
**DISEÑO NARRATIVO
DE LIBROJUEGOS**

BREVE MANUAL DE REFERENCIA
Y PRIMEROS AUXILIOS
(ETPA)

JACOBO FEIJÓO

DISEÑO NARRATIVO DE LIBROJUEGOS

Autor: ©Jacobó Feijóo

©Editorial Jacobó Feijóo
(www.editorialjacobofejoo.com)

Maquetador: Carlos Benita Rodríguez

Editor y corrector: Jacobó Feijóo

Diseño portada: Alicia Reguera



editorial_jacobo_feijoo



Editorial Jacobó Feijóo



@JacobóFeijoo

Depósito Legal: M-23705-2021

ISBN: 978-84-09-32991-5

Reservados todos los derechos. No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea mecánico, electrónico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del *copyright*.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Repográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

ÍNDICE

Introducción	11
Definición	15
Historia	21
Tipos	25
01. ETPA	25
02. El resto	27
Proceso de trabajo	31
01. Las herramientas del negocio	32
Consejos	45
01. Saltos	45
02. Escenas	53
Finales	57
01. Tipos de finales	57
02. Falsos finales	61
03. No-finales	61
04. Cierre de finales	62
Narrativa	65
01. Coherencias	65
02. Segunda persona del singular	66
03. Género y sexo	67
04. Giros	69

05. Secciones ocultas	69
06. Escenas sueltas	70
07. Diálogos	71
08. Valores	72
09. Memoria	73
Mecánicas de juego	75
Estructura	79
01. Guiada.....	80
02. Arborescente abierta	81
03. Arborescente cerrada.....	82
04. El laberinto	83
05. Opciones transilvanas	84
Estética	87
01. Ilustraciones de página completa	87
02. Ilustraciones de paso	89
03. De decisión	90
04. Mapas	91
Cómo repasar	93
Editoriales y autores	97

Referencias bibliográficas	101
<i>Links</i> de herramientas	101
Fuentes y referencias	101
Otros	102

A mis compañeros de www.librojuegos.org, por su imbatible constancia. Somos una piña y los admiro.

A Martín, mi ilustrador, por animarme a escribir este libro, por su inmensa creatividad, su seriedad cumpliendo su palabra y su sentido del humor.

A Marga, por sus besos cuando se va a trabajar y yo aún duermo.

Introducción

He decidido escribir este libro por una serie de motivos que llevo años meditando. El primero, porque los *librojuegos* están experimentando una edad de plata y muchos de los que fuimos niños en los pasados años ochenta ahora tenemos hijos. La consecuencia de esto, como suele suceder, es que se reviven ciertas ideas antiguas pero con un nuevo lavado de cara, ya que una generación necesita contarle a la siguiente lo mucho que ha disfrutado con algo en concreto y lo útil e importante que ese algo puede resultar para la nueva sangre que viene. Es así como se transmite y perpetúa el saber en la humanidad. Al fin y al cabo, haber disfrutado de algo y desear que lo disfruten otros es, quizá, uno de los actos más hermosos que puede hacer un ser humano hacia sus congéneres.

Otro de los motivos que me ha llevado a escribir este manual es que me he encontrado con muchos nuevos autores, jóvenes, que muestran un interés creciente por los *librojuegos*. Su amor por la literatura y la influencia de los videojuegos en la cultura de su día a día (en donde el jugador es quien toma siempre las decisiones que conducen la trama, por muy reducida que sea esta) los lleva a interesarse por las estructuras multitrama, y

consideran todo un reto (como nos enseñó el OuLiPo)¹ crear esa estructura en una publicación en papel en lugar de hacerlo en un medio digital. Algunos de esos jóvenes interesados me pidieron, en su momento, escribir artículos al respecto en los que diese algunos consejos y pinceladas, a lo que accedí gustosamente, e incluso me plantean dudas a diario a través de mensajes privados. Mi conocimiento, además de interesarles, les ayuda mucho a entender cómo diseñar los árboles de decisiones necesarios para la creación de videojuegos o incluso para hacer juegos de mesa. Si tomo estas peticiones de ayuda en consideración, me veo obligado éticamente a responder a ellas y transmitir mi conocimiento a otros para que no se pierda, de la misma forma que yo bebí del conocimiento que otros (antes que yo) consignaron en diversos medios. Como ser humano tengo derechos, pero también tengo obligaciones. Y mi obligación, como individuo que forma parte de una especie, es procurar que la especie mejore en conjunto con aquello con lo que yo, buenamente, sepa aportar. Por eso tenía que sacar este libro a la luz.

