

pobladores de la Argentina dentro de un determinado nivel socioeconómico, (según el último estudio 2002 que le asignó un valor de 8 puntos a aquel hogar que la poseyera).

En líneas generales sólo un 11% de la población la posee, siendo su distribución no superior al 16% en las principales ciudades del interior.

Los guarismos que comentamos a continuación, son el resultado de la profunda crisis recesiva argentina iniciada en 1998 y agudizada en el año 2002.

Si bien lograron conservar su computadora casi todas las clases sociales a partir de la Baja Inferior. Esta fue adquirida en la década del 90 y sólo pueden hacer uso de este útil elemento a partir de la clase Medio Alto 30%, le siguen en importancia Alto 2 57%, Alto 1 77% y Alto 67%.

### Relación posesión de computadora e internet en el hogar

Computadora

Mar.	1%	Bajo inf.	3%	Bajo sup.	21%
Medio Típico	45%	Medio alto	64%		
Alto 2	85%	Alto 1	95%	Alto	90%

Internet

Mar.	0%	Bajo inf.	0%	Bajo sup.	3%
Medio Típico	12%	Medio alto	30%		
Alto 2	57%	Alto 1	77%	Alto	67%

Fuente: INSE 2002

De esta conclusión parte el título de esta pequeña reflexión, en la que factores externos como la recesión, abortaron un negocio cuyo crecimiento se esperaba superior a los dos países de Latinoamérica mencionados.

Es de esperar que esta magra evolución se pueda revertir para que todos los integrantes de la población Argentina puedan acceder a tan importante medio.

Para que se pueda establecer una mejor comparación entre la denominación de las clases de 1996 vs. 2002 podemos decir:

1996			2002		
Alto y Medio Alto	ABC1	45%	Alto 1		5%
			Alto 2		5%
Medio típico	C2	10%	Medio alto		10%
Medio bajo	C3	24%	Bajo típico		10%
Bajo superior	D1	25%	Bajo superior		30%
Bajo inferior	D2	25%	Bajo inferior		20%
Marginal	E	5%	Marginal		20%

Fuente: INSE 2002

## La creatividad...

Gianpiero Bosi

Globalmente todo este ensayo puede tener como eje virtual de partida a "la creatividad" como fuerza motriz de toda producción.

La creatividad no es el medio para concretar un deseo sino que puede entenderse como una insaciedad natural del humano que debe satisfacerse a través de algún deseo concreto. Es una energía que produce su metabolismo psico-físico y que debe ser canalizada.

Podría definirse como la condición de plantear y evaluar alternativas al abordar una situación.

Y no es algo volitivo porque no siempre es optativo, muchas veces surge a pesar de la voluntad. O yendo más atrás, podría ser la capacidad de "ver" algo más para hacer, como la factibilidad de transformar-modificar una situación dada con los elementos disponibles. Dicho de otro modo, es poder ver parte de lo que no sucede pero podría, de lo ausente pero posible. Y dichas posibilidades dependerán de cada individuo y de sus experiencias previas.

¿Quién rige a quién?: ¿la creatividad a la ignorancia –como ausencia del saber específico- o viceversa? El saber podría implicar algún tipo de restricción creativa ya que este ocupa un lugar y se ordena en la mente de un modo determinado, que a su vez requiere y genera una estructura de soporte que tiende a ser estable, rígida y estática (como un modelo de sintaxis). Y este hecho en alguna medida dificulta la capacidad de usar esa información en múltiples u otras direcciones (trans-relación).

El pensamiento tiene como objetivo la acumulación de información y su desarrollo en la forma más favorable posible. La conformación de la estructura de la información determinada por la geometría interna del sujeto opera y es básicamente una geometría de dimensionamiento ya que según la importancia relativa cada nuevo dato ocupará un determinado espacio, y de preformalización ya que medirá según los parámetros de la información ya existente y determinará por comparación los valores del nuevo dato entrante. Este proceso tiende a generar modelos fijos de conceptos, lo que limita las posibilidades de uso de toda la información disponible.

Lo creativo es lo inédito y ello depende de qué experiencias o modelos de acción haya transitado el sujeto. En general hay un modelo de lógica "ordenada", "racional", "vertical", en el que cada cosa surge de otra/s por deducción o intuición. Pero en ambos casos hay un paradigma de "coherencia" que determina cierto recorte de posibilidades que tienden a repetirse en individuos de mismos entornos socio-culturales. Es decir, la particular asociación de elementos dada por cada individuo en cada situación depende de los mundos por él conocidos y de sus posibilidades de asociación que surgieran y determinen sus esquemas de pensamiento (moldes-matrices) de forma consciente o inconsciente.

Podría imaginarse que el cerebro tiende a organizarse como una ciudad y que la información tiene sus propios nichos y cuando se requiere circula en auto por calles de, a lo sumo, dos direcciones. A la vez podríamos pensar que existen distintos barrios de casas bajas para los diversos temas. O sea que en general cada elemento se mueve casi siempre en el barrio en el que nació, o a lo sumo va y vuelve hacia otro punto por un camino corto que seguramente luego repetirá ya que le resulta más rápido y fácil que investigar otro. El concepto de creatividad propondría que esa ciudad sea compacta (o maciza), compuesta por altos edificios y que la información circule en pequeños vehículos voladores. Y además podríamos agregar que en esa sociedad no debería existir la propiedad privada como concepto. Sería una gran comunidad de seres distintos pero que pueden compartir libremente todos los bienes.