

## Rudolf Kammerl: Dark Patterns. Die dunkle Seite des digitalen Kapitalismus?!

Beitrag aus Heft »2023/04: Ökonomie und Medien. Entwicklungen - Zusammenhänge - Herausforderungen«

Der Beitrag widmet sich Designelementen, die profitorientierte Unternehmen bei der Gestaltung von Websites, Apps und Spielen einsetzen, um die User\*innen ihrer Angebote so zu manipulieren, dass sie ein Verhalten wählen, das eher den Interessen der Anbieter dient als ihren eigenen.

### Literatur

Bongard-Blanchy, K., Rossi, A., Rivas, S., Doublet, S., Koenig, V. & Lenzini, G., (2021). "I am Definitely Manipulated, Even When I am Aware of it. It's Ridiculous!" – Dark Patterns from the End User Perspective. In Association for Computing Machinery (Hrsg.), Designing Interactive Systems Conference 2021 (S. 763–776).  
<https://doi.org/10.1145/3461778.3462086>

Di Geronimo, L., Braz, L., Fregnan, E., Palomba, F. & Bacchelli, A. (2020). UI dark patterns and where to find them: a study on mobile applications and user perception. In ACM (Hrsg.), Proceedings of the 2020 CHI (S. 1–15).  
<https://sback.it/publications/chi2020.pdf>

European Commission (2022). Behavioural study on unfair commercial practices in the digital environment: dark patterns and manipulative personalisation. Final report, Publications Office of the European Union.  
<https://data.europa.eu/doi/10.2838/859030>

Gray, C. M.; Kou, Y.; Battles, B.; Hoggatt, J. & Toombs, A. (2018). The Dark (Patterns) Side of UX Design. Association for Computing Machinery (Hrsg.), Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '18) (S. 1–14). <https://doi.org/10.1145/3173574.3174108>

Jugendschutz.net (Hrsg.) (2021). Report Dark Patterns. Zur Problematik manipulativer Spieldesigns in Free2Play-Apps. [https://jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos\\_reports/report\\_dark\\_patterns.pdf](https://jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_dark_patterns.pdf)

Kammerl, R., Kramer, M., Müller, J., Potzel, K., Tischer, M. & Wartberg, L. (2023). Dark Patterns und Digital Nudging in Social Media – wie erschweren Plattformen ein selbstbestimmtes Medienhandeln? BLM-Schriftenreihe 110. Nomos.

Koubeck, J. (2020). Monetarisierung von Computerspielen. BLM-Schriftenreihe 109. Nomos.

Martini, M., Drews, C., Seeliger, P. & Weinzierl, Q. (2021). Dark Patterns – Phänomenologie und Antworten der Rechtsordnung. Zeitschrift für Digitalisierung und Recht (ZfDR), 1, 47/74.  
[https://rsw.beck.de/docs/librariesprovider132/default-document-library/zfdr\\_heft\\_2021-01.pdf](https://rsw.beck.de/docs/librariesprovider132/default-document-library/zfdr_heft_2021-01.pdf)

Spicer, S.G., Nicklin, L.L., Uther, M., Lloyd, J., Lloyd, H. & Close, J. (2022). Loot boxes, problem gambling and problem video gaming: A systematic review and meta-synthesis. *New Media and Society*, 24(4), 1001/1022.