



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABI
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, DERECHO Y BIENESTAR
CARRERA DE DERECHO

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE ABOGADO DE LOS JUZGADOS Y TRIBUNALES DE
LA REPÚBLICA DEL ECUADOR**

MODALIDAD:
ARTICULO CIENTIFICO

AUTOR:
LOURDES GUADALUPE AVILA MORA
MARÍA JULIETTE CAMPUZANO BRAVO

TUTOR:
ABG. JAVIER ANDRÉS ESPINOZA SUÁREZ, MG

TEMA:
VULNERACIÓN DE DERECHOS POR USO DE PATRONES
OSCUROS EN PLATAFORMAS DIGITALES

MANTA – MANABI – ECUADOR

2026

Declaración de Autoría

El trabajo de grado denominado **“VULNERACIÓN DE DERECHOS POR USO DE PATRONES OSCUROS EN PLATAFORMAS DIGITALES”**, ha sido desarrollada con base a una investigación exhaustiva, respetando derechos intelectuales de terceros, conforme a las citas que constan en las páginas correspondientes, cuyas fuentes de incorporan en la bibliografía.

En virtud de esta declaración me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance científico de proyecto de grado en mención.



María Juliette Campuzano Bravo

Autora



Lourdes Guadalupe Avila Mora

Autora

	NOMBRE DEL DOCUMENTO: CERTIFICADO DE TUTOR(A).	CÓDIGO: PAT-04-F-004
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO BAJO LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	REVISIÓN: 1
		Página 1 de 1

CERTIFICACIÓN

En calidad de docente tutor(a) de la Facultad de Ciencias Sociales Derecho y Bienestar de la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado preliminarmente el Trabajo de Integración Curricular Artículo Científico bajo la autoría de la estudiante **MARÍA JULIETTE CAMPUZANO BRAVO**, con número de cédula 1317442935, legalmente matriculado/a en la carrera de Derecho, período académico 2025 (2), cumpliendo el total de 384 horas, en binaria con **LOURDES GUADALUPE AVILA MORA** cuyo tema del **ARTÍCULO CIENTIFICO** es "**VULNERACIÓN DE DERECHOS POR USO DE PATRONES OSCUROS EN PLATAFORMAS DIGITALES**". El mismo que ha sido aceptado y publicado en la revista de investigación científica y social Reincisol, adjunto el link de publicación <https://www.reincisol.com/ojs/index.php/reincisol/article/view/1215>

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, y la originalidad del mismo, requisitos suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Lugar, 30 de Enero de 2026.

Lo Certifico,


Abg. Andrés Javier Espinoza Suárez. Mgs.
Docente Tutor(a)
Área: Derecho Informático

Vulneración de Derechos por uso de Patrones Oscuros en Plataformas Digitales

Violation of rights through the use of dark patterns on digital platforms

Para citar este trabajo:

Avila, L., Campuzano, M., y Espinoza, J., (2025). Vulneración de Derechos por uso de Patrones Oscuros en Plataformas Digitales. *Reincisol*, 4(8), pp. 6030-6050. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(8\)6030-6050](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(8)6030-6050)

Autores:

Lourdes Guadalupe Avila Mora

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí

Ciudad: Manta, País: Ecuador

Correo Institucional: e1314746007@live.ulead.edu.ec

Orcid <https://orcid.org/0009-0003-3242-3841>

María Juliette Campuzano Bravo

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí

Ciudad: Manta, País: Ecuador

Correo Institucional: e1317442935@live.ulead.edu.ec

Orcid <https://orcid.org/0009-0003-6387-9497>

Javier Andrés Espinoza Suárez

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí

Ciudad: Manta, País: Ecuador

Correo Institucional: Javier.espinoza@uleam.edu.ec

Orcid <https://orcid.org/0009-0000-8126-4400>

RECIBIDO: 10 noviembre 2025

ACEPTADO: 09 diciembre 2025

PUBLICADO: 12 diciembre 2025

RESUMEN

El presente estudio investiga el fenómeno de los patrones engañosos en el ámbito de las plataformas digitales y el impacto que generan sobre los derechos de los usuarios en el país de origen del estudio, Ecuador. La investigación tiene como objetivo reconocer y examinar las estrategias de diseño digital que se encuentran en las plataformas digitales proyectan influir sobre las decisiones del usuario y comprometer sus derechos fundamentales de privacidad, autonomía y libertad de elección. La investigación utilizó un enfoque cualitativo, materializando un diseño documental y descriptivo, derivado de la revisión de diversa literatura teórica, normativa y comparada. La investigación comprende la discusión de situaciones de interacción llevadas a cabo en redes sociales, videojuegos y plataformas de Streaming, realzando la utilización de patrones engañosos como el infinito scroll, las cajas de botón y la privacidad a lo Zuckerman. Simultáneamente, los resultados de la investigación ponen de manifiesto la existencia de vacíos en la normativa ecuatoriana y la propuesta de regulaciones por parte de la Unión Europea, así como de los retos que suponen los patrones engañosos para la ética y las leyes, lo que requiere de regulación, así como de educación digital y mayor responsabilidad en el diseño de la interfaz; todos los aspectos importantes para la protección de los derechos digitales de los usuarios.

