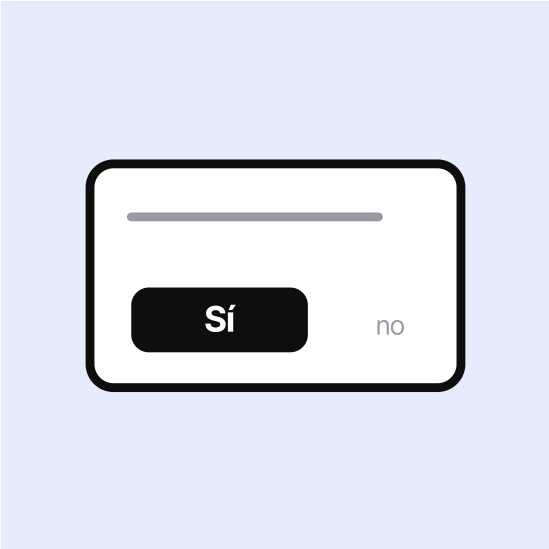
Concepto

Patrones engañosos

Diseños de interfaz que llevan a las personas a hacer algo que no querían, como comprar, suscribirse o ceder datos, aprovechando cómo decidimos.

En inglés
Deceptive patterns (dark patterns)

Origen
Brignull (2010)



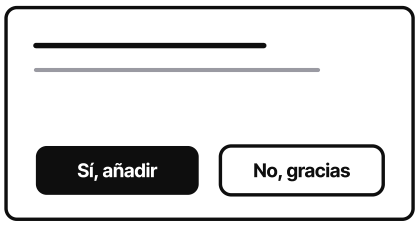
Qué problema aborda

Explica por qué algunas interfaces nos hacen aceptar cosas que, con calma, rechazaríamos.

Un ejemplo

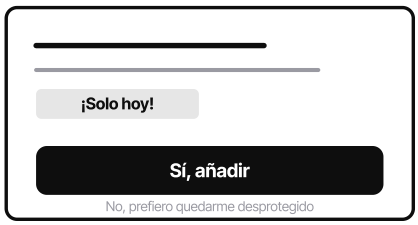
Dos formas de ofrecer un servicio de pago al final de un formulario.

Opción neutra



Aceptar y rechazar se presentan igual de claros y cuestan lo mismo. **11 % acepta.**

Con patrones engañosos



Rechazar exige más pasos y el texto presiona para aceptar. **Hasta un 42 % acepta.**

La misma oferta y el mismo tipo de personas: solo cambió el diseño de la decisión.

Por qué pasa

1

Aprovechan atajos mentales como la prisa, la inercia o la presión social.

2

no

Esconden o encarecen la opción que más conviene a la persona.

3

Funcionan, por eso se han extendido y hoy se regulan en varios países.

Aplicaciones en diseño

Úsalo así

Haz que aceptar y rechazar cuesten lo mismo y se lean igual de claro.

Evita

Esconder la baja, preseleccionar extras o usar frases que hagan sentir culpable.

Para no caer

Revisa tus flujos de compra y de baja con alguien ajeno al equipo: estos patrones se normalizan sin darse cuenta.

11 % → 42 %

Lo que dice la investigación

En un experimento con casi 2.000 personas, la aceptación de un servicio de pago pasó del 11 % sin manipulación al 26 % con patrones suaves y al 42 % con patrones agresivos (Luguri y Strahilevitz, 2021).

●●● **Evidencia sólida.** No es solo un experimento: un rastreo de unas 11.000 tiendas online encontró 1.818 casos de 15 tipos distintos (Mathur y otros, 2019).

Autores y obras

Harry Brignull (2010)

Acuñó el término dark patterns y empezó a catalogarlos; en 2023 los reunió en el libro Deceptive Patterns.

Arunesh Mathur y otros (2019)

Midieron su presencia en unas 11.000 tiendas online.

Jamie Luguri y Lior Strahilevitz (2021)

Midieron cuánto cambian las decisiones de las personas.

Conexiones

Se usa en

- Marco EAST
  Enfoque

Relacionado con

- Efecto arrastre
  Concepto
- Encuadre
  Concepto
- Gamificación
  Concepto
- Nudge y arquitectura de decisión
  Teoría
- Opciones por defecto
  Concepto
- Sesgo del statu quo
  Concepto

Fuentes

Fuentes originales

- Brignull, H. (2023). Deceptive patterns: Exposing the tricks tech companies use to control you. Testimonium. Ver fuente (https://deceptive.design/book/contents/about-the-author)
- Mathur, A., Acar, G., Friedman, M. J., Lucherini, E., Mayer, J., Chetty, M. y Narayanan, A. (2019). Dark patterns at scale: Findings from a crawl of 11K shopping websites. Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, 3(CSCW). Ver fuente (https://doi.org/10.1145/3359183)
- Luguri, J. y Strahilevitz, L. J. (2021). Shining a light on dark patterns. Journal of Legal Analysis, 13(1), 43–109. Ver fuente (https://doi.org/10.1093/jla/laaa006)

Última revisión: 22 de octubre de 2026

Atlas público de diseño, de Adriana Ojeda. Texto e ilustraciones bajo licencia CC BY 4.0.