

# Was sind Dark Patterns? Welchen Einfluss haben sie auf die Nutzer?

Karhan, Marvin  
Hochschule Mannheim  
Fakultät für Informatik  
Paul-Wittsack-Str. 10, 68163 Mannheim

## Zusammenfassung—Abstract

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Zusätzliche Angaben</b>	<b>1</b>
2.1	Zentrale Begriffe . . . . .	1
2.2	Zeitplan . . . . .	1
2.3	Kontextabgrenzung . . . . .	1
<b>3</b>	<b>Entstehung des Dark Pattern Begriffes</b>	<b>1</b>
3.1	Anti-Pattern . . . . .	1
3.2	Psychologie . . . . .	1
3.3	Nudging . . . . .	2
3.4	Wachstums-Manipulation . . . . .	2
<b>4</b>	<b>Dark Pattern Arten</b>	<b>2</b>
4.1	Nagging . . . . .	2
4.2	Behindernd . . . . .	2
4.3	Irreführend . . . . .	2
4.4	Heimlich . . . . .	2
4.5	Zwingend . . . . .	2
<b>5</b>	<b>Verbraucherschutz</b>	<b>2</b>
5.1	Gesetzliche Einschränkungen . . . . .	2
5.2	Nutzer-Aufklärung . . . . .	2
<b>6</b>	<b>Ausblick</b>	<b>2</b>
<b>7</b>	<b>Fazit</b>	<b>2</b>
	<b>Literatur</b>	<b>2</b>

## 1. Einleitung

““Dark pattern” means a user interface designed or manipulated with the substantial effect of subverting or impairing user autonomy, decisionmaking, or choice”

## 2. Zusätzliche Angaben

### 2.1. Zentrale Begriffe

- Dark Pattern
- Anti-Pattern
- evil design
- black hat UX
- dark ux
- Marktpsychologie
- CCPA (California Consumer Privacy Act)
- GDPR (General Data Protection Regulation)

- Persuasive design
- Deceptive design
- Human-centered computing
- Human computer interaction (HCI)

### 2.2. Zeitplan

Generell ist vor jeder textuellen Abgabe entsprechend dem Umfang der Abgabe eine Rechtschreibprüfung eines Dritten angesetzt.

Zeitraum	Geplante Tätigkeit
16.04 - 23.04	Weitere Literaturrecherche
24.04 - 30.04	Kapitel 3.0 (Kapiteleinleitung), 3.1
01.05 - 14.05	Kapitel 3.2 - 3.4
<b>14.05</b>	<b>Abgabe des Probekapitels</b>
15.05 - 28.05	Kapitel 4
29.05 - 11.06	Kapitel 5
12.06 - 25.06	Kapitel Abstract und Einleitung
<b>25.06</b>	<b>Abgabe zum Peer-Review</b>
<b>07.07</b>	<b>Peer-Review (8:00 - 11:15 Uhr)</b>
<b>08.07</b>	<b>Abgabe der Peer-Review-Bögen</b>
09.07 - 16.07	Einarbeitung der Kritik und letzte Verbesserungen
<b>16.07</b>	<b>Abgabe des fertigen Papers</b>

### 2.3. Kontextabgrenzung

Dieses Paper vermittelt einen Einblick in die Konzepte, die das Fundament für die Definition des Dark Pattern Begriffes liefern. Wie sich Dark Patterns in Applikationen manifestieren und wie Verbraucher vor Missbrauch durch Dark Patterns geschützt werden, bzw. wie können sich Nutzer davor schützen. Außerdem wird im Ausblick darauf eingegangen wie Regularien oder Nutzerverhalten den Einsatz von Dark Pattern in Zukunft beeinflussen kann.

## 3. Entstehung des Dark Pattern Begriffes

// David Brignull als Erfinder des Begriffs 2010

### 3.1. Anti-Pattern

// Anti-Pattern als Überbegriff von Dark Pattern und Einleitung in das Thema

### 3.2. Psychologie

// Wie werden Nutzer von Dark Pattern beeinflusst?  
// Diskussion verschiedener erhobenen Statistiken zu Nutzerverhalten

### 3.3. Nudging

// Vorhersehbares Beeinflussen von Nutzern um ein gewünschtes Ziel zu erreichen

### 3.4. Wachstums-Manipulation

// Mittel zur Verbreitung eines Produkts // Amazon mit dem Beispiel Reckless.com

## 4. Dark Pattern Arten

// Taxonomy mit verschiedenen Quellen belegen

### 4.1. Nagging

// Nerven bis man ja sagt (Z.B. iPhone Apple Pay-Einrichtung or No Button for No)