Palabras clave: Tácticas engañosas; Libertades digitales; Seguridad de la información; Control digital; Ecuador.

ABSTRACT

This study analyzes the phenomenon of deceptive patterns on digital platforms and their impact on user rights in Ecuador. The objective was to identify and examine digital design strategies that influence user decisions, compromising their privacy, autonomy, and freedom of choice. A qualitative approach was used, employing a documentary and descriptive design based on a review of theoretical, regulatory, and comparative sources. Scenarios on social networks, video games, and streaming platforms were examined, highlighting the implementation of tactics such as endless scrolling, loot boxes, and privacy zuckering. The results revealed regulatory gaps in Ecuadorian legislation regarding these practices, in comparison to the regulatory advancements in the European Union. The study concludes that deceptive patterns represent an ethical and legal challenge that demands specific regulations, digital education, and responsible interface design to guarantee the protection of users' digital rights.

Keywords: Deceptive tactics; Digital freedoms; Information security; Digital control; Ecuador.

INTRODUCCIÓN

¿Qué son los patrones oscuros?

Los patrones oscuros (dark patterns) son modos de diseñar interfaces cuya finalidad es manipular de forma deliberada la toma de decisiones del usuario llevando, en última instancia, al usuario hacia conductas que beneficien a los intereses de la plataforma antes que a su propia voluntad. No son errores de usabilidad, sino formas de manipular las limitaciones cognitivas y emocionales de una persona para llevarla a asumir términos que no lee, compartir información personal sin el consentimiento total o permanecer conectados más tiempo del que le gustaría hacerlo.

Es así que, (Brignull, 2025) definió los patrones oscuros como “trucos utilizados en sitios web y aplicaciones que te hacen hacer cosas que no pretendías, como comprar o registrarte en algo”, o de la forma en la que también la manifiesta (Brownlee, 2018) “un patrón oscuro es una elección de UI/UX (Interfaz de Usuario/ Experiencia de usuario) engañosa o, en otras palabras, confusa que busca aprovechar la psicología humana para persuadir a los usuarios a realizar acciones que verdaderamente no desean”.

Por lo tanto, estas metodologías se caracterizan por eliminar información, confundir las elecciones o establecer estrés mediante elementos visuales, emocionales o temporales. Los patrones oscuros plantean no solo cuestiones técnicas, sino también éticas y legales que obstaculizan la autonomía digital y ponen en peligro derechos esenciales como la libertad de elección en los espacios digitales, el consentimiento de informado y la protección de la privacidad.

Breve historia o surgimiento del concepto

La expresión "dark patterns" (patrones oscuros) fue introducido en el 2010 por Harry Brignull, diseñador y especialista de la UI (interfase de usuario) y UX (experiencia de usuario), quien incluso creó un sitio web especializado para documentar y denunciar este tipo de prácticas engañosas en el ámbito del diseño digital. Su misión era hacer visible que determinadas decisiones en el diseño de las interfaces eran más que simples errores de usabilidad, sino decisiones deliberadas para desviar la conducta del usuario

Este campo se remonta a antes. El término *experiencia de usuario* (UX) fue acuñado por Don Norman en el año 1993 con el objetivo de englobar un concepto más amplio con respecto a lo que, en aquel momento sólo hacía alusión a la facilidad de uso, en resumidas cuentas, la usabilidad de los productos digitales. Según este término, “la experiencia del usuario no debía limitarse a que una pantalla fuera fácil de usar, sino que tan bien debía considerarse factores como el lugar, la situación o incluso el estado emocional y social de las personas” (Nava, 2025).

Gracias a esta visión más amplia, el diseño UX, se transformó en una disciplina orientada a conectar mejor la tecnología con quienes la utilizan. Esta base permitió que, con el tiempo, se evidenciara como esas mismas herramientas podían servir tanto para facilitar la vida de los usuarios como para manipularlos, dando paso al debate sobre los patrones oscuros.

Fundamentación psicológica y técnica

Los patrones oscuros operan porque están amparados en fundamentos psicológicos que han sido objeto de estudio a la luz del comportamiento y la economía conductual, y porque, además, el acceso a éstas se realiza al tiempo que se dan por sobreentendidos los límites cognitivos y sistémicos de las personas.

Estos no son fallos de diseño, sino técnicas que persiguen orientar las decisiones hacia el objetivo propio del negocio. Su funcionamiento se explica, en gran medida, a través de los sesgos que son entendidos como atajos mentales de los que hace uso el cerebro humano a la hora de decidir, pero que, sin embargo, las respuestas que pueden inducir no son muy racionales.

Como se ha señalado, son “efectos psicológicos que causan una alteración en el procesamiento de la información captada por nuestros sentidos, lo que genera una distorsión, juicio errado, interpretación incoherente o ilógica sobre el fundamento de la información de que disponemos” (Regader, 2025).

