



Praxisbeispiel Elternabend: Anklickbare Grafik „Nutzerbindung durch Dark Patterns“

Das folgende Praxisbeispiel veranschaulicht Mechanismen, Techniken und Strategien die Anbieter von Online-Diensten (z. B. von Social-Media-Angeboten) einsetzen. Sie wollen Nutzerinnen und Nutzer dazu bringen, Angebote länger und intensiver zu nutzen. Mithilfe der anklickbaren Grafik werden Eltern angeregt, sich mit diesen Mechanismen auseinanderzusetzen und sich zu ihnen auszutauschen.

Technische Vorbereitung

Material

- Anklickbare Grafik „Nutzerbindung durch Dark Patterns“ (Online- oder Offline-Version)
- Leistungsfähiger Laptop oder Computer mit einem gängigen Internet-Browser
- Beamer mit Leinwand oder Smartboard für die Präsentation

Nutzung mit Internetverbindung (Online-Version)

- ➔ Grafik „Nutzerbindung durch Dark Patterns“

Nutzung ohne Internetverbindung (Download der Offline-Version)

- ➔ **Für Windows: Grafik „Nutzerbindung_durch_Dark_Patterns“**
 - Grafik_Nutzerbindung_durch_Dark_Patterns.zip-Datei herunterladen
 - Grafik_Nutzerbindung_durch_Dark_Patterns.zip-Datei entpacken
 - Grafik_Nutzerbindung_durch_Dark_Patterns.exe starten
- ➔ **Für MacOS: Grafik „Nutzerbindung_durch_Dark_Patterns“**
 - Grafik_Nutzerbindung_durch_Dark_Patterns.dmg-Datei herunterladen
 - Grafik_Nutzerbindung_durch_Dark_Patterns.dmg-Datei entpacken
 - App bzw. Programm direkt starten oder in Mac-Apps hinzufügen

Inhaltliche Vorbereitung und Einsatz der anklickbaren Grafik

Hintergrundinformationen zur inhaltlichen Vorbereitung finden Sie in den Dokumenten **„Mechanismen von Online-Medien und ihr Einfluss auf das Nutzungsverhalten“** und **„Mögliche Elternfragen (FAQ)“** im Bereich „Medien und Gesundheit: Mediennutzung und ihr Einfluss auf die Gesundheit“.

Halten Sie die anklickbare Grafik „Nutzerbindung durch Dark Patterns“ in der Online- oder Offline-Version bereit, z. B. zur Ansicht über einen Bildschirm/Beamer.

Möglicher Ablauf

- Öffnen Sie die anklickbare Grafik in der 100%-Ansicht.
- Beginnen Sie mit einer Impulsfrage an die Eltern, z. B.:
 - „Was denken Sie, warum nutzen wir Medien wie z. B. Social-Media-Angebote oft intensiver oder länger, als wir eigentlich möchten?“
 - „Haben Sie schon von Digital Nudges bzw. Dark Patterns gehört?“
 - „Kennen Sie bereits bestimmte Mechanismen, die Anbieter von z. B. Social-Media-Angeboten einsetzen, um Nutzerinnen und Nutzer an ihr Angebot zu binden?“
- Sammeln Sie erste Ideen und Antworten der Anwesenden.
- Klicken Sie das Bild in der Mitte der anklickbaren Grafik an. Es öffnet sich ein Pop-Up mit der Frage: „Welche Strategien setzen Anbieter von z. B. Social-Media-Angeboten ein, damit Nutzerinnen und Nutzer Angebote länger und intensiver nutzen?“. Darunter befindet sich die Antwort, die Sie den Eltern als Einstieg erläutern können.

Welche Strategien setzen Anbieter von z. B. Social-Media-Angeboten ein, damit Nutzerinnen und Nutzer Angebote länger und intensiver nutzen?

