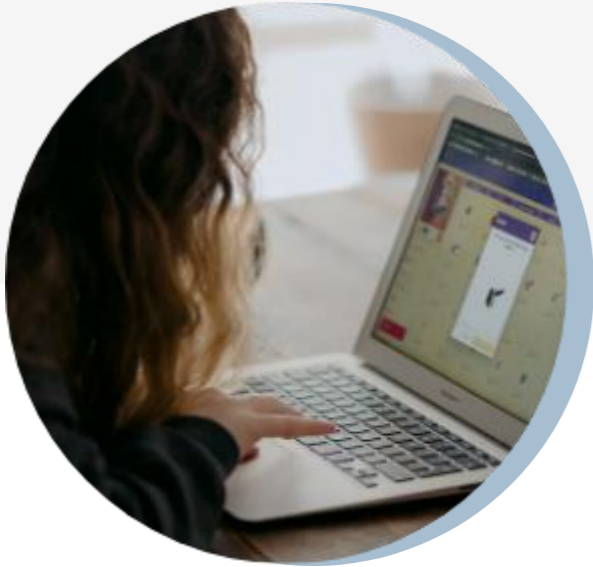


Scrolling infinito y otros patrones de diseño adictivos

MARTA BELTRÁN

Un poco de historia...



PERSUASIÓN

Fogg: “sistemas informáticos interactivos diseñados para cambiar las actitudes y comportamientos de las personas sin recurrir a la coerción ni al engaño”



DISEÑO

Interfaces engañosos



OMNIPRESENTE

Videojuegos, redes sociales, plataformas digitales y todo tipo de aplicaciones móviles

Patrón: modelo o guía de diseño

Adictivo: Comportamientos repetitivos que implican un riesgo para la salud física o mental, continúan ocurriendo a pesar de los intentos de abstenerse o moderar el uso

Patrones de diseño adictivos

Una característica, atributo o práctica de diseño que determina una manera concreta de utilizar plataformas, aplicaciones o servicios digitales que persigue que los usuarios dediquen mucho más tiempo a utilizarlos o con un mayor grado de compromiso del esperado, conveniente o saludable para ellos

¿Y los Dark/Deceptive patterns?



PATRONES ENGAÑOSOS

Patrón oscuro es un término general que se refiere a una amplia variedad de prácticas que se encuentran comúnmente en las interfaces de usuario y que llevan a los consumidores a tomar decisiones que a menudo no son las mejores para sus intereses

PATRONES ADICTIVOS



What are deceptive patterns?

Deceptive patterns (also known as “dark patterns”) are tricks used in websites and apps that make you do things that you didn't mean to, like buying or signing up for something. For example:

- ⚡ Trick wording
- ⚡ Sneaking
- ⚡ Obstruction

[View types of deceptive pattern >](#)

What laws govern the use of deceptive patterns?

Many types of deceptive pattern are already illegal in the EU and US, depending on the type and context of use.

- ⚡ In the EU, the UCPD, GDPR, DSA and DMA help ensure a fairer internet for users
- ⚡ In the USA, the FTC act, ROSCA, and CAN-SPAM are major federal laws that pack a punch

[View the laws >](#)

What legal cases have been won against deceptive patterns?

Businesses that use deceptive patterns are often caught up in legal cases and get hit with big fines and penalties.

- ⚡ Epic Games paid \$245 million to settle charges that they were using deceptive patterns in Fornite's payment system