El sesgo de escasez es uno de los mecanismos más explotados en el diseño digital, ya que índice a los usuarios a actuar impulsivamente cuando perciben que un recurso, oferta, o un contenido está a punto de agotarse. Tal como lo explican diversos estudios “la escasez captura la mente; cuando se experimenta de algún modo, las personas se vuelven a ella de forma que la mente se oriente automáticamente hacia las necesidades insatisfechas” (Plaza, 2015).

A este se suma el efecto anclaje, que aparece cuando la primera percepción de información condiciona las decisiones posteriores. En este sentido, “el efecto anclaje siempre viene dado por el hecho de que las personas utilizan inconscientemente la información percibida en un inicio a la hora de formarse una opinión, emitir un juicio o tomar una decisión” (Salvador, 2024).

De hecho, según lo investigado, se señala que “el incremento del anclaje genera porcentajes positivos a la primera oferta y promueve la reducción de la subconfianza” (Macbeth , 2012) lo que explica su efectividad en contextos digitales donde se presentan precios o planes de suscripción.

Y en el caso de los videojuegos o de los comercios virtuales, el refuerzo intermitente es parte de la manipulación cognitiva, y en este caso proviene de la técnica conductual proveniente del condicionamiento operante. Consiste en “mantener al usuario “atrapado” de acuerdo con un programa que le otorga recompensas, y ocurre en la venta de loot boxes, denominadas cajas de botín o cajas de recompensa” (Huerta, 2022).

A esto se le agrega, el diseño emocional, al cual se lo puede considerar como el complemento decisivo de la manipulación digital, dado que incorpora colores, sonidos, animaciones o mensajes a medida que impactan de forma directa las emociones y las reacciones del usuario. Pero como lo menciona (Cárdenas, 2024),” el diseño no debe limitarse solo a la estética, sino que debe generar una conexión emocional positiva, logrando que el usuario se sienta atraído y establezca un vínculo con la plataforma”.

Desarrollar estas prácticas no son sólo las meras técnicas de la interfaz, sino que son producto de la cooperación de expertos en materia de comportamiento humano, diseñadores de experiencia de usuario (UX) y equipos de marketing. Distintas plataformas confían en un psicólogo experto en economía del comportamiento y neurociencia la optimización de la interacción con los usuarios asegurándose de que cada decisión en torno al diseño maximice el tiempo de permanencia, la conversión comercial o la exposición al contenido.

Esta técnica fue observada en investigaciones de economía conductual, como las realizadas por Richard Thaler y Cass Sunstein, cuyas teorías del "nudge" también se conocen como empujoncito. El pensamiento principal de estos autores se trata en cambiar ligeramente la forma en que se presentan las opciones puede y como este cambio puede tener un gran impacto en las decisiones individuales sin limitar su libertad. Los nudges, en principio, proponen guiar a las personas hacia decisiones que les beneficien aprovechando sus habilidades cognitivas naturales, como la aversión a perder, la inclinación a seguir un camino preestablecido o la reactividad frente a estímulos inmediatos. Esta técnica se basa en la premisa de que las personas no actúan siempre de manera lógica y que el entorno donde toman decisiones tiene un impacto en sus acciones.

Esta teoría también se utiliza para “explorar, comprender y explicar las influencias existentes en el comportamiento de las personas, especialmente las que no son útiles, con el fin de eliminarlas o modificarlas” (BusinessBalls, 2013).

Ya entendiendo que los patrones oscuros son intencionados diseños de interfaz que buscan manipular el comportamiento del usuario y con ello al mismo tiempo restringir su libre albedrío, ahora es posible reconocer algunas modalidades de patrones oscuros que se repiten en mayor medida en las plataformas digitales. Entre los que encontramos los siguientes:

- El *misdirection* o distracción consiste en desviar la atención del usuario hacia elementos secundarios de la interfaz para ocultar la verdadera acción que está ejecutando. De esta manera, la persona termina aceptando opciones que probablemente no habría elegido de forma consciente, ya que su atención se centra en un estímulo distinto al realmente relevante.

Como lo señalan algunos autores, “el diseño intenta evitar que el usuario se fije en aquellas cosas que no le interesan al propietario del recurso, servicio o aplicación” (Calvo, 2021), lo que evidencia la intencionalidad de este patrón para manipular la decisión del usuario.

➤ El zuckering de privacidad, induce al usuario a compartir más datos de los que realmente desea mediante configuraciones poco transparentes. Como se ha señalado “este filtro es particularmente relevante para el patrón denominado “Privacy Zuckering” en español, cuando te engañan para que compartas con un sitio más información personal de la que pretendías” (Ariel, 2018), lo que refleja como estas prácticas benefician a la plataforma a costa de los derechos del usuario.

➤ En el caso de infiniti scroll o desplazamiento infinito en español, la manipulación se basa en eliminar la noción final en el consumo de contenido digital. Al no existir un punto de cierre visible, el usuario tiende a prolongar su permanencia en la plataforma, lo que reduce su capacidad de autorregulación y genera un consumo compulsivo que responde más el diseño de la interfaz que a su voluntad propia.