Por último, creo importante escribir este libro para ayudar un poco más a dignificar los *librojuegos*. A día de hoy (julio de 2021), y tras incontables intentos, la Real Academia Española de la Lengua sigue sin admitir la palabra «librojuego», pese a que podemos encontrarla en un sinfín de publicaciones, y los *librojuegos* siguen sin ser considerados como un género

1. El OuLiPo (Obrador de Literatura Potencial) es un taller de experimentación literaria nacido en Francia de los años sesenta. Su paradigma estriba en que el autor debe ponerse un escollo a sí mismo, una dificultad, un reto, y tratar de resolverlo. Un ejemplo podría ser escribir una novela en la que nunca aparece una vocal determinada. Ese reto se conoce como «traba». En España existe TaLiPo (www.talipo.net).

literario propio. Este hecho es indigno para colecciones como *Elige tu propia aventura*, que fue la más vendida en la historia de la literatura antes de *Harry Potter*. A día de hoy, yo mismo soy director de dos colecciones de *librojuegos*, en dos editoriales, y me encuentro a diario títulos en el catálogo de importantes grupos editoriales. Me parece inconcebible que todavía no se reconozca el papel que los *librojuegos* han desempeñado en la literatura, principalmente infantil y juvenil.

No hay libros que nos expliquen cómo debe escribirse un *librojuego*, y menos libros que hayan sido creados por autores consagrados como yo, que contamos con miles de *librojuegos* vendidos gracias a diferentes editoriales. Esta carencia, como digo, me ha animado a escribir un manual práctico, breve, útil, que pueda consultarse a menudo a fin de resolver dudas y que alguien (que llegue por primera vez a esto) pueda usar para entender de una forma amable todo el complejo proceso de escribir un *librojuego*. Además, he querido aprovechar este primer título para presentar la editorial Trasgo, idea que llevo años fraguando y que pretende aunar el juego y la literatura (como aprendí del OuLiPo) orientándola principalmente a los niños, quizá los mejores lectores (si consideramos su número) que tenemos hoy por hoy.

Para terminar esta introducción es muy importante hacer una matización: este libro trata únicamente de la creación de estructuras, disponibilidad de herramientas y recursos para que el autor diseñe su *librojuego*. Lo tocante al diseño de personajes, tramas maestras, diseño narrativo, diseño de conflicto, etc., ya lo he tratado en mi libro *Diseño Narrativo*,² pues son

2. Feijóo, J. (2019). *Diseño Narrativo*. Madrid: Anaya.

aspectos que entran más bien en el campo de la narrativa en general.

Poco más puedo decir. Confío en que una vez que termines de leer este manual te animes a escribir tu *librojuego* y contribuyas, con tu pequeño gran grano de arena, a hacer crecer un poco más este fascinante género repleto de seguidores muy fieles.

Hecha esta aclaración, vamos manos a la obra.

*Jacobo Feijóo, Madrid,
23 de julio de 2021*

Definición

Empiezo este manual con un caballo de batalla complejo y espinoso: no hay ni una definición ni un nombre consensuado para definir los *librojuegos*.

Durante años se han presentado varias propuestas, como llamarla *literatura de hiperficción explorativa*, *literatura ergódica*, *literatura multitrama*, *novela ramificada*, *literatura elige tu propia aventura*, *literatura de elección*, *ficción interactiva*, *aventura en solitario* y un sinfín de variantes diferentes. La polémica doctrinal sigue vigente y viva, y estamos muy lejos de llegar a un consenso, probablemente porque el género tiene más variantes e innova más rápido que su estudio académico (del todo inexistente, por otra parte). Pero esto no debería desalentarnos. Muchas veces, a lo largo de la historia, han surgido nuevas ideas o tecnologías que se desarrollaban incluso más rápido que el propio nombre que las definía. Un ejemplo actual es el de «ordenador». Si analizamos esa palabra observamos lo anacrónica que resulta en comparación a lo que hoy han llegado a ser las máquinas digitales. «Computadora» también es un anacronismo. Sin embargo, esas palabras-definición perviven en el habla popular, a falta de aceptarse socialmente una mejor.