Strategien oder Techniken, die das Nutzungsverhalten beeinflussen sollen, nennt man „Digital Nudging“ (dt. digitaler Stubs, Schubs). „Dark Patterns“ (dt. dunkle Muster) sind eine spezielle Form davon. Dark Patterns sollen Nutzerinnen und Nutzer dazu bringen, etwas zu tun, was sie nicht vorhaben und meist nicht in ihrem Interesse ist, z. B. sie möglichst lange an ein Angebot binden.

Dark Patterns gibt es in vielen verschiedenen Angeboten, z. B. in Online-Shops, Computerspielen und auf Social-Media-Angeboten. Sie sind oftmals schwer als solche zu erkennen. Sie **binden Aufmerksamkeit, lenken ab, stören die Konzentration** und können den **Druck erhöhen**, ein Angebot häufiger und länger zu nutzen. Verschiedene Reaktionen wie z. B. **Stress, Überforderung** oder die **Sorge, etwas zu verpassen**, können die Folge bei Nutzerinnen und Nutzern sein.

- Klicken Sie nun von links nach rechts die einzelnen Icons an. Diese stehen für bestimmte Mechanismen, die Anbieter u. a. von Social-Media-Angeboten anwenden.
- Es öffnet sich jeweils ein Pop-Up, in dem die Mechanismen kurz benannt werden. Klären Sie mit den Eltern, was unter den Begriffen „Erinnerungen“, „Benachrichtigungen“, „Endloser Newsfeed und Autoplay-Funktion“, „Personalisierte Inhalte“ und „Umständliche Menüführung“ zu verstehen ist und warum diese Mechanismen Einfluss auf das Nutzungsverhalten haben können.

Erinnerungen (z. B. Push-Nachrichten, E-Mails)

Manche Anwendungen machen durch regelmäßige Erinnerungen auf sich aufmerksam, selbst wenn sie geschlossen sind.

Erklärung: Erinnerungen durch Push-Nachrichten oder E-Mails können Nutzerinnen und Nutzer dazu verleiten, ein Angebot zu öffnen und öfter zu nutzen, obwohl sie das nicht vorhatten. Die ständigen Erinnerungen können zudem ablenken, die Konzentration stören oder auch Stress auslösen.

Benachrichtigungen (z. B. Pop-Ups)

Nutzerinnen und Nutzern werden in Anwendungen häufig Benachrichtigungen, Empfehlungen, (personalisierte) Werbung für Produkte oder Kontaktvorschläge angezeigt.

Erklärung: Benachrichtigungen innerhalb der Angebote (wie z. B. Pop-Ups) überlagern häufig einen Teil des Bildschirms, lenken ab und müssen in der Regel aktiv weggeklickt werden, um das eigentliche Angebot weiter nutzen zu können. Nutzerinnen und Nutzer müssen sich so mit den angezeigten Inhalten befassen und werden dadurch auf neue Angebote und Inhalte aufmerksam gemacht oder direkt weitergeleitet. Das kann dazu führen, dass sie länger in einem Angebot verweilen und die Nutzungszeit steigt. Die vielen Benachrichtigungen können stören und so auch Stress auslösen. Auch können Kinder und Jugendliche durch Pop-Ups auf externe Seiten mit problematischen Inhalten weitergeleitet werden (z. B. gewalthaltige Spiele, erotische Angebote oder Online-Glücksspiele).

Endloser Newsfeed und Autoplay-Funktion

In Social-Media-Angeboten können sich Nutzerinnen und Nutzer durch Beiträge bzw. Inhalte scrollen, ohne dass diese enden. Manche Angebote haben eine „Automatische Wiedergabe“ von Inhalten (auch Autoplay-Funktion), sodass nahtlos ein Beitrag nach dem Nächsten abgespielt wird.

Erklärung: Beide Funktionen binden die Aufmerksamkeit von Nutzerinnen und Nutzern, sodass sie häufig länger in Angeboten verweilen. Die Fülle an Inhalten kann zum einen überfordern. Zum anderen kann bei Nutzerinnen und Nutzern die Sorge entstehen, etwas zu verpassen, wenn sie das Angebot schließen. Zudem besteht bei der automatischen Wiedergabe die Gefahr, dass Kinder und Jugendliche ungewollt mit problematischen Inhalten (z. B. gewalthaltige Spiele, erotische Angebote oder Online-Glücksspiele) konfrontiert werden.