Aspectos fundamentales de los patrones adictivos

- ➔ (Ultra)Personalización
- ➔ Focalización (addressability)
- ➔ Automatización

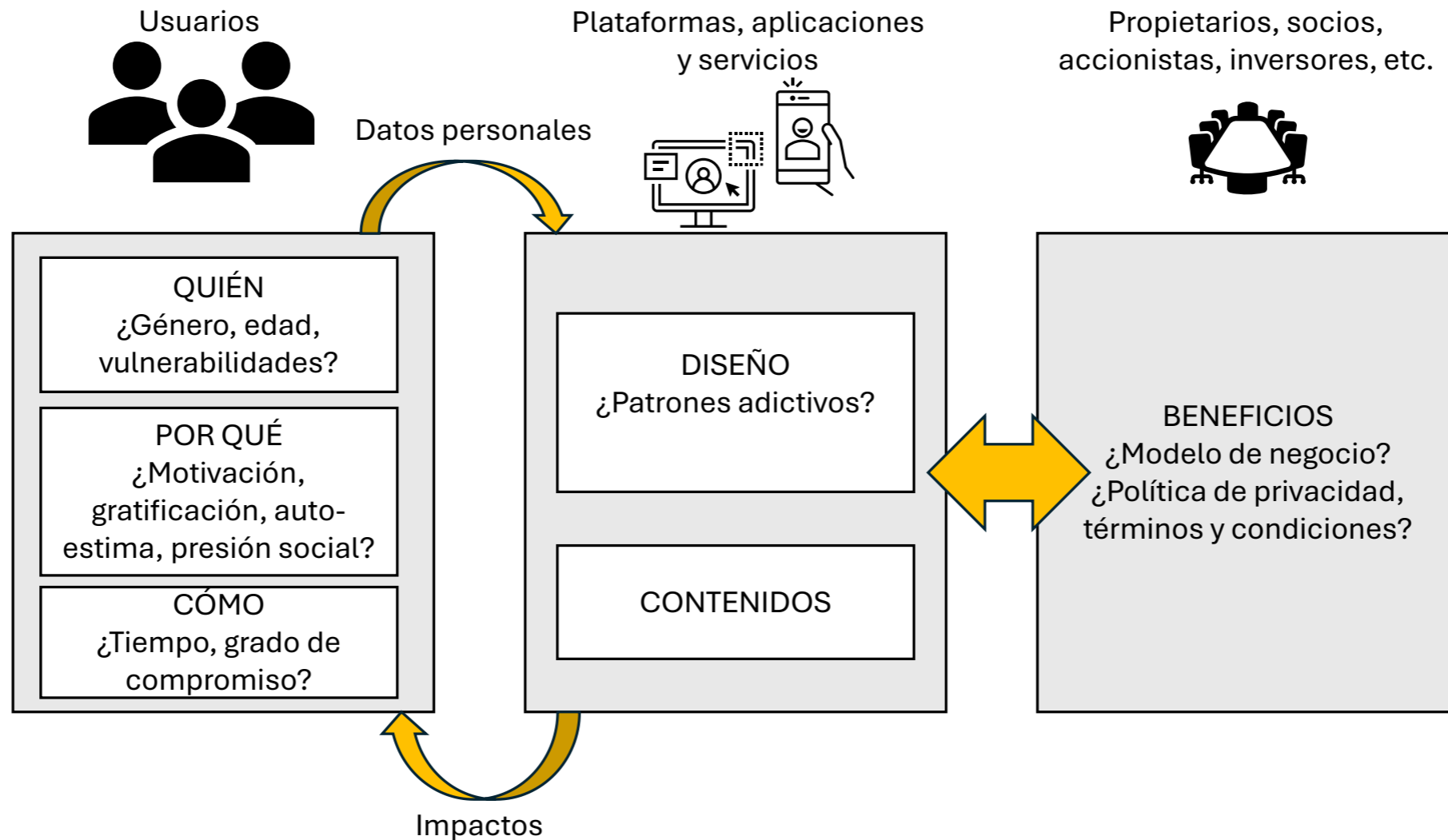


¿Vulnerabilidades? Sesgos cognitivos




Heurística del afecto
Anclaje
Sesgo de automatización
Efecto predeterminado
Justificación del esfuerzo
Efecto de encuadre
Ilusión de control
Gratificación instantánea
Inversión
Aversión a la pérdida
Efecto avestruz
Sesgo pro-innovación
Problemas de autoevaluación
Normas sociales
Status quo

Modelo de funcionamiento de los patrones adictivos





¿Qué datos se recogen?

- Datos del usuario.
 - Huella única de conexión (fingerprint).
 - Comportamiento, hábitos y preferencias.
- 

El valor de los datos en este modelo



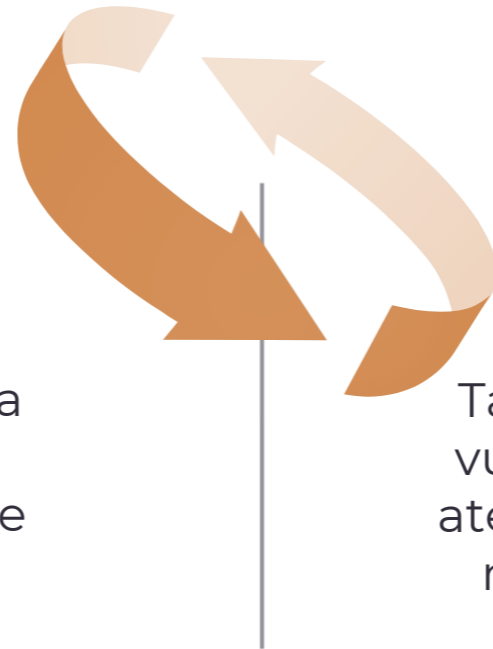
Permiten a los proveedores cuantificar su rendimiento a través de métricas estandarizadas y reclamar así el pago correspondiente a los anunciantes.