Por ese motivo, si tuviésemos que aceptar el nombre más extendido, este es el de *librojuegos*. En otras lenguas, como el inglés, el término usado es *gamebook*, *livro-jogo* en portugués, *libre interactif* en francés o *librogame* en italiano. Actualmente, el mundo anglosajón e italiano son los mayores productores de este género, aunque el idioma español no se queda atrás. Especialmente interesante es la palabra usada en inglés para definir este tipo de libros. ¿Por qué? Porque en inglés existe también la definición *playbook*, o libro para jugar, como pueden ser los libros de *pop-up* que usan los niños en los que, al abrir una página, se despliega una figura como si fuese un pequeño teatrillo (un personaje, un escenario, una vivienda, etc.). Lo que significa, en último término, la definición de *gamebook* es que el objeto que tenemos en nuestras manos es, en primer lugar, un libro, y, en segundo lugar, un sistema de juego incorporado a ese libro. Esto se debe a que *game* es el equivalente a «juego», y como ya sabemos desde Huizinga y Caillois, un juego siempre incorpora reglas, al contrario que un juguete, que es un mero objeto con el que jugar. Por otra parte, la definición de *playbook* nos está indicando que lo que se nos presenta es más bien un juguete, ya que *play* es la palabra inglesa empleada como sinónimo de «jugar». Efectivamente, si observamos los libros de *pop-up*, encontramos que no hay ningún objetivo que alcanzar mediante la superación de escollos ni tampoco unas reglas que acatar para lograrlo.

Me he parado en este aspecto para que entiendas de forma clara que, por ese motivo, sí existe cierto consenso en admitir que para que un *librojuego* sea tal, su componente principal debe ser el texto, la trama y los personajes, mientras que las

mecánicas de juego pasan a estar subordinadas al primero. Por lo tanto, un *librojuego* es un libro, en primer lugar, con un sistema de juego incorporado, hecho que viene después. En el caso de que el componente de juego prime sobre el narrativo, sea por su mayor presencia sobre el conjunto o por su notoriedad, se han propuesto definiciones en español como *libro para jugar* o *juegolibro*. Me consta que se está intentando transmitir esta idea a las editoriales para que la diferencia quede clara a ojos del lector que va a adquirir la obra, y así no se lleve a confusión.

Pero lo cierto es que, pese a llevar más de cinco años intentándolo con pruebas abrumadoras, la Real Academia Española de la Lengua (RAE) no ha admitido todavía el término. Esto trae a colación una segunda pregunta, más entroncada con la primera de lo que pudiera parecer: ¿son los *librojuegos* un género literario propio? De nuevo volvemos a enzarzarnos en unas discusiones académicas que enfrentan a los autores que nos hemos especializado en este tipo de narrativa. La respuesta mayoritaria es que sí, que los *librojuegos* son un género literario propio, ya que presenta unas características únicas que los diferencian de otras producciones narrativas, como son el uso mayoritario (aunque no excluyente) de la segunda persona del singular (*tú*, lector), la inclusión del lector en la trama mediante la toma de decisiones que le obligan a saltar entre páginas para continuar con la lectura (interactividad), la inclusión de un sistema de juego, la multitrama con existencia de diversos finales, y una serie de temáticas mayoritariamente preferidas que relegan al resto como casos anecdóticos (aventura, terror, fantasía, ciencia ficción y *thriller* policíaco, aunque hay casos aislados de *librojuegos* eróticos, políticos y hasta de gestión empresarial o jurídica).