Personalisierte Inhalte

Algorithmen sammeln im Hintergrund persönliche Nutzungsdaten, um Nutzerinnen und Nutzern in einem Angebot passgenaue Inhalte und Werbung anzuzeigen.

Erklärung: Algorithmen analysieren die Interessen der Nutzerinnen und Nutzer und schlagen ihnen zunehmend Inhalte vor, die ihren Vorlieben entsprechen. Das kann dazu führen, dass Nutzerinnen und Nutzer ein Angebot häufiger öffnen und länger nutzen, da die Inhalte genau dem entsprechen, was sie interessant finden. Dadurch halten sie sich mitunter länger in der Anwendung auf, als sie möchten. Die Fülle an Inhalten und Informationen kann Nutzerinnen und Nutzer aber auch überfordern. Es kann auch sein, dass durch den Algorithmus Beiträge angezeigt werden, die für Kinder und Jugendliche ungeeignet sind (z. B. gewalthaltige Spiele, erotische Angebote oder Online-Glücksspiele).

Umständliche Menüführung

Die Einstellungen bzw. das Menü eines Angebots sind oft so gestaltet, dass sich Nutzerinnen und Nutzer schlecht zurechtfinden. Während z. B. die Anmeldung sehr leicht ist, erfordert eine Abmeldung längeres Suchen in den Einstellungen und deutlich mehr Klicks.

Erklärung: Die Menüführung von Angeboten ist häufig unübersichtlich gestaltet, sodass Einstellungen wie z. B. die Abmeldung nur schwer zu finden bzw. abzuschließen ist. Wenn Nutzerinnen und Nutzer sich nicht ausloggen, sondern eine Anwendung nur schließen, führt dies oft zu mehr Benachrichtigungen und Erinnerungen. Nutzerinnen und Nutzer werden dadurch verleitet, das Angebot erneut zu öffnen und zu nutzen.

- Beginnen Sie eine offene Gesprächsrunde und regen Sie einen persönlichen Austausch der Eltern an. Mögliche Diskussionsfragen:
 - „Welche der Mechanismen sind Ihnen schon begegnet?“
 - „Was kann man Ihrer Meinung nach tun, um sich trotz der genannten Mechanismen nicht von Angeboten vereinnahmen zu lassen?“
- Fassen Sie die Diskussion und die besprochenen Strategien zusammen, z. B. mithilfe folgender Punkte:
 - Dark Patterns finden sich in vielen verschiedenen Angeboten, z. B. in Online-Shops, Computerspielen und auf Social-Media-Plattformen. Sie sind – besonders für Kinder und Jugendliche – schwer als solche zu erkennen und können das Nutzungsverhalten unbemerkt beeinflussen.