Permiten a los proveedores optimizar su rendimiento mediante el conocimiento preciso de qué tienen que ofrecer a cada usuario para que permanezca conectado el mayor tiempo posible con el mayor grado de compromiso.



Proceso cíclico: transformar la atención y el comportamiento de los usuarios en un bien monetizable

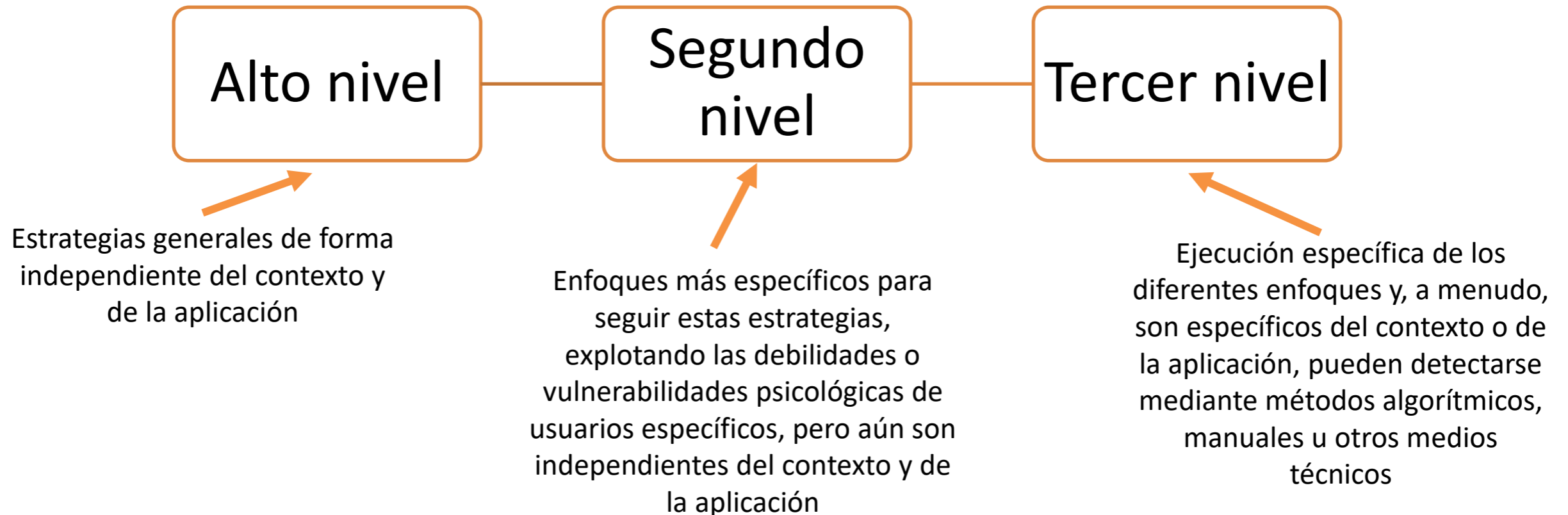


Los datos que se recogen durante la interacción de los usuarios con las plataformas pueden comercializarse directamente, por ejemplo, a los anunciantes

También pueden usarse para explotar las vulnerabilidades de los usuarios, ganar su atención y compromiso, y hacer que pasen más tiempo en línea -> y así se recogen más datos

Clasificación de patrones adictivos

ONTOLOGÍA DE TRES NIVELES



Patrones de alto nivel

1. Acción
forzada

2. Ingeniería
social

3.
Interferencia
con la interfaz

4. Persistencia

1. Acción forzada

OFRECER A LOS
USUARIOS ALGO QUE
DESEAN, EXIGIRLES QUE
HAGAN ALGO A CAMBIO O
ENGAÑARLOS PARA QUE
LO HAGAN DE UNA
MANERA QUE PUEDA
CAUSARLES UN
PERJUICIO

Continuidad
forzada

Pull to refresh

Scrolling infinito

Streaming infinito

Temporizadores

Jugar con cita

Gamificación

Competición guiada

Grinding y exposición innecesaria

Dotación

Recompensas periódicas

Completar la colección

Captura de la
atención

Reproducción automática

2. Ingeniería social

OFRECER A LOS USUARIOS ALGO BASADO EN SUS SESGOS COGNITIVOS O TENDENCIAS DE COMPORTAMIENTO PARA MANIPULARLOS Y LLEVARLOS A TOMAR DECISIONES NO INTENCIONADAS, INVOLUNTARIAS O INCLUSO DAÑINAS PARA ELLOS