Por supuesto, hoy en día también hay *comicjuegos* y hasta juegos de mesa de similar estructura a los *librojuegos*. Incluso he visto composiciones musicales y videoclips que le ofrecen al espectador la posibilidad de variar, con su elección, la dirección en la que la composición (musical o audiovisual) se va desarrollando.³ Al fin y al cabo, la literatura no excluye la expresión visual (hasta los códices tenían dibujos), y eso ha llevado a experimentos o subfamilias del género. El mundo digital no ha sido ajeno a esto y existen juegos narrativos que beben de la ficción interactiva, primer nombre que se le dio a las aventuras conversacionales de los años ochenta y que acabaron derivando en las aventuras gráficas de los noventa. La expresión artística, quizá la más reciente, de la ficción interactiva las encontramos en las novelas visuales (o *historias interactivas*), que son especialmente populares en Japón. Podría profundizar mucho más en este aspecto de las definiciones académicas, pero se alejaría mucho de lo que pretendo con este manual técnico. Nada impide, no obstante, un tratamiento más detallado y posterior en la segunda edición de este manual.

Resumiendo, diré que los *librojuegos* forman una de las familias de la literatura de ficción, y que un *librojuego* tiene su piedra de apoyo en la interactividad y en la multitrama. Eso le lleva a ser un tipo de literatura que incluye, necesariamente, unos sistemas de juego determinados que la hacen constituirse como un género propio.

3. En www.librojuegos.org hay información suficiente sobre todos estos casos.

Lo que aquí trataré de ahora en adelante va a ser el *librojuego* como tal, el realizado exclusivamente en papel, aunque nada me impedirá hacer referencias a otras familias del género y mucho de lo que aquí explicaré será de utilidad para las formas digitales de este tipo de narrativa.

¡Una última anotación! La forma correcta de escribir la palabra es *librojuego* y no *libro-juego*, tal y como recomendó la Fundéu⁴ a Librojuegos.org hace ya unos años. Cualquier otra forma de escribir *librojuego* no es la correcta y debemos evitarla. Tratemos también de uniformar entre todos los aficionados y editoriales del género, por favor, ese detalle si queremos que desde fuera se nos contemple de una manera más cohesionada y seria. Será un primer paso para la aceptación de los *librojuegos* como género narrativo particular.

4. <https://librojuegos.org/2015/01/aclaracion-por-la-fundacion-del-espanol-urgente-fundeu/>

Historia

En www.librojuegos.org llevamos años tratando de seguir el rastro hacia atrás (*tracear*) del origen de los *librojuegos*, buscando su primera expresión en la historia. Hace pocos años descubrimos un libro de suertes del siglo xv⁵ que emplea texto, multitrama y dados para su desarrollo. Creemos que es la expresión más antigua del género o, como algunos han sugerido, un ejemplo de *protogénero*. En cualquier caso, es lo más antiguo y aproximado a un *librojuego* que hemos encontrado. A partir del siglo xx, sobre todo a partir de la educación guiada propuesta por el psicólogo Skinner, empiezan a aparecer varias propuestas, sea en formación, sea en narrativa de ficción, sea en libros de recetas de cocina. En este último ejemplo, según los ingredientes de que disponga el lector, se le permite ir tomando elecciones y saltar de página para ayudarle a decidir qué receta hacer. El sistema es sencillo, y se basa en un modelo del tipo «si tienes media docena de huevos, sigue por la página tal o cual».

Más tarde vinieron los experimentos narrativos de Cortázar, Max Aub, Borges y Saporta, verdaderos pioneros y alquimistas de la narrativa ramificada. En las referencias, a final del libro,

5. <https://librojuegos.org/2019/02/hallazgo-impresionante-librojuegos-del-siglo-xv>

añado estas fuentes por si te interesan. Pero el gran punto de partida que nos atañe, la explosión del género como tal, se produjo en 1979, con la publicación de la colección *Elige tu propia aventura*,⁶ de los norteamericanos Packard y Montgomery, seguida de cerca por la serie *Fighting Fantasy*, en 1982, de los británicos Jackson y Livingston. En este punto se hace necesario indicar que hay una viva polémica entre los amantes del género, pues la empresa de juegos de rol Flying Buffalo lleva años afirmando que su *Tunnels & Trolls* se publicó en 1975 y reivindican el derecho a que se les considere el primer *librojuego* del siglo xx. Sus detractores afirman que no tuvo la notoriedad suficiente y que, además, es más juego que libro, por lo que no cumple enteramente los requisitos para ser considerado un *librojuego*. Como ves, incluso en un género que todavía se está reconociendo no es raro encontrar diferentes escuelas.

