ダークパターンの概念と対策

2022/04/05 清泉女学院大学 専任講師 榊原直樹

講義概要

「利用者に不利な行動」を意図的に選択させるデザイン(ダークパターン)を使わない(使わせない)ためには、どうすればよいか?

- ・ダークパターンとは何か?(以下DP)
- ・DPへの対応策の検討
 - ・新しい機器やメディアに発生する問題
 - ・DP発生のメカニズムの検討

ダークパターンの定義



ダークパターンとは

・心理学や行動経済学の知見を用いて、悪意のある選択アーキテクチャを構築し、ユーザーの選択をサービスプロバイダーの利益を高める方へ意図的に誘導する方法であり、それらをパターン化してまとめたもの。

ダークパターンと周辺概念の整理

White (Good)

Gray

Black (Bad)

Nudges (ナッジ) 😂

- 人々が強制ではなく自発的に望ましい行動を選択するよう促す仕掛けや 手法のこと。
- 選択アーキテクチャ
 - ・選択者の自由意思にほとんど影響を与えることなく、それでいて合理的な判断へと 導くための制御あるいは提案の枠組み

Sludges (スラッジ)

• 行動経済学的知見を用い人の行動を自分の私利私欲の為に促す誤解を利用して誘導する等の倫理的に問題があるもの

犯罪

IT分野では

- ・ ハッキング
- スパイウェア
- セキュリティ犯罪

Design Patterns

実装のベストプラク ティス

Anti Patterns

- 設計べからず集
- よくない設計のパターンを まとめたもの
- 意図せずやってしまうもの

Dark Patterns

- Sludgesの実装におけるベストプラ クティス
- ・ 法律には抵触しない範囲
- 利用者をだまそうと意図したもの

筆者作成

ダークパターンの状況(ショッピングサイト)

- プリンストン大学の調査
 - Aruneshらは、11、000を超えるポピュラーなオンラインショッピングサイトを半自動的にクローリングし、条件に合うダークパターンを収集するプログラムを開発
 - クローリングしたサイトの11%以上にダークパターンが 存在することが明らかになった。

Dark Patterns at Scale: Findings from a Crawl of IIK Shopping Websites https://arxiv.org/pdf/I907.07032.pdf

ダークパターンの状況(モバイルアプリ)

- チューリッヒ大学の調査
 - 240の人気のあるモバイルアプリのダークパターンを分析し、589人のユーザーを対象にそのようなアプリのダークパターンを、どのように認識するかについてオンライン実験をおこなった
 - アプリの95%に1つ以上の形式のダークパターンが含まれており、平均でアプリケーションには少なくとも7種類の不正なインターフェイスが含まれていた

UI Dark Patterns and Where to Find Them: A Study on Mobile Applications and User Perception

https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3313831.3376600

ダークパターンの状況(日本)

- ・ 消費者操る「ダークパターン」 国内サイト6割該当
 - 日本経済新聞は20年12月、国内の消費者向け主要100サイトでのダークパターンの利用状況を調べた。プリンストン大と明治大に助言を受けて判定すると、ネット通販など62サイトでダークパターンを確認した。
 - プリンストン大が19年に米国の約1万1千サイトを調べた際は利用率は約11%だった。日米の調査手法は違うが、日本の利用率の高さが際立つ。

