

L U M B R E



El programador que inventó el scroll infinito y ahora se arrepiente

03/10/2026

Antes de empezar

Tecnología y sociedad · 14-16 años · 3 min. Aza Raskin creó en 2006 el gesto que te mantiene bajando para siempre. Hoy trabaja en limitar su propia invención.

QUÉ APRENDERÁS

- Analizar el diseño persuasivo de las apps y el costo de la atención continua.

VIDEO

El Invento del que su Creador se Arrepiente: La Psicología del Scroll Infinito

Video externo en YouTube. Lumbre no aloja ni controla el contenido enlazado.



Escanea para verlo en Lumbre

<https://www.youtube.com/watch?v=MrhV3lsdShY>

En 2006, un programador californiano de 19 años llamado Aza Raskin resolvió un problema molesto: cada vez que llegabas al final de una página de resultados de búsqueda, tenías que hacer clic en "página siguiente". Su idea: detectar que el usuario se acerca al borde y cargar los nuevos resultados antes de que termine. La página se vuelve infinita.

Se llamó infinite scroll, scroll infinito, y fue adoptado por las redes sociales, las tiendas y los buscadores hasta volverse el gesto por default de internet. Millones de horas de la humanidad se han consumido deslizándose hacia abajo. Raskin estima que su invento ha quemado el equivalente a cien mil años de vida humana frente a pantallas.

El dato no es un orgullo. En 2022 dijo que ya no usa redes sociales por diseño y que su intención original era noble —quitar un clic, no hipnotizar—, pero que no anticipó lo que pasaría. Añadió algo que vale la pena pensar: cuando compites por atención con un sistema que decide qué te muestra, tu cerebro, que evalúa en microsegundos, nunca fue rival para un algoritmo.

Porque el truco no es el scroll: es lo que nunca termina. Sin final no hay señal de "ya puedes irte". En psicología esto se llama "interrupción de la recompensa": el deseo de descubrir qué sigue se mantiene encendido porque nunca se resuelve. Es un loop abierto perfecto.

Y aquí está la parte incómoda para ti: no es que seas débil. El diseño fue hecho para explotarte una tendencia natural. Un niño de 19 años, con la mejor intención, encontró una forma más eficiente de seguir vivo; y toda la industria copió la forma porque funcionaba.

Algunas apps ya ofrecen "modo aburrido" o recordatorios de pausa. Raskin se dedica hoy a campañas para proteger la niñez del diseño adictivo. El inventor pasó de facilitar la vida a intentar devolverte la puerta de salida. Puedes probar algo radical esta misma semana: usa una app sin internet. La curiosidad no se muere, solo respira distinta.

Sigue leyendo

Versión interactiva completa (con actividades, videos y autoevaluación):



<https://lumbre.lat/object/lec-scroll-infinito>

Material educativo generado desde Lumbre · lumbre.lat