Escasez	Alta demanda
Aprobación social	Respaldo, reacción y recompensa social Presión social o comparación Notificaciones de actividad
Urgencia	Mensajes de alerta y notificaciones <i>push</i> Cuenta atrás
Culpa	Mensajes por tiempo limitado
FOMO	Regresión a la media Refresco de la información
Personalización	<i>Confirmshaming</i> Conectores sociales Recomendaciones algorítmicas

3. Interferencia con la interfaz

MANIPULAR LA INTERFAZ DE USUARIO PARA PROMOVER UNAS ACCIONES ESPECÍFICAS SOBRE OTRAS O PARA LLAMAR LA ATENCIÓN DEL USUARIO SOBRE CONTENIDOS O ACTIVIDADES ESPECÍFICAS

Manipulación
estética

Misdirection

Manipulación
de las
emociones

Lenguaje persuasivo

Sobrecarga cognitiva

Reducción de la fricción

4. Persistencia

EXPLOTAR
EL IMPULSO HUMANO
INNATO DE TERMINAR
LAS TAREAS INICIADAS

Efecto
Zeïgarnik/

Previsualización

Efecto
Ovsiankina

Barras de progreso

Microinterrupciones

Tratamiento de datos personales

- Proporcionados activa o directamente por el usuario
- Proporcionados pasiva o indirectamente por el usuario
- Proporcionados por fuentes externas
- Inferidos por el proveedor



Todos estos patrones pueden necesitar datos personales como entrada, recoger o generar nuevos datos personales, o influir en el comportamiento y la toma de decisiones del usuario en el marco de un tratamiento de datos personales

Riesgos para derechos y libertades

Derecho a la integridad física y psíquica, pero también pueden provocar discriminación, exclusión, manipulación, socavar la autonomía individual, influir en el proceso de pensamiento, emociones, comportamiento, limitar la libertad de información y expresión, generar autocensura y afectar a la autonomía y desarrollo

Integridad física y psíquica



ADICCIÓN

Adicción conductual (o adicción sin sustancias) es una condición diagnosticable, ya que "activa sistemas de recompensa similares a los activados por el abuso de sustancias"



EFFECTOS

Preocupación, alteración del estado de ánimo, tolerancia, conflicto, retraimiento y recaída



ESCALA

Algunos de los metaanálisis más exhaustivos estimaron en 2021 y 2022 que el 25% de la población mundial sufría algún trastorno de este tipo

¿Vamos a dejar toda la responsabilidad en manos de los usuarios?

Obligaciones + Ética + Cumplimiento

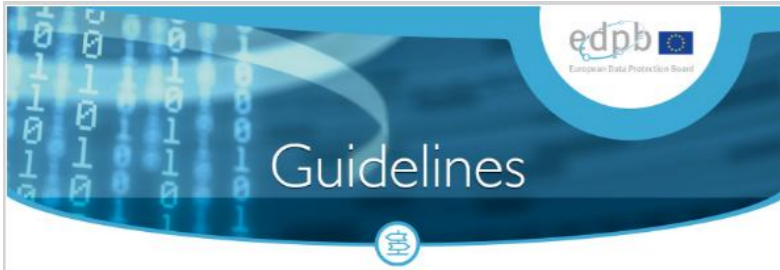


EFFECTOS FÍSICOS: Dolores musculoesqueléticos, alteración de la percepción del estado emocional, alteración del cerebro y neurodegeneración temprana.



EFFECTOS PSÍQUICOS: Depresión, ansiedad y estrés, soledad, baja autoestima, insomnio y baja calidad del sueño, trastornos de la alimentación, baja satisfacción con la vida en general.





**Guidelines 03/2022 on
Deceptive design patterns in social media platform
interfaces:
how to recognise and avoid them**

Version 2.0

Adopted on 14 February 2023

Adopted

1

https://www.edpb.europa.eu/system/files/2023-02/edpb_03-2022_guidelines_on_deceptive_design_patterns_in_social_media_platform_interfaces_v2_en_0.pdf



<https://www.aepd.es/guias/patrones-adictivos-en-tratamiento-de-datos-personales.pdf>



**NOTA TÉCNICA
Patrones adictivos y el
derecho a la integridad de
la persona**

Noviembre 2024

Página: 1 de 14

<https://www.aepd.es/guias/patrones-adictivos-y-derecho-la-integridad.pdf>

GRACIAS

MARTA BELTRÁN

marta.beltran@aepd.es

[@MBeltranPardo](#)

[@mbeltranpardo.bsky.social](#)