
Cuestionan técnicas para tener a los niños pegados a las pantallas

08/08/2018



Los entendidos afirman que hay estudios que asocian el excesivo uso de las redes sociales y de los video juegos con depresión y problemas académicos, y sostienen que no es ético que los psicólogos colaboren con tácticas que comprometen el bienestar de los menores.

En el otro extremo, se dice que los estudios que se han hecho son incompletos.

Sesenta psicólogos, investigadores, defensores de los menores y un par de organizaciones enviaron una carta a la asociación de psicología pidiendo que condene esas prácticas.

“Hay poderosos principios de psicología y tecnología que se están usando contra los chicos de formas que no los favorecen”, manifestó Josh Golin, director ejecutivo de Campaign for a Commercial-Free Childhood.

La tecnología emplea computadoras para determinar qué motiva a la gente e influir en su comportamiento en la web. Aprovecha viejos principios psicológicos que usan las empresas para hacer que la gente compre sus productos. La diferencia es que los teléfonos multiusos están en todos lados y no paran de transmitir sus mensajes, de acuerdo con B.J. Fogg, científico analista de comportamiento de la Universidad de Stanford, quien es considerado un pionero en este terreno.

Fogg dijo que su objetivo era usar técnicas persuasivas para mejorar la vida de la gente. Pero siempre ha advertido sobre el “lado oscuro” de esas técnicas, incluida la posible pérdida de privacidad y que se alienten comportamientos perjudiciales para las personas.

La carta a la asociación de psicología menciona un reciente estudio según el cual las adolescentes que pasan mucho tiempo pegadas a sus aparatos digitales corren peligro de caer en depresiones y comportamientos suicidas. El estudio no pudo demostrar si las niñas depresivas son más proclives a usar las redes sociales que las demás.

La carta señala asimismo que hay indicios de que algunos adolescentes varones exageran el uso de videojuegos, “sacrificando el aprendizaje de aptitudes que pueden servir en el mundo real”, incluidos una mejor educación y empleos.

“Las familias no entienden por qué sus hijos se sienten tan atraídos a estos aparatos”, dijo Richard Freed, psicólogo de Walnut Creek, California, que firmó la carta. Acotó que la decisión de la Organización Mundial de la Salud de declarar que el uso excesivo de los videojuegos es una adicción revela que es un problema real.

En el modelo de Fogg, la tecnología puede cambiar el comportamiento de una persona utilizando motivaciones profundas, simplificando la actividad e incentivando a que una persona haga algo apelando a un detonante que actúa “en el momento justo”. Una aplicación, por ejemplo, puede impulsar a una persona a que vaya a correr o puede funcionar como un alerta que convence a alguien de que pase más tiempo en las redes sociales a partir de su deseo innato de aceptación y de evitar el rechazo social.

No solo las grandes empresas tecnológicas apelan a estos recursos. BuzzFeed informó el martes que informes confidenciales de una empresa revelan que los fundadores de un startup adquirido recientemente por Facebook se vanagloriaron de usar “trucos psicológicos” --semblanzas en las redes sociales y misteriosos llamados a actuar-- para hacer que estudiantes de secundaria cargasen una aplicación para una encuesta. Facebook posteriormente desactivó la aplicación.

Facebook y Google no respondieron a pedidos de comentarios hechos el martes sobre si usan técnicas de persuasión psicológica para ofrecer productos digitales para los menores. Apple dijo el miércoles que no lo hace. Microsoft y Amazon declinaron responder.

Apple está incorporando nuevas herramientas para que sus iPhone sean menos adictivos después de que dos importantes accionistas pidieron este año que se combatiese la adicción entre los menores. Facebook, YouTube y Microsoft incorporaron herramientas similares.

En respuesta a la carta de los expertos, el presidente de la Asociación de Psicólogos Arthur Evans Jr. dijo en un comunicado que a esa institución “le preocupa el tiempo que los menores pasan con sus aparatos digitales” y está analizando el papel de la psicología en el desarrollo de esa tecnología.