- Deswegen sollten Dark Patterns in Online-Angeboten bei der Diskussion über eine gesteigerte Mediennutzung nicht außer Acht gelassen werden. Machen Sie deutlich, wie Dark Patterns dazu beitragen, dass Kinder und Jugendliche sich oft nur schwer von digitalen Angeboten lösen können.
- Daneben können Benachrichtigungen, automatisch abgespielte Inhalte und algorithmusbasierte Empfehlungen dazu führen, dass Kindern und Jugendlichen Inhalte und Beiträge angezeigt werden, die nicht geeignet bzw. sogar problematisch sind (z. B. gewalthaltige Spiele, erotische Angebote oder Online-Glücksspiele).
- Machen Sie deutlich, dass es eine Vielzahl weiterer Dark Patterns gibt, die andere Ziele verfolgen, wie z. B. Nutzerinnen und Nutzer zu Käufen oder zum Abschluss eines Abonnements zu drängen oder sie dazu zu bringen, persönliche Daten preiszugeben.
- In Folge dessen gibt es Forderungen, die Anbieter von Online-Angeboten hier stärker in die Verantwortung zu nehmen (Stichwort: Ethics by Design).
- Es gibt bereits gesetzliche Vorgaben, mit denen die Plattform-Betreiber in die Verantwortung genommen werden: Die EU-Verordnung „Digital Services Act“ gilt seit Februar 2024 in allen Mitgliedsstaaten und beinhaltet u. a. auch Regeln für den Einsatz von Dark Patterns. Nutzerinnen und Nutzer können Dark Patterns in Online-Angeboten, die gegen die EU-Verordnung verstoßen, bei der ➔ **Zentralen Beschwerdestelle der Bundesnetzagentur** melden.
- Es ist wichtig, dass Eltern die von Plattform-Anbietern eingesetzten Strategien kennen und mit ihrem Kind besprechen. Gemeinsam kann auch geprüft werden, ob Einstellungen am Gerät oder in den genutzten Angeboten möglich sind, die den Einfluss von Dark Patterns auf das Nutzungsverhalten verringern können (z. B. Deaktivieren von Benachrichtigungen oder Autoplay-Funktionen).
- Besprechen Sie auch weitere Handlungsoptionen und Tipps für den eigenen Alltag. Anregung bieten die **„Handlungstipps bei übermäßiger Mediennutzung“**. Die Tipps finden Eltern im Bereich **„Medien in der Familie: Übermäßige Mediennutzung“**. Weitere Informationen und Handlungstipps zum Umgang mit problematischen Inhalten finden Eltern im Themenbereich **„Jugendschutz und Sicherheitseinstellungen“** unter **„Problematische Inhalte und Aspekte“**.

Für eine vertiefende Diskussion

Weitere Dark Patterns in digitalen Angeboten

Bei Bedarf können Sie auch weitere Dark Patterns mit den Eltern besprechen, die nicht direkt mit einer intensiven Nutzung zusammenhängen, aber dennoch Einfluss auf das Nutzungsverhalten haben können:

- **Vorinstallierte Apps** lassen sich auf einem neuen Gerät teilweise nicht löschen oder entfernen. Oftmals werden dabei Daten über die Nutzung gesammelt, um ein persönliches Benutzerprofil zu erstellen.
- Müssen Nutzerinnen und Nutzer bei der ersten Verwendung eines Angebots in **Datenschutz- und Cookie-Einstellungen** einwilligen, werden ihnen häufig Einstellungen vorgeschlagen, die für die Anbieter von Vorteil sind. Das kann dazu führen, dass Nutzerinnen und Nutzer mehr persönliche Daten preisgeben, die zur Nutzung des Angebots notwendig sind.
- **Standardeinstellungen** der Angebote erlauben oft den Zugriff auf andere Funktionen (z. B. Kontakte, Standort) oder das Zusenden von Benachrichtigungen, die die Nutzerinnen und Nutzer dazu verleiten, eine Anwendung häufiger zu nutzen und weitere Daten preiszugeben. Dieser Zugriff kann in der Regel deaktiviert werden.
- Viele Angebote erfordern das **Einrichten eines Accounts**, um es nutzen zu können. Dies zwingt Nutzerinnen und Nutzer oft dazu, eine Vielzahl an persönlichen Daten preiszugeben (z. B. Wohnadresse, E-Mailadresse). Häufig sind diese Informationen für die Nutzung bzw. das Funktionieren der Anwendung nicht notwendig, sondern dienen allein der Datenerhebung und ggf. auch der Erstellung eines Nutzungsprofils.

Exkurs: Dark Patterns in digitalen Spielen

Auch in digitalen Spielen sind Dark Patterns zu finden. Diese können sozialen oder emotionalen Druck auf Spielerinnen und Spieler ausüben. Weitere Informationen dazu finden Sie in den Hintergrundinformationen „**Mechanismen von Online-Medien und ihr Einfluss auf das Nutzungsverhalten**“ (im Themenbereich Medien und Gesundheit) oder „**Geschäftsmodelle und Kostenfallen in digitalen Spielen**“ (im Themenbereich Medien in der Familie).