➤ Las loot boxes, también conocidas como cajas de recompensas, son otra práctica común, sobre todo en el sector de los videojuegos. Estos dispositivos simulan la lógica de los juegos de azar al brindar premios fortuitos a cambio de dinero o esfuerzo. La incertidumbre y el esfuerzo intermitente propician conductas viciosas y producen un gasto económico permanente que el jugador suele pasar por alto.

➤ Finalmente, el Pay-To-Win o pagar para ganar, consiste en otorgar ventajas dentro de una plataforma a quienes realizan pagos adicionales. Esto crea una diferencia significativa entre los usuarios, “premium y aquellos que no invierten dinero, promoviendo un gasto recurrente y, al mismo tiempo, una presión social y psicológica en quienes quedan en desventaja.

Y en base a esta información, en el contexto ecuatoriano, la creciente digitalización ha generado el uso masivo de redes sociales, videojuegos y servicios de Streaming, sin que exista un desarrollo normativo proporcional que permita regular la forma en que las plataformas influyen en las decisiones de los usuarios. Además, el consumo digital continúa en aumento, mientras que la alfabetización digital, la educación sobre derechos en línea y el reconocimiento ciudadano de prácticas manipulativas aún se encuentran en niveles limitados, especialmente en grupos vulnerables como niños, adolescentes y adultos mayores. Por ende, esta brecha se convierte en el escenario propicio para que los patrones oscuros operen sin regulación ni supervisión efectiva.

Y es así, que, aunque Ecuador cuenta con un marco general que protege derechos relacionados con la protección del consumidor y la privacidad, este no aborda de forma específica el fenómeno conocido como patrones oscuros y sus derivados. La Constitución de la república del Ecuador, y leyes como la Ley Orgánica de Protección de Datos Personales, establece principios generales de protección a los derechos ciudadanos, y la Ley Orgánica de Defensa del Consumidor, contemplan elementos como la transparencia, el consentimiento informado y la prohibición de prácticas abusivas.

Sin embargo, en materia de regulación específica sobre patrones oscuros, no existe una normativa detallada que los identifique, regule o sancione. Este vacío legal implica que los usuarios están más vulnerables frente a estrategias digitales diseñadas para condicionar sus decisiones, limitando su autonomía y capacidad de elección consciente.

A partir de esta problemática, surge la necesidad de analizar con mayor profundidad cómo estos mecanismos afectan los derechos digitales en Ecuador, particularmente en relación con la autonomía, la privacidad, la libertad de elección y la protección de datos personales.

En este sentido, el presente artículo tiene como objetivo analizar el impacto de los patrones oscuros en los derechos de los usuarios en el contexto ecuatoriano, identificando su presencia en plataformas digitales de alto uso, describiendo los vacíos normativos existentes y exponiendo las consecuencias sociales y jurídicas que derivan de estas prácticas. Con ello, se busca visibilizar un fenómeno que, aunque no siempre es perceptible para el usuario promedio, tiene efectos directos en su comportamiento, su libertad de decisión y su interacción con el entorno digital.

MATERIALES Y METODOS

La investigación se desarrolló desde un enfoque cualitativo con un diseño documental descriptivo y comparativo, orientado al análisis de los patrones oscuros en plataformas digitales y su impacto en los derechos de los usuarios en Ecuador. La mayor parte de la información académica fue recopilada de la base de datos ProQuest, completamente con investigaciones científicas, informes, publicaciones especializadas y normativa legal vigente.

Se emplearon palabras clave relacionadas con el objeto de estudio para realizar el proceso de investigación en ProQuest, las cuales se fueron modificando poco a poco para optimizar los resultados a medida que la revisión avanzaba. Algunas de las expresiones que utilizamos, fueron los patrones manipuladores, el diseño UX persuasivo, las áreas de privacidad, la manipulación digital, las interfaces de visión cognitiva, el uso digital en Ecuador y los derechos digitales. Durante la investigación, estos términos se unieron a operadores booleanos y se alteraron durante todo el análisis para ampliar, contrastar y especificar los hallazgos de acuerdo con las nuevas tendencias teóricas detectadas.

Para el análisis jurídico, se empleó como referencia el marco normativo ecuatoriano, que comprende la Constitución de Ecuador, la Ley Orgánica de Protección de Datos y la Ley Orgánica de Defensa del Consumidor. Se tuvieron en cuenta también instrumentos reguladores internacionales, como la Ley de Servicios Digitales (DSA) y el Reglamento General de Protección de Datos de la Unión Europea (GDPR), para establecer un contraste normativo.

Las plataformas digitales seleccionadas para el estudio fueron redes sociales (Facebook, Instagram y Tik Tok), videojuegos (Genshin Impact y Fortnite) y servicios de Streaming (Netflix y Amazon Prime), escogidas por su alta penetración en Ecuador y por presentar patrones de diseño que han sido previamente identificados como persuasivos o manipulativos en la literatura científica.

