

**Los internautas tendrán en un sólo click libros y personajes a través de la página**  
**<http://www.leertienepremio.com>**

## LEER EN INTERNET, TIENE PREMIO

- *La FGEE lanza la segunda edición de una campaña de fomento de la lectura que pone en Red el libro, la lectura y las nuevas tecnologías*
- *El concurso se desarrolla en una biblioteca virtual de la que han huido los personajes de los libros; atraparlos y devolverlos a sus historias suma puntos*
- *La iniciativa está organizada por la FGEE en colaboración con CEDRO y el Servicio de Orientación a la Lectura (SOL) y forma parte del Plan de Fomento de la Lectura y el Libro del Ministerio de Cultura*

Una biblioteca virtual en cuyas estanterías se ordenan los libros más leídos del año y de cuyas páginas han escapado sus personajes, es el hilo conductor de la segunda edición del concurso *on line* “Leer tiene Premio” que organiza la Federación de Gremios de Editores de España (FGEE) para fomentar la lectura a través de Internet.

Con esta campaña, que se inicia el 1 de diciembre a través de la página <http://www.leertienepremio.com>, la FGEE quiere enfatizar la compatibilidad entre el libro, la lectura y las nuevas tecnologías y sensibilizar a la opinión pública del valor de la lectura tanto como herramienta de ocio como de formación del individuo.

El juego, formado por los personajes de los libros más leídos del año, según el *Barómetro de hábitos de lectura y compra de libros 2007* de la FGEE, pretende entretener evaluando los conocimientos literarios y la memoria de los participantes. En él, los internautas que participen tendrán que devolver cada uno de los 20 personajes seleccionados a su libro hasta conseguir la máxima puntuación y acceder a los premios.

Una ficha con datos claves o pistas acompaña a cada uno de los personajes y suma o resta puntos para que cada uno pueda regresar a su libro. Cuanto mayor número de puntos se sume, mejor será el premio.

Los premios están divididos en tres categorías y se repartirán según el récord de puntos registrados en la página <http://www.leertienepremio.com>. El ganador del concurso recibirá un smartphone modelo HTC; los clasificados en segundo y tercer lugar, un GPS G350, diseño slim, con pantalla táctil y navegación por voz y para los puestos 4 al 10 habrá un marco digital modelo Vision Middle, con pantalla TFT LCD de 5,6 pulgadas.

La mecánica del concurso, que estará en vigor del 1 al 29 de diciembre, permite a los jugadores acceder con un solo *click* a la biblioteca virtual, invitar a sus amigos a participar y aumentar sus oportunidades de juego, mejorar su puntuación y ganar premios.

Además de la FGEE, en la campaña colabora el Centro Español de Derechos Reprográficos (CEDRO), el Servicio de Orientación de la Lectura (SOL, [www.sol-e.com](http://www.sol-e.com)), forma parte del Plan de Fomento de la Lectura, y está patrocinada por el Ministerio de Cultura.

En los últimos años, el índice de lectura en España ha mejorado, pero aún se sitúa por debajo de la media europea en 2007, en concreto, el año pasado se superó la media de los tres últimos años y llegó al 56,9%, según los datos del Barómetro.

El informe muestra, sin embargo, datos alentadores ya que son los niños entre 10 y 13 años y los jóvenes entre 14 y 24 los que más leen con tasas del 84,5% y del 73,3% respectivamente.

En España, la industria editorial mueve anualmente cerca de 4.000 millones de euros, un 0,7% del PIB, y da empleo, directo e indirecto, a más de 30.000 personas. Las 836 empresas editoriales agrupadas en la FGEE representan cerca del 95% del sector y a lo

largo de 2007 editaron casi 358 millones de libros y una cifra próxima a los 70.500 títulos con una tirada media por ejemplar de más de 5.070.