DIALOGUEMOS
La academia en la comunidad



Wilson Araque | Universidad Andina Simón Bolívar | jueves, agosto 22, 2024

¡Por supuesto que hay que impulsar la ECONOMÍA NARANJA! siempre y cuando, primero, se comprendan bien los principios filosóficos que respaldan su origen. No hay que improvisar a causa, parecería, de la presión proveniente de las urgencias marcadas por los tiempos político-electorales

Tiempo de lectura: 3 minutos

En tiempos en que la Asamblea Nacional declaró -en sesión del 13 de agosto de 2024- al 29 de agosto de cada año como el "Día Nacional del Gamer", se ha escuchado hablar a varios políticos de que, con ello, se abre la ventana para crear la Ley de Economía Naranja (EN) que, al descifrar sus discursos, se ve que poco o nada han investigado sobre lo que, realmente, es el enfoque y alcance de la economía naranja. De ahí, no es raro que crean que, esta, tiene, únicamente, que ver con la creatividad e innovación en tecnología electrónica, cuando la EN topa, también, y, con mucha fuerza -como muy bien lo han hecho, sin irse muy lejos, en Colombia-, a la creatividad e innovación que está detrás del arte y la cultura de los pueblos.

Por lo tanto, como se resalta, una parte importante que, por supuesto, cubre la EN es la creatividad e innovación digital, en donde, precisamente, están los inventos de alto impacto creativo que se generan desde la experiencia de los videojuegos que, ahora, luego de la pandemia, su uso se ha multiplicado exponencialmente gracias a que el internet -al ser su vehículo de penetración principal- permite motivar a que, estos juegos se realicen en vivo con personas que, inclusive, pueden estar en diferentes países del mundo. No es como antes, cuando ya habían juegos electrónicos -como así se les denominaba-; en donde los veteranos "Atari y Nintendo" eran los reyes para que, niños y adolescentes, se enganchen a una actividad divertida; y los que no tenían dinero para comprar esas consolas de juego exclusivo en casa, simplemente, para saciar su antojo de entretenimiento, iban a sitios de alquiler de consolas en donde, adquiriendo unas denominadas fichas, igual podían jugar.

El otro limitante de esas épocas y que ahora más bien es una oportunidad para emprendedores digitales, es que las personas individuales difícilmente podían crear uno nuevo, pues, los juegos a los que se podían acceder, venían ya sellados y elaborados por alguna de las empresas tecnológicas de esos tiempos.

Entonces, en pleno 2024, esa actividad, efectivamente, ofrece opciones para que, quien le interese la tecnología electrónica -soportada en medios de comunicación y difusión digital-, desarrolle un negocio creativo propio a partir de un entretenimiento o hobby vinculado a los videojuegos-.

Ahora, regresando al mensaje del análisis, como se resaltó, está bien lo de promover a los gamers-más aún, si se está en momentos de una digitalización acelerada-, pero si se habla de Economía Naranja, este es un concepto más amplio y que, bien enfocado, podría desde lo digital y, también, de lo cultural motivar a que se fortalezcan antiguas y/o se desarrollen nuevas actividades productivas para, así, generar empleo digno que, al final, para mejorar el bienestar socioeconómico, es lo que todos los ecuatorianos esperan lograr.

Definitivamente, cuando se considera, también, como parte de la economía naranja, a todo lo relacionado al arte y la cultura, resulta obligado tomar en cuenta a la extensa, rica y diversa creatividad e innovación que está presente en el folklore; las fiestas y bailes locales; las vestimentas tradicionales de los diferentes territorios; la pintura y la artesanía local; el genio de los artistas individuales y grupales; etc.; en donde los ritos, indumentarias, tradiciones, habilidades manuales y música representan verdaderos exponentes de las curiosidades creativas de las personas que habitan los territorios originarios de esa expresión de arte y cultura local que, bien direccionada, es el medio para acrecentar la identidad nacional y local.

Finalmente, hay que esperar que está propuesta asambleísta de posible Ley de Economía Naranja no esté motivada, solamente, por fines electoreros -bajo la premisa de que, dentro del sector de los video juegos, están muchos jóvenes que son potenciales votantes en las elecciones de febrero 2025- y, con ello, se distorsione el verdadero enfoque y alcance integrado de la Economía Naranja; afectando, así, negativamente, a un buen espacio de potenciamiento de la creatividad e innovación multidimensional de una nación, incluso, antes de que este entre en su etapa de verdadera ejecución.

¡Por supuesto que hay que impulsar la ECONOMÍA NARANJA! siempre y cuando, primero, se comprendan bien los principios filosóficos que respaldan su origen. No hay que improvisar a causa, parecería, de la presión proveniente de las urgencias marcadas por los tiempos político-electorales.