La convención es aceptar que *Elige tu propia aventura* fue el inicio. A raíz de las ventas tan exponenciales que se estaban dando, aparecieron un sinfín de colecciones de diferentes competidores. Tecleando «librojuegos» en Google aparecen todas ellas, y muchas se han reseñado en la web de Librojuegos.org, por lo que no voy a entrar ahora en eso ya que excedería el tema que quiero tratar en un libro técnico como este. Solo debo decir que lo que comenzó siendo apenas una innovación narrativa que incluía decisiones que llevaban al lector a cambiar de trama (y por lo tanto, a abandonar la página en donde tal trama se seguía desarrollando para continuar la lectura en otra diferente), comenzó pronto a convertirse en una serie de propuestas que competían entre sí mediante la inclusión de un maremágnum de variantes, necesidad de uso

6. *Choose your own adventure*, en el original.

de dados, fichas de personajes, etc., creando todo un ecosistema del género en el que, cada nueva innovación, daba como resultado un producto más complejo y elaborado en el que ganaba peso el sistema de juego frente al texto. No obstante, hay que decir que esta tendencia (la del juego elaborado) jamás eclipsó a la otra (la que primaba el texto), conviviendo ambas. Luego te lo explicaré un poco mejor.

Con la llegada de los años noventa en adelante, ya entrando en el siglo XXI, el *librojuego* agonizó. El exceso de ventas y la sobresaturación del mercado terminaron por ahogar al lector, que comenzó a interesarse por otros temas, harto de ver *librojuegos* hasta en la sopa. Aun así, este tipo de libros nunca dejó de publicarse, ya fuese por editoriales independientes o grupos editoriales, como lo atestiguan múltiples títulos en esos años. Eso sí, su nicho de mercado era, casi unánimemente, el infantil, entre siete y doce años.

Por suerte, llegando al año 2010, un grupo de amantes del género comenzó a potenciar de nuevo este tipo de literatura. Cabe destacar al respecto la editorial Nosolorol, la extinta Dark Game y Saco de Huesos. Salvo que me equivoque, estas fueron las primeras en volver a incluir *librojuegos* en sus catálogos, concretamente aquella variante que emplea mecánicas avanzadas y que se ha denominado «rol en solitario» —exige el uso de dados, ficha de personaje, etc.— y no siendo tanto una apuesta por *librojuegos* infantiles. En el año 2013 nace la web de referencia, pionera y decana del género, www.librojuegos.org, que más tarde se constituyó en asociación, y gracias al empuje de estas editoriales empiezan a darse a conocer otras que cada vez se involucran más con el género, como Con Pluma y Píxel, OctopusRed, Suseya u otras

de menor relevancia. El eco de este renacimiento ha llegado a oídos de las editoriales grandes –sobre todo de literatura infantil– que han vuelto a incluir *librojuegos* en sus catálogos, como pueden ser Algar, Hidra, RBA, Anaya, Planeta, Espasa, Montena, Disney, Lunwerg o Timun Mas. Como anécdota, destacar que la única que siempre ha tenido *librojuegos* en catálogo ininterrumpidamente ha sido la editorial Susaeta, con su serie *Magos y guerreros*.

Actualmente, si los años ochenta pasados fueron la edad de oro, puedo afirmar sin miedo a equivocarme que estamos asistiendo a la edad de plata. Editoriales como MasQueOca o Grafito han apostado con fuerza por el *librojuego* en formato de cómic (*comicjuego*) y recientemente ha salido a la venta un juego de mesa en español, titulado *Cartaventuras*, que extra-pola este género al tablero mediante cartas que deben leerse y en las cuales se ofrecen tramas que varían según la decisión de las nuevas cartas que se escogen. A día de hoy se pueden encontrar libros con la estructura de *librojuego* en el mercado, sea como novelas, sea como manuales empresariales o incluso con consejos para criar niños. Insisto en que en la página web de Librojuegos.org tienes información de sobra sobre estos ejemplos y no debo pararme más en ellos.

Para terminar con esta sección y no alargarme, puedo afirmar que estoy seguro de que los *librojuegos* ya tienen un hueco en el catálogo de algunas editoriales que, aunque pequeño, es estable, y que la existencia de este género se está volviendo a recordar y retomar a paso firme en el mercado editorial.