

UNIVERSITÄT BREMEN

FACHBEREICH 03 - INFORMATIK

EXPOSÉ

Dark Patterns

in Bezug auf Free-to-play Mobile Games

Betreuer Thomas Mildner

Semester: SS 2021

Name: Niknejad, Sam

Matr.-Nr.: 435500

E-Mail: sam@uni-bremen.de

Fachsemester: 11

Studiengang: BA Informatik

Abgabedatum: 3. Juni 2021

Inhaltsverzeichnis

1	Problemstellung	1
2	Zielsetzung und Umsetzung	1
2.1	Zielsetzung	1
2.2	Umsetzung	2

1 Problemstellung

Dark Patterns sind Benutzeroberflächen die so entworfen sind, dass es Benutzern schwer fällt ihre tatsächlichen Wünsche und Interessen zu verfolgen. Sie werden teils zu bestimmten Aktionen manipuliert. In der Regel werden rationale Faktoren durch emotionale und konditionierte Reaktionen ersetzt. Dadurch werden Benutzer zum Kauf von Waren, Dienstleistungen oder dem Preisgeben von persönlichen Informationen angeregt.

Im Zuge des immer populärer werdenden Free-to-Play Modells, vor allem im Bereich Mobile Apps und Spiele, werden oft und gezielt Dark Patterns genutzt um die Nutzer zum Kauf von virtuellen Waren anzuregen oder ihre persönlichen Informationen auf ihrem Endgerät preiszugeben. Viele Mobile Apps sowie auch Spiele zielen auf Kinder oder junge Erwachsene ab. Diese Zielgruppe durch Manipulation mithilfe von Dark Patterns zum Erwerb oder Preisgeben sensibler Informationen anzuregen ist ethisch als auch moralisch fragwürdig, weswegen im November 2019 das Büro für Technikfolgenabschätzung beim Deutschen Bundestag Dark Patterns als „unethisch, mitunter unlauter und ggf. betrügerisch“ beschrieb. Laut der Stiftung „Neue Verantwortung“ haben Dark Patterns Auswirkungen auf Privatsphäre, Verbraucherschutz, Plattformregulierung, Wettbewerbspolitik und Jugendschutz.

2 Zielsetzung und Umsetzung

2.1 Zielsetzung

Dark Patterns lassen sich in viele verschiedene Rubriken unterteilen. Die für diese Arbeit interessanten Patterns sind: Temporal Patterns, Monetary Patterns, Social Patterns und Psychological Patterns.

Ziel dieser Arbeit wird es nun sein innerhalb dieser vier Kategorien herauszufinden welche am ehesten die Spieler und Nutzer dazu anregt ihre Informationen preiszugeben oder Geld auszugeben.

2.2 Umsetzung

Um an aussagekräftige Daten zu gelangen wird die Website www.darkpattern.games verwendet. Diese bietet eine große Sammlung an bewerteten Apps und Spielen und unterteilt diese in „healthy“ und „dark“. Jedoch haben viele dieser Spiele nur wenige Bewertungen wodurch eine objektive Einschätzung eher schwierig ist. Aus diesem Grund wird ein Crawler verwendet um an Apps zu gelangen, die mehr als 100 Bewertungen haben. Der Crawler wird mit der Programmiersprache Python entwickelt und durchläuft die genannte Website.

Nachdem mindestens zehn Apps gefunden sind werden diese auf Dark Patterns untersucht, deutliche Patterns werden anschließend mithilfe von Screenshots 100 Studienteilnehmern gezeigt. Diese sollen nun aus eigener Sicht bewerten, ob es sich um eine Manipulation ihrer Interessen handelt oder nicht. 100 weiteren Teilnehmern werden dieselben Screenshots gezeigt, jedoch ohne das Vorwissen, dass es sich um Dark Patterns handelt, um herauszufinden ob Nutzer diese in der Nutzung erkennen.