La investigación no incluyó la interacción directa con los usuarios; se basó en el análisis de documentos, informes académicos y descripciones del funcionamiento de las interfaces que se encuentran en artículos científicos, publicaciones especializadas y repositorios académicos.

También se consideró el factor de vulnerabilidad digital a partir de investigaciones previas que analizan impactos en grupos como niños, adolescentes, adultos mayores y personas con alfabetización digital limitada.

Para organizar los datos recopilados, se utilizó el análisis comparativo de documentos, lo que hizo posible descubrir patrones, coincidencias teóricas, vacíos normativos y estrategias compartidas en las plataformas analizadas desde un enfoque analítico y no experimental.

RESULTADOS

La investigación realizada reveló que, en las plataformas digitales populares de Ecuador, las tácticas manipuladoras son comunes. Su existencia tiene un impacto directo en los derechos fundamentales de los usuarios.

Se han identificado, mediante un análisis normativo y una revisión de documentos, varias maneras de manipulación digital que operan a partir de estrategias psicológicas y persuasivas, utilizando tácticas cognitivas y afectivas para incidir en comportamientos concretos.

Análisis de Plataformas y Derechos Vulnerados

Redes Sociales

Las redes sociales se han convertido en uno de los espacios digitales más influyentes en la vida diaria, pero también en escenarios donde se aplican estrategias que afectan la autonomía del usuario.

Plataformas como TikTok, Facebook o Instagram emplean técnicas como el scroll infinito, que elimina el final visible del contenido y promueve una navegación compulsiva” (Rodríguez Ruiz, 2024).; el privacy zuckering, que manipula la configuración de privacidad para obtener datos sin consentimiento claro; y la redirección de atención, mediante notificaciones constantes que dificultan la desconexión. Estas prácticas, aunque funcionales para mantener la actividad en la plataforma, pueden vulnerar derechos del usuario y fomentar un uso digital poco saludable.

Video juegos

El consumo de videojuegos también ha crecido de forma acelerada, como FIFA, Fortnite y Genshin Impact han impulsado un aumento significativo en el uso de videojuegos. Además de ofrecer entretenimiento, estas plataformas implementan mecanismos para mantener el interés de los jugadores durante un período más largo. Las loot boxes, el farming artificial, el FOMO (el temor a perderse algo) y los sistemas de pago por ganar son ejemplos de estrategias que llevan a una participación continua y, con frecuencia, compulsiva. Estas prácticas ponen en riesgo la autonomía de quienes las utilizan y promueven un consumo que puede ser antisocial.

Plataformas de Streaming

Alcanzando el acceso al entretenimiento digital de forma masiva se ha visto la aparición de plataformas que ofrecen contenido variado y en diferentes formatos. En este sentido, Netflix, Disney+ o Amazon Prime, por ejemplo, desarrollan estrategias para mantener conectado al usuario de forma mucho más prolongada en el tiempo, lo cual puede vulnerar derechos fundamentales del consumidor. Una de estas prácticas es el autoplay, que reproduce automáticamente el contenido y hace que el consumo se encuentre presente de forma ininterrumpida sin que el usuario sea capaz de percibir la continuidad del mismo, lo cual disminuye el control que este tiene respecto a la utilización de la plataforma.

Grupos Vulnerables Afectados

Estos efectos de las estrategias digitales no afectan en igual medida a todos los grupos de usuarios. Entre los grupos más vulnerables se encuentran los niños y los adolescentes, cuya inmadurez emocional les hace propensos a incrementar el riesgo de problemática de la conducta en relación la adicción y falta de control en relación al contenido. Los adultos mayores también se verán afectados porque en múltiples ocasiones no tienen los conocimientos necesarios para hacer adecuadamente los ajustes de privacidad o para poder detectar técnicas manipulativas. Como también las personas con una baja alfabetización digital y con problemas emocionales o psicológicos, que pueden ser manipulados más fácilmente, y, por tanto, su vulnerabilidad aumenta en relación riesgos digitales y la autonomía de los usuarios.

DISCUSIÓN

Contexto Legal

Normativa ecuatoriana aplicable

De acuerdo con los instrumentos internacionales de derechos humanos, la legislación en Ecuador reconoce varios derechos esenciales que se ven afectados directamente por el uso de contraseñas en las plataformas digitales. A pesar de que todavía no hay una normativa específica para este tipo de prácticas, diversas regulaciones vigentes brindan apoyo legal para su control y análisis.

Constitución de la República del Ecuador

En la (*Constitución de la República del Ecuador, (2025)*) el artículo 66 reconoce el derecho de toda persona al ejercicio libre de su voluntad y decisiones. En su numeral 3, se garantiza el derecho a la integridad personal, entendida como la protección frente a cualquier forma de violencia psicológica o manipulación. Estas metodologías adquieren importancia ante las prácticas digitales que, viendo el uso de estrategias como la aplicación del diseño emocional o el aprovechamiento de sesgos cognitivos, violan el equilibrio emocional y la libertad de elección de los usuarios.

