiva "Dédalo".

A lo largo de mis búsquedas por Internet y redes sociales he observado una confusión muy extendida, principalmente entre editoriales, de lo que supone el concepto de "librojuego".

Efectivamente, si tecleamos "librojuego" en Google, encontramos que muchos sitios de internet emplean este término para referirse a los libros orientados a los niños más pequeños, compuestos de despleables (*pop-ups*), texturas, sonidos e incluso olores.

Esto nos plantea la necesidad de definir qué es exactamente un librojuego o, en otro caso, qué término sería el correcto para designar a aquellos libros contruidos mediante la narración interactiva y que, estando escritos en segunda persona del singular, incluyen la toma de decisiones como núcleo principal de su trama, teniendo principalmente una finalidad lúdica.

Hago un inciso, antes de continuar, para remarcar que es importante no llamarles "*libros del tipo Elige tu Propia Aventura*" pues esta fue, precisamente, una colección de librojuegos escrita por unos autores y publicada por una editorial concreta. El volumen de librojuegos publicado en la historia ha sido tal que no sería correcto aplicarle al todo el nombre de solo una parte.

Muchas veces lo más acertado para dilucidar este tipo de dudas es recurrir a la etimología o evolución histórica. En este caso lo tenemos sencillo, proviniendo este tipo de libros del mundo anglosajón y, concretamente, del s. XX, hecho que nos queda muy cerca históricamente y nos permite afirmar con mucha seguridad el significado que tal palabra tenía en su origen.

Si observamos la palabra inglesa *game* y del verbo *to play*, entenderemos el motivo de la confusión. En español, “juego” y “jugar” tienen la misma raíz, lo que hace difícil de diferenciar ambos conceptos. Sin embargo, para los anglosajones, *game* se emplea para referirse al juego mientras que *play* se usa para manifestar la actividad de jugar. De este modo, *to play a game* se traduciría como “jugar un juego”.

Tomando esta referencia y la palabra “libro” (*book*), los primeros autores de librojuegos les denominaron *gamebooks*, cuya traducción literal sería “juegolibros”. Sabiendo que el inglés invierte la posición del adjetivo respecto al castellano, la traducción correcta se convertiría en “librojuegos”. Sin embargo, y aquí viene la solución a la pregunta, cuando hablaban de libros infantiles con desplegados, etc..., las editoriales y autores empleaban la expresión *playbooks*, que vendría a significar algo así como “jugarlibros” y que traduciríamos correctamente como “libros para jugar”.

La cuestión no es baladí desde el punto de vista conceptual. Si nos detenemos a analizar la construcción, hay una radical diferencia entre lo que es un libro que permite jugar con él respecto de lo que es un libro pensado como juego en sí. Para poner un ejemplo muy sencillo, se puede jugar con una mascota doméstica, aunque no sea propiamente un juguete. De esta manera, un *playbook* tiene como finalidad que el niño se familiarice con el formato, concepto y textura de los libros, a fin de que vaya comprendiendo su significado. Para ello, se le “adorna” el libro con elementos atractivos que le despierten el interés y dulcifican ese primer contacto (desplegados, sonidos, piezas movibles...). Sin embargo, un *gamebook* es un juego en sí, pero literaturizado, una narración gamificada.

Sirva este ejercicio, por último, para recomendar a las editoriales y comunicadores en general cuál debería ser el correcto uso de la palabra “librojuego”, palabra que (como ya nos advirtió la Fundación Fundéu), debe escribirse sin guión intermedio y no como “libro-juego”, tal y como todavía se encuentra en muchos sitios.