引用元:日本経済新聞 2021年3月26日

https://www.nikkei.com/article/DGXZQOGD0859R0YIAI00C2000000/

ダークパターンのタイプ

https://www.darkpatterns.org/を参考に作成

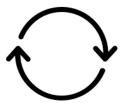
Bait and Switch



Disguised Ads



Forced Continuity





Friend Spam

ユーザーの望む行動と、異なる結果をもたらすインタラクション

ナビゲーションに偽装された広告を間違えてクリック

無料サービス終了後、有料購読が強制的に継続す

SNSのアカウントを要求し、友達にスパムを送

Hidden Costs



Misdirection



誤った方向にユーザーを導く

Price Comparison Prevention



価格を表示せずに、ほかのサービス と比較ができないようにする

Privacy Zuckering



ユーザをだまして、実際に意図したより も多くの情報を公に共有すること

Roach Motel

送料や税金などが、商品購入プロセスの最後に提示される



入会するのは簡単だが、退会するのが難しい

Sneak into Basket



ユーザーが気づかぬうちにショッピングバスケッ トにプレゼント梱包オプションなどが追加される Trick questions



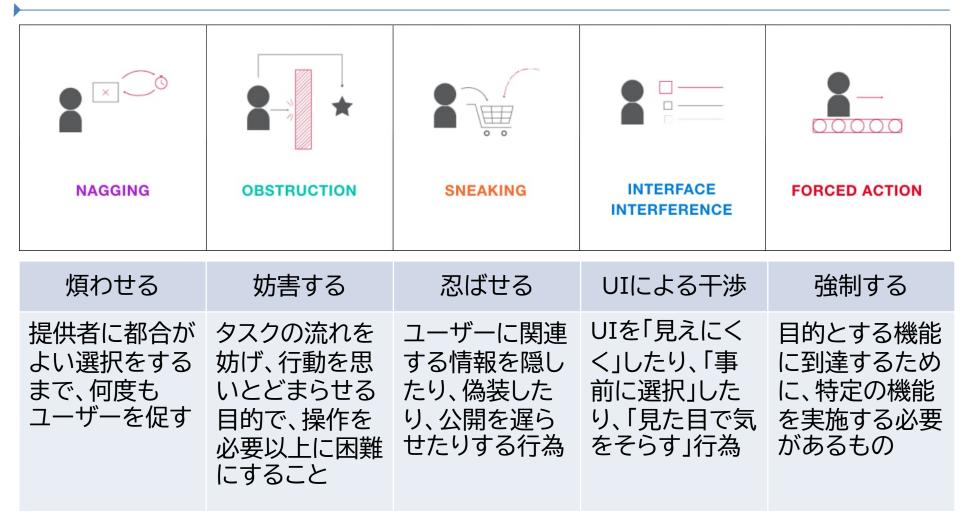
文章構造を意図的に混乱させ、ユー ザーの意図と異なる回答をさせる

Confirmshaming



ユーザーに恥をかかせるような選択を迫る

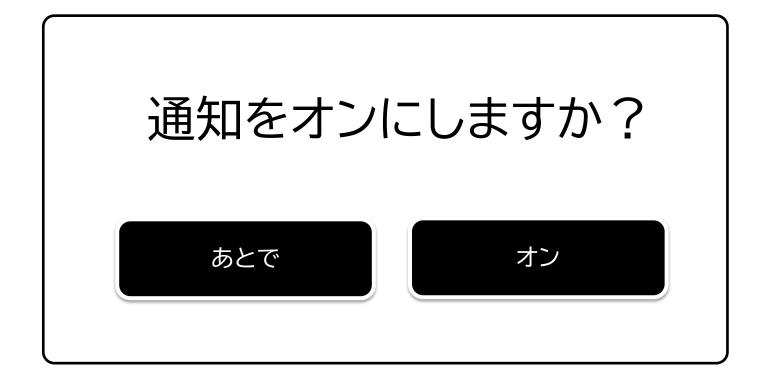
ダークパターンの主要な戦略



図はThe Dark (Patterns) Side of UX Designより引用 https://doi.org/10.1145/3173574.3174108

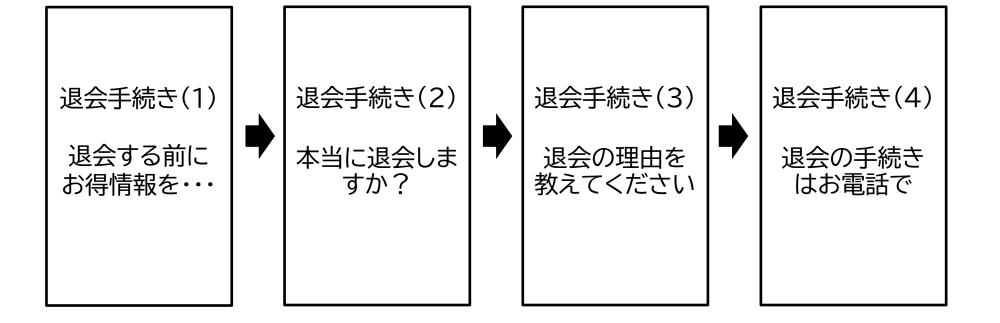
NAGGING

提供者に都合がよい選択をするまで、何度も ユーザーを促す



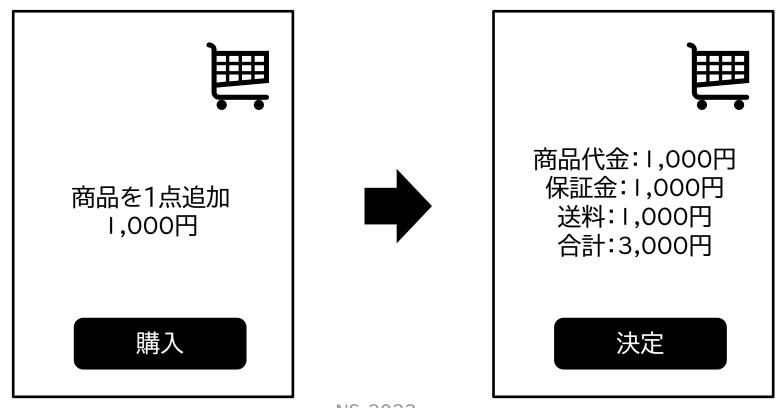
OBSTRUCTION

タスクの流れを妨げ、行動を思いとどまらせる 目的で、操作を必要以上に困難にすること



SNEAKING

ユーザーに関連する情報を隠したり、偽装したり、公開を遅らせたりする行為



INTERFACE INTERFERENCE

・UIを「見えにくく」したり、「事前に選択」したり、 「見た目で気をそらす」行為







FORCED ACTION

目的とする機能に到達するために、特定の機能 を実施する必要があるもの



- ([|]) <u>アップデートして</u>シャットダウン
- ✓ アップデートして再起動

ダークパターンへの対応・対策

作り手の持つ危機感

- DPの利用は長期的には不利
 - 顧客の信用を損なってブランドイメージが低下し、 ライフタイムバリューが低下
- IoTやメタバースは利用者の生活に深く関わる
 - 利用者が気づかぬうちに、それらが行動を制御して しまう可能性があり、これまで以上に影響が深刻化
 - 新分野でのダークパターン研究がすくない