Bajo el numeral 19 del mismo artículo incluso se menciona el derecho de una persona a la protección de sus datos personales. Como se sabe, ello también implica el derecho a elegir si se recolectaran ciertas informaciones, utilizarán y difundirán o no. Usar patrones oscuros, como el *privacy zuckering*, pone en peligro tal derecho, ya que un empleador comparte su propio dato sin comprender realmente que hace y sin opción de rechazar hacerlo.

Asimismo, el *numeral 21* reconoce el derecho de las personas usuarias y consumidoras a disponer de bienes y servicios de óptima calidad, y a recibir información precisa y no engañosa, principio que se vulnera cuando las plataformas diseñan sus interfaces para ocultar, confundir o condicionar las opciones de navegación, suscripción o cancelación de servicios.

Junto a ello, el artículo 11, numeral 2, que consagra el principio de igualdad y no discriminación, entendido como que todas las personas deben tener los mismos derechos, oportunidades y trato. Lo que significa que los grupos en condición de mayor vulnerabilidad, como los niños, adultos mayores o personas con baja alfabetización digital, no pueden estar sometidos de manera injusta a prácticas que restrinjan su autonomía o que se aprovechen de su desconocimiento.

El artículo 44 establece que el bienestar primordial de los niños, niñas y adolescentes debe ser prioritario, asegurando su crecimiento completo en un ambiente protegido. Por ende, las estrategias persuasivas halladas en juegos y en plataformas sociales, tales como la implementación de premios sorpresivos o la navegación incesante, pueden provocar adicción a gastos imprudentes, impactando su estado mental y emocional.

Además, como lo dispone el artículo 35, también se enfatiza la necesidad de brindar atención especial a poblaciones en riesgo, tales como infantes, ancianos o individuos con limitados conocimientos digitales, que son particularmente propensos a este tipo de manipulación tecnológica.

Ley Orgánica de Protección de Datos Personales

La (*Ley Orgánica de Protección de Datos Personales (LOPDP), 2025*) refuerza los principios constitucionales al establecer obligaciones claras sobre el tratamiento de datos personales. En particular:

- *EL Artículo 7*, establece directrices esenciales para el tratamiento de datos personales, resaltando principios importantes como la sinceridad, la transparencia, la seguridad y un enfoque ético en el manejo de la información. Estos lineamientos pretenden asegurar que el uso de datos se realice de forma clara y con respeto a los derechos de los propietarios de la información.

- *El artículo 8* garantiza los derechos del titular de los datos personales, tales como el acceso, rectificación, eliminación, oposición y portabilidad. Muchos patrones oscuros están diseñados precisamente para entorpecer el ejercicio de estos derechos, por ejemplo, escondiendo la opción de cancelar suscripciones o no ofreciendo mecanismos visibles para eliminar una cuenta.

Ley Orgánica de Defensa del Consumidor

El *artículo 4* de la (*Ley Orgánica de Defensa del Consumidor* , 2025) establece los derechos fundamentales del consumidor, de los cuales varios se ven comprometidos por los patrones oscuros:

El derecho a elegir libremente bienes y servicios de calidad, estipulado en el numeral 2, el cual se ve, afectado cuando el diseño manipula la voluntad del usuario.

El cuarto numeral, describe el derecho a obtener información que sea clara, actual y completa, sobre servicios que se han contratado. Los patrones oscuros, al influir en decisiones sin revelar las condiciones verdaderas o al presentar opciones no evidentes, infringe este derecho.

Numeral 5, derecho a un trato equitativo y no abusivo, vulnerado por sistemas que engañan o limitan la autonomía del consumidor. Además, del numeral 6, que establece el derecho a la protección contra publicidad engañosa y métodos coercitivos o desleales, que es precisamente lo que representan muchos patrones oscuros, al generar presión o urgencia falsa para realizar acciones no deseadas.

Vacíos normativos en relación a los patrones oscuros

Si bien el marco normativo ecuatoriano contiene una serie de derechos cuya violación puede ligarse a la utilización de la opacidad del diseño por parte de las plataformas digitales, no hay una norma específica que persiga, prohíba y castigue efectivamente tales patrones de comportamiento. Es decir, la protección no es total y justificada: el consumidor se encuentra en una situación vulnerable al encontrarse con patrones de comportamiento en línea manipulados previamente para encaminar las elecciones de los consumidores.

En primer lugar, la falta de una definición legal de “patrones oscuros” limita el accionar de las autoridades competentes. No hay disposiciones que establezcan criterios técnicos o jurídicos para identificarlos ni parámetros claros que delimiten cuándo una práctica de diseño deja de ser legítima y pasa a ser abusiva o engañosa. Esto genera una zona gris en la que muchas estrategias de manipulación digital quedan fuera del alcance del control estatal.

