

## Los videojuegos también pueden fomentar la lectura

Por Raúl Cortés - Agencia EFE - 10 jun 2011 (EFE).

Combatir monstruos ante una pantalla de ordenador ha dejado de ser una amenaza para el desarrollo del hábito de lectura entre los niños uruguayos gracias a un novedoso proyecto editorial de un polifacético programador informático que busca fomentar la lectura a través de un videojuego.

"Imaginarius" es el nombre de la curiosa iniciativa presentada estos días en la XI Feria del Libro Infantil y Juvenil de Montevideo, y Marcos Vázquez el de su neófito autor.

Tras participar en un taller de escritura, este analista de sistemas nacido en 1965 en la capital uruguaya decidió un buen día hacer felices a sus hijos contando historias con su pluma, aunque al final no pudo dejar de lado su otra gran pasión, la tecnología.

El ancla entre la tinta y los pixeles radica en que para avanzar en el videojuego uno tiene que haber leído antes el libro pues el protagonista de la aventura gráfica debe responder a diez preguntas sobre la novela para pasar de una pantalla a otra.

La novela, que él recomienda para niños mayores de nueve años y que tiene una extensión de 175 páginas, narra la historia del pequeño Maxi, de trece años.

Jugando con una computadora en el salón de su casa el niño acaba adentrándose en un mundo alternativo a través de la pantalla, convertida de repente en un misterioso espejo.

En esa nueva realidad encontrará a un enano llamado Gobb, al malvado Maléficus y a otros personajes propios de cualquier buena historia de aventuras infantiles.

Consultado sobre qué fue antes, si el huevo o la gallina, responde que en este caso fue el libro. Luego, con su editor decidieron complementarlo con un videojuego que se puede disfrutar en un ordenador o en un dispositivo móvil de forma gratuita y que "no trata de competir" con los productos líderes del sector.

Vázquez confiesa haber bebido de fuentes como "El señor de los anillos", Julio Verne y "Harry Potter", pero también de series de televisión como "Lost", de la que extrajo el ingrediente que le permitió lograr que al final de cada capítulo el lector se quedara con ganas de más.

"Cuando llegó a nuestras manos (el libro) nos sorprendió porque nos enganchó", considera al respecto el editor Pablo Harari, fundador y director de Ediciones Trilce, que ha publicado la novela.

Para Harari, la virtud del texto es que "no es complicado" pero está "bien escrito" y expone "situaciones de la vida real que en las grandes novelas aparecen y que muchas veces a los niños no se las planteamos", explica.

Trilce es una editorial uruguaya con 25 años de experiencia y que ha publicado un millar de títulos, aunque de ellos solamente una veintena son de literatura infantil, un género que Harari cree menospreciado, no solo en Uruguay, sino también "en muchos países de América Latina".

A pesar de que este fenómeno parece haberse ahondado con la creciente cultura del videojuego para el editor "no debería haber una contradicción" entre ambos mundos y, "si la hay, tiene que ser resuelta positivamente".

"Yo entiendo que está bien hacer las dos cosas, leer y jugar, lo importante es darle el debido tiempo a cada cosa", añade por su parte Vázquez.

Tras publicar el libro en noviembre de 2010, en abril y mayo pasados editor y escritor llevaron a cabo un exitoso experimento de difusión consistente en la entrega gratuita de la novela a maestras de escuela para que lo leyesen a sus alumnos, entre los que se difundió también el videojuego.

"Al principio los niños intentaban adivinar las respuestas a las preguntas" que les hacía el ordenador pero después, "en los tiempos libres, empezaban a pedir el libro para poder jugar con mayor fluidez", narra el autor, que en esos dos meses asegura haber visitado 15 escuelas y atendido a 1.300 niños.

Según el Segundo Informe Nacional sobre Consumo y Comportamiento Cultural en Uruguay, de 2009, el 50,8% de la población lee al menos un libro al año, 6 puntos porcentuales menos que en la primera edición del informe, de 2002.

Harari reconoce que en general un libro "en alguna medida exige más" que un videojuego, por lo que entre sus planes futuros figura ofrecer de forma gratuita una eventual secuela de "Imaginarius".

"Yo soy editor y quiero que se vendan mis libros pero también quiero que los niños en el futuro sigan leyendo para que las editoriales sigan haciendo libros", argumenta.

© EFE 2011.