使い手

1.消費者 教育 3.法律 規制

教育

規制

デザイナ
倫理教育

4.デザイン ガイドライン

作り手 NS-2022

1. 消費者教育

- インターネットリテラシーやセキュリティ教育 の一環として取り扱う
 - 典型的なダークパターンについては、これらの 教育の中で事例を示して、注意を促していく ことが必要
 - 対策例:学校の授業の中で使用できるコンパクト な教材を作成して配布
 - 対策例:疑似体験できるサイトなどを構築

2. 倫理教育

- デザイナーに対して倫理教育を実施し、ダークパターンを利用しないようにする
 - デジタル領域のエシカル・デザイン
 - 例: 高度デザイン人材育成研究会 ガイドライン
 - https://www.meti.go.jp/shingikai/economy/k odo_design/20190329_report.html
 - 「デザイン&デザイナーの倫理」が入れられている

3. 法律·規制

- ・ 典型的な事例は、法律や規制を設けて 取り締まる
 - ダークパターン → ブラックパターンへ
 - アメリカやEUでは規制化、一部は訴訟へ
 - •「Amazonプライムは解約しづらすぎる」と消費者団体が Amazonを起訴
 - https://gigazine.net/news/20210115-amazon-prime-cancellation-dark-pattern/
 - Googleを米4州が提訴 位置情報収集や「ダークパターン」め ぐり
 - https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2201/25/news104.html

規制(アメリカ)



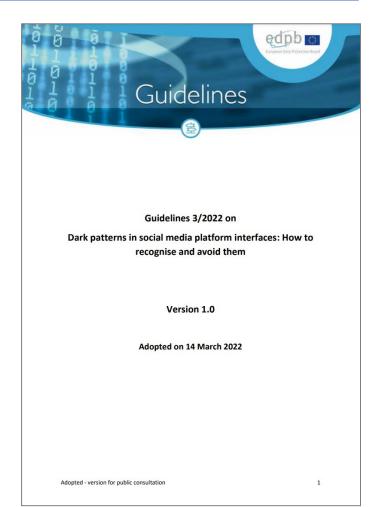
- FTC(Federal Trade Commission)は2021年4月にダークパターンに関するオンラインワークショップを実施
- 同年10月に「サブスクリプションサービスの退会を妨げる行為」 などに対して、企業に警告を出す新しい施行方針を発表した

https://www.ftc.gov/news-events/news/press-releases/2021/10/ftc-ramp-enforcement-against-illegal-dark-patterns-trick-or-trap-consumers-subscriptions

規制(EU)

- Guidelines 3/2022 on Dark patterns in social media platform interfaces: How to recognise and avoid them
 - EDBP(European Data Protection Board)は2022年3月にソーシャルメディにおける ダークパターンに関するガイドラインを採用

https://edpb.europa.eu/our-worktools/documents/public-consultations/2022/guidelines-32022-dark-patterns-social-media_en

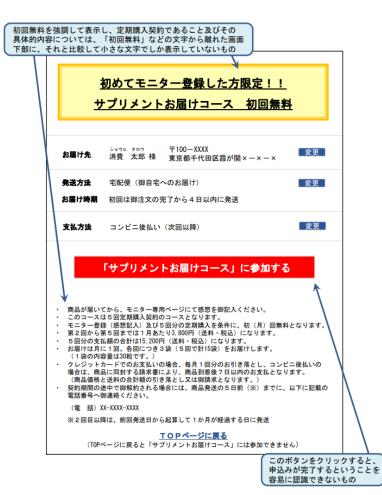


規制(日本)

- 消費者庁
 - 通信販売の申込み段階における表示についてのガイドライン(2022年2月)

https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer_transaction/specified_commercial_transactions/assets/consumer_transaction_cms202_220209_07.pdf

【画面例6】第12条の6第2項第1号及び第2号違反に該当するおそれのある表示



法律・規制の問題点

- ・ 法律に触れない範囲の行為なので、規制しにくい
- 後追いになるので、規制がかかるまでに時間が かかる
- 新しい機器やメディアは、すぐに対応できない

4. デザインガイドライン

前例がないものにパターンやガイドラインを適用すのは困難

判例集をつくっても、すべて把握してデザインする のは難しい

そもそもダークパターンが発生してしまう原因は?

新しい機器やサービスが出るたびに、新しい対策 を考えなければならない根本的な問題を防ぐに は?

まとめ

- ダークパターンの認知度が世界的に高まる
 - 一方で、その対策は後追いになりがち
 - 消費者と生産者ともに対策が必要
- デザイナーに必要なもの
 - 長期的なビジョンの確保
 - 適切な目標設定
 - 顧客視点