Aparte de eso, hay una dificultad tanto práctica como legal para detectar y sancionar o limitar estas prácticas ya que muchas de ellas se presentan como decisiones de diseño de la interfaz que parecen neutrales, aunque en realidad apelan a emociones, hábitos o sesgos cognitivos con los que cuenta el usuario. La ausencia de mecanismos especializados de supervisión de la tecnología y la carencia de competencias las entidades de la Superintendencia de Protección de Datos o de otras como la Defensoría del Pueblo o la oficina de defensa del consumidor aumentan esta dificultad.

Por lo tanto, la falta de leyes concretas sobre dispositivos electrónicos no solo afecta a los usuarios, sino también limita la habilidad del Estado para evitar violaciones a derechos como la privacidad, la autonomía de información, el libre albedrío y un acceso transparente a bienes y servicios digitales.

Comparación internacional

A diferencia del Ecuador, que todavía cuenta con una normativa específica para los distritos escolares, otras regiones han establecido estructuras normativas más avanzadas que reconocen y abordan dichas prácticas digitales. Particularmente en la Unión Europea, existen leyes como la más reciente Ley de Servicios Digitales (DSA) y el Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) que contienen cláusulas que prohíben y castigan las prácticas de manipulación en línea.

El RGPD, vigente desde 2018, “establece principios fundamentales como la transparencia, la licitud y el consentimiento libre e informado para el tratamiento de datos personales” (EUR- lex , 2022). Aunque no menciona directamente los patrones oscuros, impone restricciones a los mecanismos engañosos que inducen al consentimiento forzado o poco claro, lo que ha permitido a varias agencias europeas sancionar a plataformas por implementar interfaces diseñadas para forzar la aceptación de cookies o dificultar la salida de servicios, como sería el caso de agregar opciones ocultas o el exceso de pasos para cancelar una cuenta.

Por su parte (DSA, 2025), aprobada en 2022 y aplicable desde 2024, prohíbe expresamente el uso de patrones oscuros por parte de plataformas digitales, en particular en aquellas con gran número de usuarios. Esta norma también establece obligaciones de transparencia algorítmica, accesibilidad para grupos vulnerables y mecanismos de auditoria por parte de autoridades regulatorias, lo que refleja un enfoque preventivo y de responsabilidad activa en el diseño digital.

Además de los instrumentos normativos ya mencionados, la literatura académica europea ha profundizado en la dimensión conceptual de estas prácticas. Desde esta perspectiva, “regular los patrones oscuros en la legislación de la Unión Europea, significa regular para la autonomía” (Brenncke, 2024). Esto implica que el objetivo central de la regulación no es únicamente sancionar técnicas de manipulación específicas, sino garantizar que los consumidores puedan tomar decisiones libres, consientes e informadas dentro de las plataformas digitales.

CONCLUSIÓN

La investigación demostró que los patrones oscuros son un fenómeno complejo que combina el diseño digital, la psicología conductual y las decisiones algorítmicas para influir en la conducta del usuario. En ce que se refiere al Ecuador, los hallazgos han evidenciado que estas prácticas violan derechos esenciales como la libertad de escoger, la privacidad y la salvaguarda de datos individuales, lo cual pone a los usuarios en situaciones precarias y en contextos digitales poco transparentes. Esta situación es especialmente alarmante porque no existe ninguna legislación concreta que reconozca o regule estas formas de manipulación.

Si bien la Constitución del Ecuador, y las leyes nacionales brindan protección general en materia de datos personales, información no engañosa y autonomía del usuario, su formulación no abarca aun los desafíos emergentes del diseño digital persuasivo. Este vacío contrasta con el enfoque europeo, donde instrumentos como el Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) y la Ley de Servicios Digitales (DSA) establecen obligaciones explícitas de transparencia, responsabilidad algorítmica y prohibición de patrones oscuros. La comparación internacional muestra que Ecuador se encuentra en una posición rezagada frente a estándares regulatorios modernos que reconocer la necesidad de profundizar desigualdades tecnológicas ya existentes.

Es crucial, en esta circunstancia, de implementar una filosofía de diseño digital centrada en la persona que dé prioridad a la transparencia, la autonomía y el consentimiento informado. Además, busca establecer un marco regulador específico que incluya la definición de parámetros poco claros, mecanismos de seguimiento técnico y sanciones para las plataformas que utilicen prácticas manipulativas.

Además, es fundamental fortalecer las habilidades digitales y realizar campañas de concientización que ayuden a los usuarios a identificar tácticas manipuladoras en el ámbito digital. En Ecuador, una combinación de supervisión, regulación, educación y diseño es la única manera de garantizar una experiencia digital más segura, equitativa y que respete los derechos básicos del usuario.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ariel, B. (2018, enero 10). *How to fight the 'dark patterns' websites deploy to trick you to spend more: Don't fall for the "Roach Motel" or the "Privacy Zuckering". Here's how to spot the design choices that nudge us into unnecessary purchases.* Australia: Australian Broadcasting Corporation. <https://www.proquest.com/wire-feeds/how-fight-dark-patterns-websites-deploy-trick-you/docview/2122626121/se-2?accountid=151317>.
- Asamblea Nacional. (2025, 3 de septiembre). *Ley Orgánica de Protección de Datos Personales (LOPDP) (Registro Oficial Suplemento 459 de 26-may.-2021)*. Quito.

