

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 la OuLiPo¹) 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

¹ La 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 trate 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).

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 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 a la editorial Trasgo, idea que llevo años fraguando y que pretende aunar el juego y la literatura (como aprendí de la 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 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

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