

jueves 29 de julio de 2021

Turismo invita a recorrer La Laguna resolviendo pistas y acertijos para encontrar el tesoro escondido del corsario Amaro Pargo

Esta iniciativa de Turismo de La Laguna y Tivity Canarias quiere atraer a un segmento joven, que no tiene tan en cuenta los canales de distribución y promoción turística tradicionales



El Área de Turismo del Ayuntamiento de La Laguna, que dirige María José Roca, ha presentado hoy El Tesoro de Pargo, un juego gratuito, autoguiado y presencial que, a través de una serie de pistas y acertijos en tiempo real, convertirá a los jugadores y jugadoras en buscadores del mítico tesoro, jamás descubierto, del corsario Amaro Pargo por las calles y principales monumentos de esta Ciudad Patrimonio de la Humanidad.

La iniciativa, desarrollada por un grupo de jóvenes emprendedores de Tivity Canarias para Turismo de La Laguna, quiere visibilizar y despertar el interés por la historia y atractivos del conjunto histórico, de una manera divertida y sencilla, pero también atraer a un nuevo segmento turístico en auge, un perfil joven que diseña sus vacaciones fuera de los canales de promoción habituales y en el que tiene una gran influencia el entretenimiento *online*.

La concejala de Turismo, Comercio y Movilidad Sostenible, María José Roca, y el auxiliar de gestión de proyectos de Tivity, Daniel Martí Júlvez, explicaron todos los detalles de El Tesoro de Pargo, diseñado para todos los públicos, sin publicidad, que no requiere de ningún tipo de registro ni cupos y que ya está disponible en español en <https://tesoropargo.aytolalaguna.es/jugar> [<https://tesoropargo.aytolalaguna.es/jugar>] y en la web de Turismo de La Laguna. Próximamente, se ofrecerá en varios idiomas.

Se trata de un juego de búsqueda de tesoro, de especial interés para usuarios y usuarias amantes de los juegos de pistas y *escape room*, que puede ser jugado por un número ilimitado de personas y con completa libertad de horarios. Para jugar solo será necesario el uso de un *smartphone* con conexión a internet, en el que se mostrarán pistas, acertijos, vídeos, mapas o audios, entre otros recursos.

El itinerario del juego incluye gran parte del casco histórico y tiene una longitud de unos 2 kilómetros, con salida en la torre de la Concepción. El tiempo estimado de realización del juego varía entre 50 minutos y 90 minutos, dependiendo del perfil de los jugadores y jugadoras, y se ha diseñado para que sea totalmente accesible para las personas con discapacidad..

Roca explicó que este proyecto “es fruto de la colaboración del Área de Turismo con jóvenes emprendedores del municipio y de la Isla, y se integra claramente en la nueva estrategia de promoción turística de La Laguna, un modelo que apuesta por la innovación y la sostenibilidad para captar a nuevos públicos y visibilizar nuestros recursos de una manera atractiva”.

Esta iniciativa “se suma a otras acciones que estamos poniendo en marcha para responder a las demandas de un segmento en auge, el de personas jóvenes que planifican sus viajes según criterios culturales, gastronómicos, paisajísticos y de entretenimiento. Un nuevo tipo de perfil por el que vamos a apostar en los próximos años y con el que queremos complementar y reforzar la importante promoción que ya supone nuestra pertenencia a la Red de Ciudades Patrimonio Españolas”, destacó.

En este sentido, la edil explicó que, “para las y los jóvenes, los juegos se han convertido en la principal forma de entretenimiento, lo que convierte a este género en un canal idóneo para promocionar La Laguna y llegar hasta uno de los nichos de clientes más cotizados en la actualidad. Cuando conocimos el juego *online* sobre Amaro Pargo diseñado por Tivity durante el confinamiento, tuvimos claro que debíamos incorporar esta propuesta a nuestra oferta turística complementaria y hemos adaptado la historia para permitir un juego presencial autoguiado que invite a conocer los tesoros de La Laguna y que queremos que sea el punto de partida para descubrir, además, nuestro comercio, gastronomía y cultura”.

Daniel Martí explicó que “esta propuesta nace del éxito del juego *online* El Tesoro pirata, que ha contado con más de 80.000 usuarios y más de 2 millones de páginas vistas”. A partir de aquí y con “el fin de promocionar la ciudad entre residentes y potenciales visitantes, además de generar cultura de forma accesible, dinámica y divertida, hemos apostado por una forma disruptiva que parte de la premisa de que, dentro de una sociedad interconectada, con una sobrexposición a la información, los mensajes no terminan de llegar”.

En este sentido, “existe la necesidad de innovar en nuevos métodos y la gamificación es un método consolidado y validado entre la población. Cada vez son más las entidades que optan por técnicas de Aprendizaje Basado en Juegos (GBL por sus siglas en inglés), para lograr un alcance y una aceptación mayor”, destacó.

Para el diseño de este nuevo proyecto, cuyo autor es Javier González, Martí explicó que “se ha hecho uso de metodologías dinámicas con fases itinerantes de diseño, prototipado y testeado hasta alcanzar un producto optimizado y escalable, donde las mejoras aportadas por las personas usuarias serán incluidas de forma rápida”.

El juego arranca en español y, en los próximos meses, se ofrecerá también en inglés, alemán y francés. Está diseñado para cumplir las medidas sanitarias actuales, por lo que no se han establecido objetos que tengan que ser manipulados de forma física y todas las acciones se llevarán a cabo haciendo uso de elementos visuales o con la interacción en los teléfonos móviles de los propios participantes. Además de suponer un apoyo a jóvenes emprendedores locales, contará con una importante promoción en canales especializados, redes sociales y blogs.

Entre el mito y la historia

Amaro Rodríguez-Felipe y Tejera Machado (San Cristóbal de La Laguna, 1678 - 1747), más popularmente conocido como Amaro Pargo, fue un corsario, prestamista y comerciante español, cuyos restos están sepultados en el sepulcro familiar de la iglesia lagunera de Santo Domingo de Guzmán. Aunque el apodo de “pargo” se atribuía a ciertas características físicas relacionadas con el pez, hoy toma más peso que era el de su familia materna.

Su figura se ha visto envuelta en un halo de romanticismo que lo ha relacionado con la piratería, tesoros ocultos y romances ilícitos. Además, destaca su vínculo con Sor María de Jesús “la Siervita”, cuyo cuerpo incorrupto se conserva desde el siglo XVIII en el convento lagunero de Santa Catalina y que se exhibe cada 15 de febrero, fecha de su muerte.

Existen numerosas novelas, ensayos, documentales, películas, canciones, obras de teatro y hasta videojuegos centrados en el personaje, sobre cuya figura histórica se está conociendo cada vez más gracias a la labor, especialmente, de investigadores de la Universidad de La Laguna.

El estudio que está detrás de la saga Assassin´s Creed (Ubisoft) financió incluso, hace unos 7 años, la exhumación de los restos de Amaro Pargo por un equipo del Laboratorio de Arqueología Forense de la Universidad Autónoma de Madrid y de Arqueomedia, que incluyó pruebas de ADN y la recreación de su rostro para la promoción del juego de la cuarta entrega de esta saga, en el que aparece esta importante figura lagunera que pervive entre la historia y la leyenda.