### 4.2. Behindernd

// Roach motel, easy to enter hard to leave

### 4.3. Irreführend

// Verbergen von Information durch Design, z.B. wenn ein Shop immer direkt die teuerste Variante (farblich) eines Produkts zeigt

### 4.4. Heimlich

// Versteckte Kosten, sneak into basket, versteckte Subscriptions, z.B. hinter einem free trial

### 4.5. Zwingend

// Wenn man gezwungen wird, etwas zu tun, was man nicht will und was nicht erforderlich ist, z.B. Annehmen eines Newsletters zur Anmeldung oder das Liken einer Seite, um sie zu besuchen

## 5. Verbraucherschutz

### 5.1. Gesetzliche Einschränkungen

// Self-regulate or get regulated

### 5.2. Nutzer-Aufklärung

// Nutzer aufklären, führt zur Reduzierung des Erfolges von Dark Patterns, was wiederum dafür sorgt, dass Dark Pattern sich für Firmen weniger lohnen und sie auf diese verzichten

## 6. Ausblick

## 7. Fazit

## Literatur

- [1] A. Narayanan, A. Mathur, M. Chetty und M. Kshirsagar, „Dark Patterns: Past, Present, and Future“, *Commun. ACM*, Jg. 63, Nr. 9, S. 42–47, Aug. 2020. DOI: 10.1145/3397884. Adresse: <https://doi.org/10.1145/3397884>.
- [2] A. Mathur et al., „Dark Patterns at Scale: Findings from a Crawl of 11K Shopping Websites“, *Proc. ACM Hum.-Comput. Interact.*, Jg. 3, Nr. CSCW, Nov. 2019. DOI: 10.1145/3359183. Adresse: <https://doi.org/10.1145/3359183>.
- [3] L. Di Geronimo, L. Braz, E. Fregnan, F. Palomba und A. Bacchelli, „UI Dark Patterns and Where to Find Them: A Study on Mobile Applications and User Perception“, in *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, Ser. CHI '20, Honolulu, HI, USA: Association for Computing Machinery, 2020, S. 1–14. DOI: 10.1145/3313831.3376600. Adresse: <https://doi.org/10.1145/3313831.3376600>.
- [4] T. H. Soe, O. E. Nordberg, F. Guribye und M. Slavkovik, „Circumvention by Design - Dark Patterns in Cookie Consent for Online News Outlets“, in *Proceedings of the 11th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Shaping Experiences, Shaping Society*, Ser. NordiCHI '20, Tallinn, Estonia: Association for Computing Machinery, 2020. DOI: 10.1145/3419249.3420132. Adresse: <https://doi.org/10.1145/3419249.3420132>.
- [5] A. M. Bhoot, M. A. Shinde und W. P. Mishra, „Towards the Identification of Dark Patterns: An Analysis Based on End-User Reactions“, in *IndiaHCI '20: Proceedings of the 11th Indian Conference on Human-Computer Interaction*, Ser. IndiaHCI 2020, Online, India: Association for Computing Machinery, 2020, S. 24–33. DOI: 10.1145/3429290.3429293. Adresse: <https://doi.org/10.1145/3429290.3429293>.
- [6] C. Lewis, „Temporal Dark Patterns“, in *Irresistible Apps: Motivational Design Patterns for Apps, Games, and Web-based Communities*. Berkeley, CA: Apress, 2014, S. 103–110. DOI: 10.1007/978-1-4302-6422-4\_9. Adresse: [https://doi.org/10.1007/978-1-4302-6422-4\\_9](https://doi.org/10.1007/978-1-4302-6422-4_9).
- [7] D. MacDonald, „Anti-patterns and dark patterns“, in *Practical UI Patterns for Design Systems: Fast-Track Interaction Design for a Seamless User Experience*. Berkeley, CA: Apress, 2019, S. 193–221. DOI: 10.1007/978-1-4842-4938-3\_5. Adresse: [https://doi.org/10.1007/978-1-4842-4938-3\\_5](https://doi.org/10.1007/978-1-4842-4938-3_5).
- [8] L. A. Reisch, „Nudging hell und dunkel: Regeln für digitales Nudging“, *Wirtschaftsdienst*, Jg. 100, Nr. 2, S. 87–91, Feb. 2020. DOI: 10.1007/s10273-020-2573-y.
- [9] H. Brignull, „Dark Patterns“. (2021), Adresse: <https://www.darkpatterns.org/> (besucht am 16.04.2021).