- Brenncke, M. (2024). Regulating Dark Patterns (Regulando patrones oscuros). *Cornell University*, 6 - 41. <https://www.proquest.com/working-papers/regulating-dark-patterns/docview/2871972329/se-2?accountid=151317>
- Brignull, H. (12 de mayo de 2025). *Weizenbaum de la Sociedad Digital*. Obtenido de Patrones oscuros y diseños adictivos: https://ojs.weizenbaum-institut.de/index.php/wjds/article/view/5_3_2/189
- Brownlee. (16 de abril de 2018). *MEDIUM*. Obtenido de DARK PATTERNS: <https://uxdesign.cc/dark-patterns-in-ux-design-7009a83b233c>
- BusinessBalls. (2013). Concepto de la teoria del empujon . *BusinessBalls*. [Nudge Theory: A Complete Overview – BusinessBalls.com](https://www.businessballs.com/nudge-theory-a-complete-overview/)
- Calvo, M. A.-E.-M.-N.-G. (2021). *59 Agente de recomendación para mejorar la privacidad de los usuarios cuando usan gestión de identidades federada*. Ecuador-Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla -La Mancha. <https://ruidera.uclm.es/server/api/core/bitstreams/9a91774f-24ee-480a-b925-bc17159f0eda/content>.
- Cárdenas, A. M. (2024). *Diseño de Interfaces digitales en las emociones del usuario: Parámetros importantes para un diseño efectivo*. Dialnet. [file:///C:/Users/jamil/Downloads/Dialnet-DisenodeInterfacesDigitalesEnLasEmocionesDelUsuari-9681288.pdf](https://www.dialnet.es/DocumentosPDF/9681288.pdf)
- Constitución de la República del Ecuador. (2025, 3 de septiembre). *Registro Oficial* 449 de 20-oct.-2008. Obtenido de <https://www.lexis.com.ec/biblioteca/constitucion-republica-ecuador>.
- DSA. (2025). *Ley de Servicios Digitales (DSA) | Actualizaciones y Cumplimiento*. eu-digital . Obtenido de <https://www.eu-digital-services-act.com/>
- Emmer, M. (12 de mayo de 2025). *weizenbaum* . Obtenido de The Digital Society : https://ojs.weizenbaum-institut.de/index.php/wjds/article/view/5_3_2/189

EUR-lex . (2022, 27 de octubre). *Reglamento (UE) 2022/2065 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 19 de octubre de 2022, relativo a un mercado único de servicios digitales y por el que se modifica la Directiva 2000/31/CE (Ley de Servicios Digitales) (Texto pertinente a efectos del EEE)*. Diario oficial de la Union Europea .

<https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2022/2065/oj/eng>

Huerta, H. (2022). ¿Qué son las loot boxes y por qué preocupan? *Fad-juventud* .

[Qué son las loot boxes y por qué preocupan | Fad Juventud](#)

Ley Orgánica de Defensa del Consumidor . (2025, 3 de septiembre). *Ley No. (2000 - 21)*. Defensoria del pueblo .

Macbeth Guillermo, R. E. (2012). Modelado matemático del efecto del anclaje sobre sesgo de subconfianza . *Revista de psicología* , 15 - 27.<https://www.proquest.com/scholarly-journals/modelado-matemático-del-efecto-anclaje-sobre-el/docview/2719547584/se-2?accountid=151317>.

Nava, L. S. (2025). Diseño UX, transparencias y finanzas personales-La incidencia del diseño de experiencia de usuario y los patrones de diseño en la creación de interfaces transparentes en Mercado Pago Argentina. *Tesis de Maestria* , 4-150.

<https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/tmgd/article/view/12421/217>

05

Plaza, M. A. (2015, Mayo). *Tiempo y Esfuerzo: La escasez esta en la mente*. Colombia: Universidad de los Andes...<https://repositorio.uniandes.edu.co/server/api/core/bitstreams/9f10f5a6-e632-4daa-8a82-4c157d397ab7/content>

Regader, B. (2025, 10 de julio). *Sesgos cognitivos: descubriendo un interesante efecto psicológico*. Editorial, Psicología y Mente...<https://psicologiymente.com/inteligencia/sesgos-cognitivos-efecto-psicologico>

Rodríguez Ruiz, J. D. (2024). Loop - Scroll Infinito. *Universidad el Bosque* .
<https://repositorio.unbosque.edu.co/server/api/core/bitstreams/952b9228-fcc5-4490-ab92-77c7722653b6/content>.

Salvador, I. R. (2024, 7 de diciembre). *Efecto Anclaje: las características de este sesgo cognitivo*. Editorial psicología y mente.

<https://psicologiaymente.com/psicologia/efecto-anclaje>

Conflicto de intereses

Los autores indicamos que esta investigación no tiene conflicto de intereses y, por tanto, acepta las normativas de la publicación en esta revista.

Con certificación de:

