

Dark Patterns

Wie mit manipulativen Mitteln in digitalen Spielen Geld gemacht wird

Stefan Hintersdorf, Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

Kleine Vorstellung:

Wer seid ihr?

Woher kommt ihr?

In welchem Bereich arbeitet ihr?

Dark Patterns



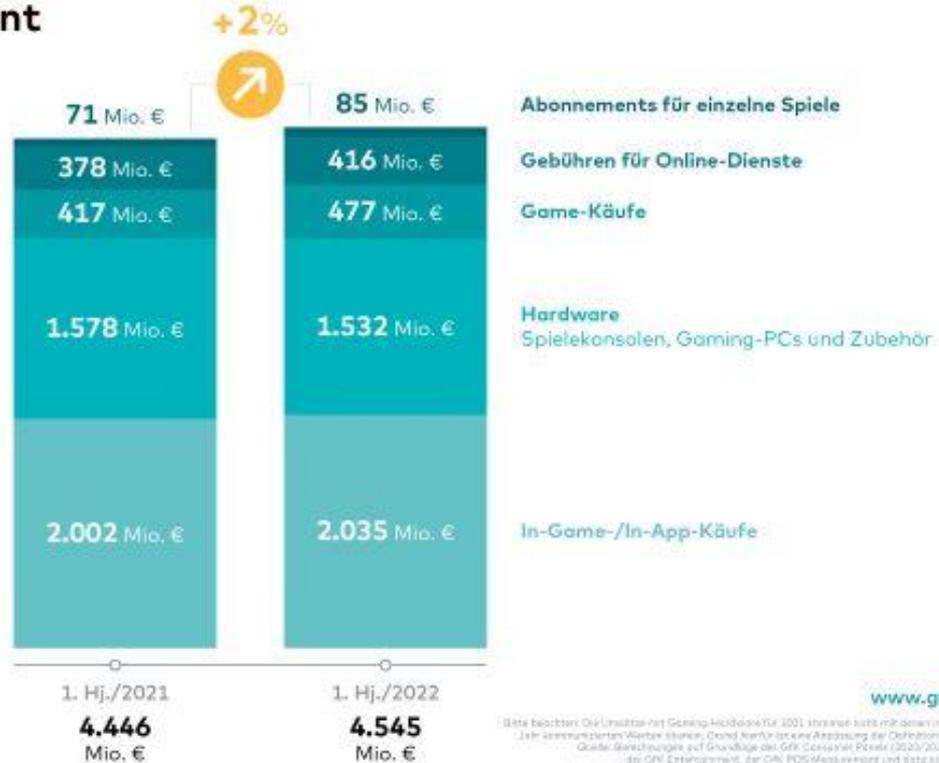
Definition

Dark Patterns (dunkle Muster) sind sogenannte täuschende Designs, die die/den Nutzenden zu etwas bewegen sollen. Das kann sogar gegen seine/ihre eigenen Interessen sein. Dazu werden psychologische Tricks genutzt, die in der App oder dem digitalen Spiel versteckt sind.

Sind euch schon einmal Dark Patterns begegnet?



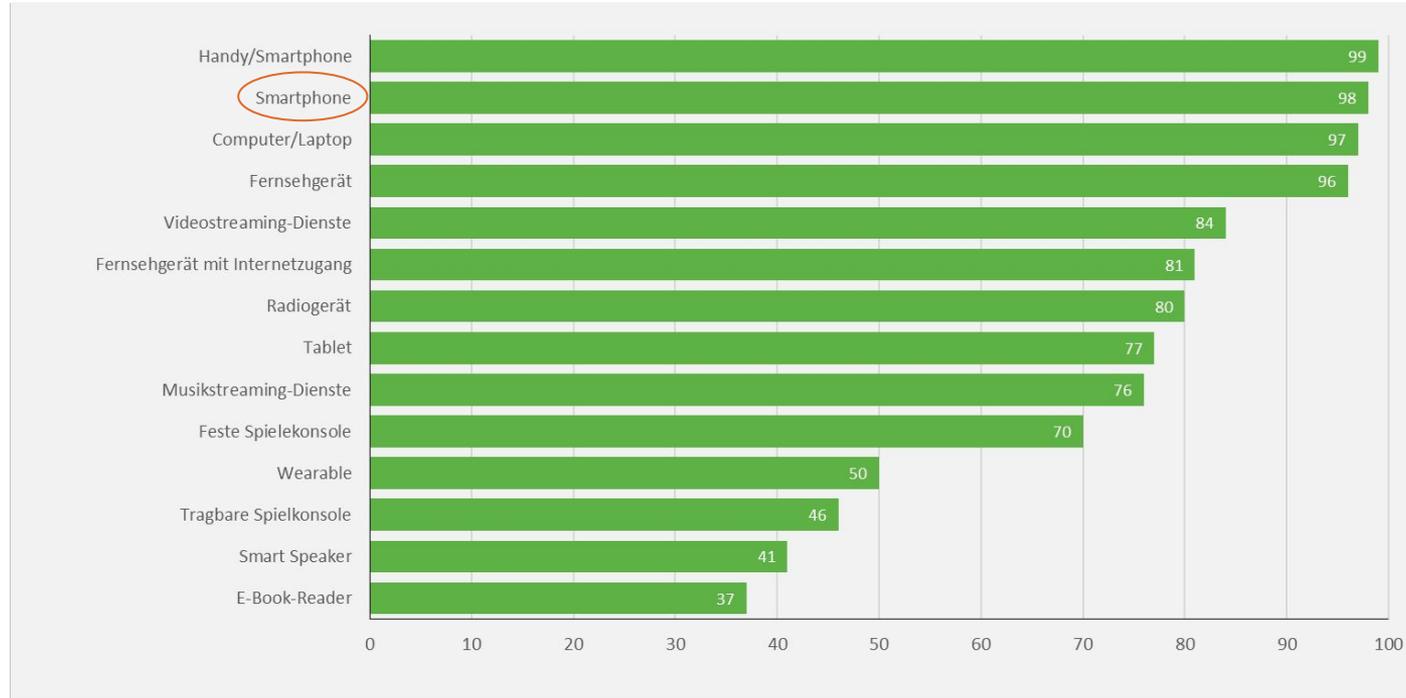
Deutscher Gamesmarkt wächst im ersten Halbjahr 2022 um 2 Prozent





Ausstattung in Haushalten

Medienzugänge im Haushalt 2022



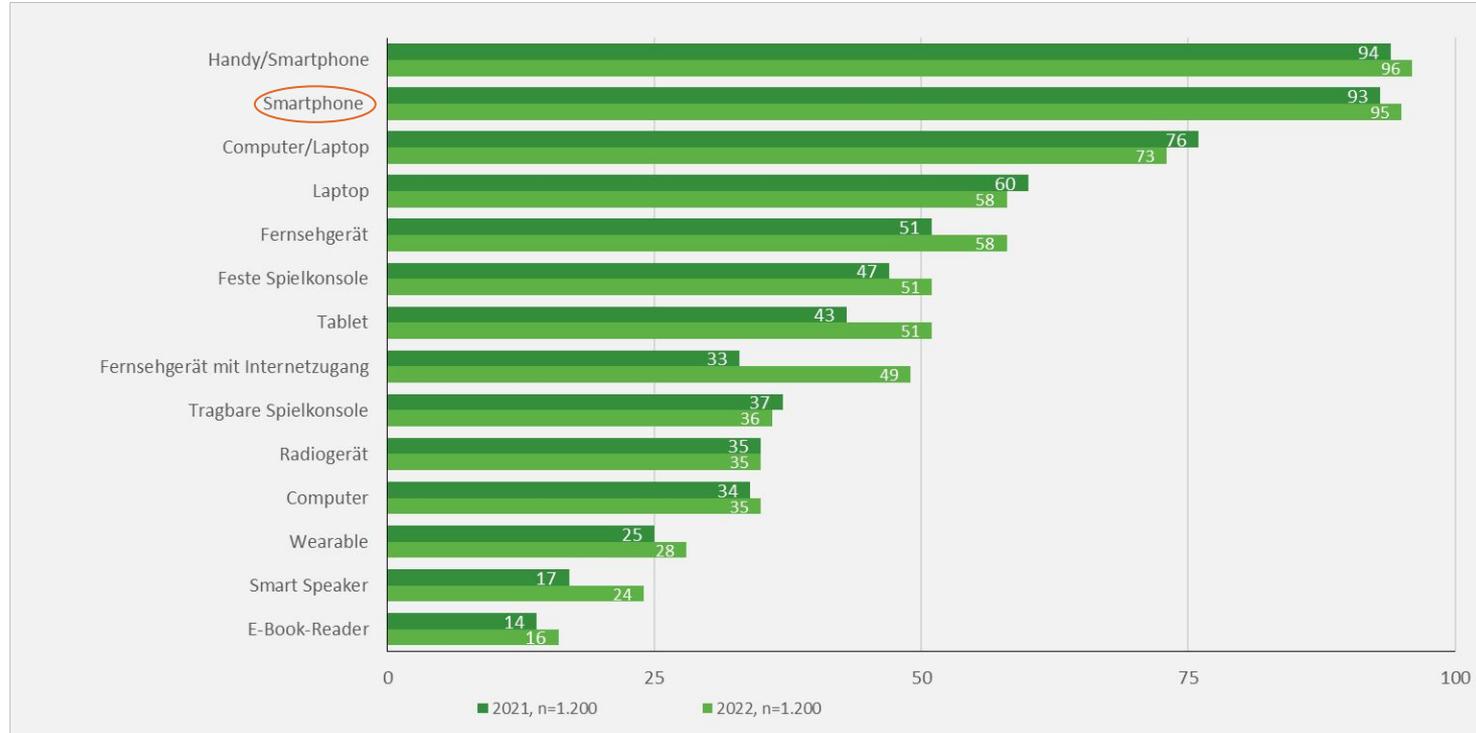
Quelle: JIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200



Gerätebesitz der Jugendlichen

Gerätebesitz Jugendlicher 2022 – Vergleich 2021

- Auswahl -

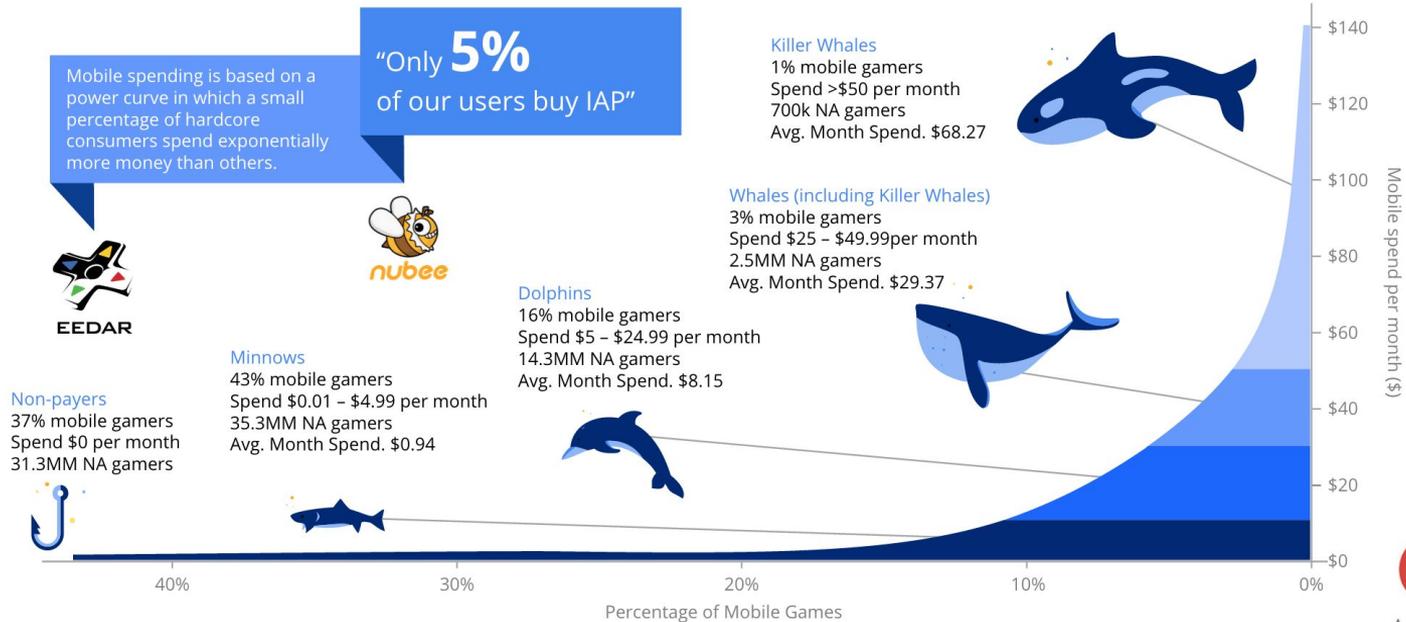


Quelle: JIM 2021, JIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200



Begriffe der Mobile Gaming Zielgruppen

2-6% of users drive 95% of IAP purchase value



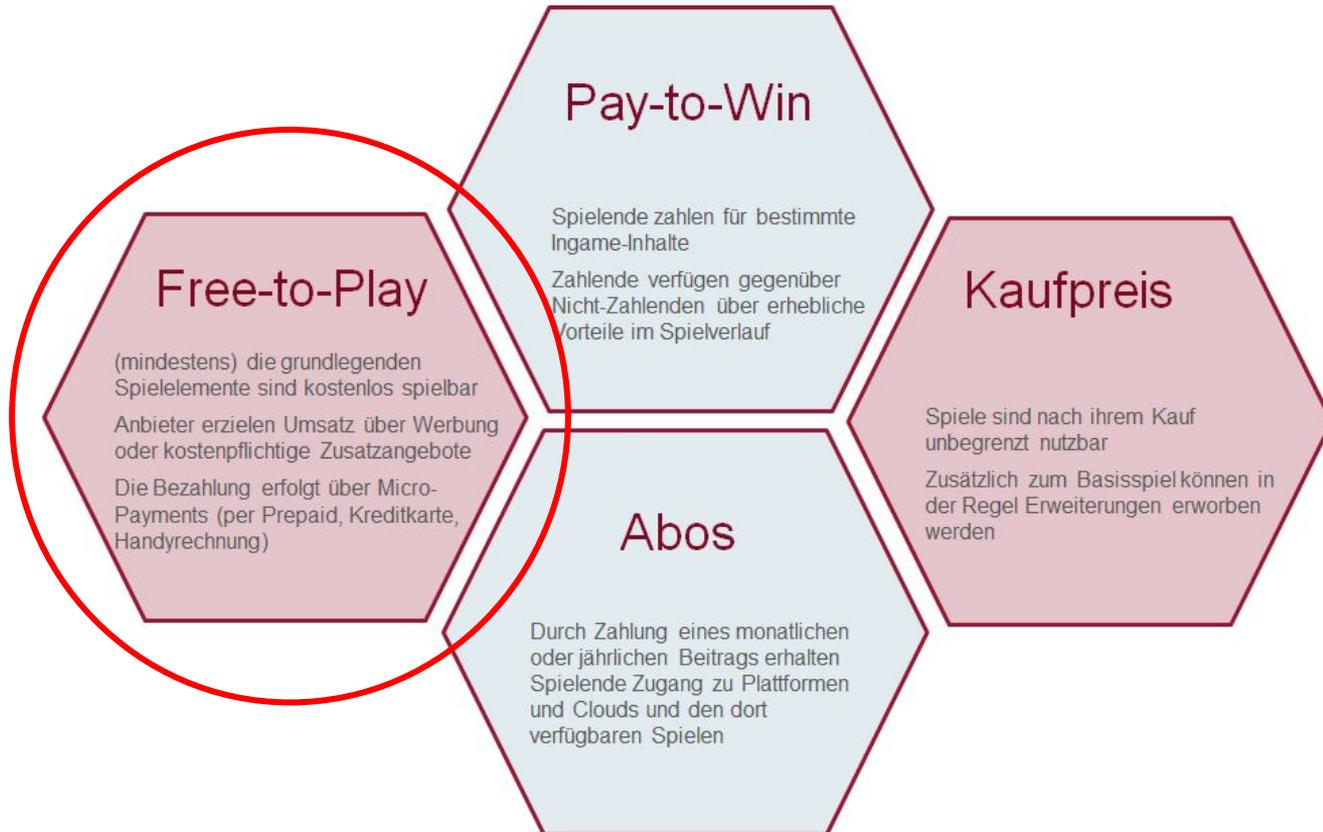
Wenn ihr mehr hören wollt müsst ihr 3,99€
bezahlen oder diesen Werbeclip anschauen



Arten von Dark Patterns



Verfügbarkeit





Verfügbarkeit

→ Spiele sind leicht zugänglich aufgrund von:

- niedrigen technischen Anforderungen (~94% Smartphone- und Internetausstattung, ~76% Computerausstattung)
- großem Marktanteil von Free-to-Play-Spielen
- niedrigem benötigten Know-How, leichtem Einstieg



Druck

Confirmshaming - Durch das Aufzeigen, was einem entgeht, wenn man das Abo nicht abschließt. Wie temporäre Angebote.

Scarcity/Rahrmachung - Sachen als Seltener angeben, als sie normalerweise wären.

Countdowns - Shops und Angebote, die nur sehr kurz zur Verfügung stehen , sollen einen Handlungsdruck ausüben.

Nagging/Nerven/Nörgeln - Wiederholtes Erinnern etwas auszuführen. Wie Bewertung des Spieles oder Angebote wahrzunehmen.

Social Proof/ Sozialer Beweis - Positive Bewertungen von Spiel/App in den Fokus rücken um Kauf oder Download anzuregen



Cookies

Mit Farbtricks wird bei Cookies gern mal der "Alles Akzeptieren"-Button hervorgehoben, um so zum Unterbewusst Drücken animieren soll.

CINEDOM | STARTSEITE | PROGRAMM | SPECIAL EVENTS | KINOBESUCH PLANEN | MEIN KINOERLEBNIS | ERGÄNZENDE INFOS | MEHR

LOGIN | WARENKORB | GUTSCHEINSHOP

INFINITY POOL - J

Der Autor James und seine Partnerin Emily sind sich aus dem Ressortgelände heraus, wofür das Schicksal des Paares auf ewig verändert.

TICKETS

Datenschutzeinstellungen

Wir benötigen Ihre Zustimmung, damit wir und unsere Partner Cookies und andere Technologien verwenden können, um Ihnen relevante Inhalte und Werbung zu liefern. Auf diese Weise finanzieren und optimieren wir unsere Website.

Personenbezogene Daten können verarbeitet werden (z.B. Erkennungsmerkmale, IP-Adressen), z.B. für personalisierte Anzeigen und Inhalte oder Anzeigen- und Inhaltsmessung.

Einige unserer Partner verarbeiten Ihre Daten (jederzeit widerrufbar) aufgrund eines berechtigten Interesses.

Weitere Informationen über die Verwendung Ihrer Daten und über unsere Partner finden Sie unter [Einstellungen](#) oder in unserer Datenschutzerklärung.

Es besteht keine Verpflichtung, der Verarbeitung Ihrer Daten zuzustimmen, um dieses Angebot nutzen zu können.

Ohne Ihre Zustimmung können wir bestimmte Inhalte nicht anzeigen. Sie können Ihre Auswahl jederzeit unter [Einstellungen](#) widerrufen oder anpassen. Ihre Auswahl wird nur auf dieses Angebot angewendet.

Bitte beachten Sie, dass aufgrund individueller Einstellungen möglicherweise nicht alle Funktionen der Website zur Verfügung stehen.

Informationen auf einem Gerät speichern und/oder abrufen Aus

Personalisiertes Anzeigenprofil und Einblendung Aus

- Essenziell
- Statistiken
- Marketing
- Externe Medien

[Einstellungen](#)

Alle akzeptieren

Zustimmung speichern



Ingamewährung

- Umrechnung realer Währung in Anbieter-spezifische Währung
- Viele verschiedene Währungen machen Übersicht sehr schwer
- kleine Mengen durch aktives Spielen erwerbbar
- Sonderangebote und Sparpakete
- Restbeträge wollen verwertet werden

V-BUCKS

Amount	Price	Discount
1.000 V-BUCKS	9,99 €	
2.800 V-BUCKS	24,99 €	12 % EXTRA!
5.000 V-BUCKS	39,99 €	25 % EXTRA!
13.500 V-BUCKS	99,99 €	35 % EXTRA!

The image shows a promotional banner for V-Bucks. It features four packages of V-Bucks, each with a different amount and price. The packages are arranged in a row, and the amount of V-Bucks increases from left to right. The price also increases, but the discount percentage (EXTRA!) also increases. The packages are: 1.000 V-Bucks for 9,99 €, 2.800 V-Bucks for 24,99 € (12% EXTRA!), 5.000 V-Bucks for 39,99 € (25% EXTRA!), and 13.500 V-Bucks for 99,99 € (35% EXTRA!). Each package is represented by a stack of V-Bucks coins and a yellow price tag at the bottom.

→ macht Lust auf mehr, oft in kleinen Mengen nicht/kaum nutzbar



Lootboxen - Gacha Systeme

- Gameplay-Inhalte ← → kosmetische Inhalte
 - **Lootboxen:** Reihe zufälliger Inhalte
 - **Gacha:** meist einzelne Inhalte
 - oft sind Gewinnchancen nicht transparent oder versteckt
 - Inhalte ggf. nicht ohne Echtgeld zu erwerben
 - manchmal Duplikate möglich
 - Nutzende verlieren Kostenübersicht aufgrund von Ansammlung von Minimalbeträgen
 - Gacha-Games bieten oft Gameplay-Inhalte
- **free to play wird pay to win**





Lootboxen



<https://www.youtube.com/watch?v=Xlfnle5K8mY>



Glücksspielinfluencer: Knossi

- Influencer Knossi
- 1.7 Millionen Abonnenten auf Twitch
- Bekannt für Streams mit Glücksspielen
- erreicht tausende mit seinen Live Streams
- Spielte Live an Glücksspielautomaten und hat Pokerspiele kommentiert
- Seit 2021 hat er aufgehört Glücksspiele an Automaten live zu streamen. Begründung: Aufgrund der Vorbildfunktion
- Pokerspiele kommentiert und spielt er immer noch Live





Glücksspiel: Coinmaster



<https://www.youtube.com/watch?v=hTeTjx4k9jQ&t=5s>



Trophäen/Erfolge

- bieten zusätzliche Motivation durch Meta-Herausforderungen
- Alle Achievements tragen zu einem Gesamt-Level des Profils bei

→ PRESTIGE!!



→ hohe Motivation "Achievement-Hunter" zu werden und dadurch mehr Spiele zu spielen



Weitere Dark Patterns

- Pay to Skip
- Grinding
- Gilden/Gruppierungen für Sozialen Druck
- Freundschaftsanfragen für Leben oder Belohnungen
- Soziales Pyramidensystem (Freunde anwerben die andere Freunde anwerben)
- Sammlungen komplettieren
- uvm...



<https://www.youtube.com/watch?v=YTBxekWcS1E>



Ted Talk von Gaming Entwickler



<https://www.youtube.com/watch?v=xNjI03CGkb4>

Gaming Beispiele



Pokemon Unite

Pay to Win Game

Man kann Pokémon sich hochspielen (498 Tage Spielzeit für ein maximal ausgerüstetes Pokémon oder 125 € zahlen).

Viele teure Skins, die aber regelmäßig reduziert sind.

Frustrierend langsames Erspielen von neuen Pokémon.
Soll zum Kauf verleiten

Zielgruppe Jugendliche



Genshin Impact

Gacha Spiel.

Man kann, um bestimmte Figuren zu ziehen, gigantische Unsummen liegen lassen.

Einige Youtuber haben 1700 € für einen bestimmten Charakter zu ziehen.

Zeitexklusivität der Helden, bis sie raus rotieren und dann der nächste neue noch bessere kommt



Fifa

Ultimate Team kann man sein eigenes Team mit Packs (Lootboxen) zusammenstellen.

Packs können langsam erspielt werden oder halt direkt erworben werden.

Es gibt nun sog. Preview Packs. Man kann ab und zu in Packs reinschauen wenn man zieht.



Stumbleguys

Free to Play

Kosmetische Inhalte kann man direkt kaufen.

Skins werden per Glücksrad erspielt.

Pro Tag eine bestimmte Anzahl an drehern kostenlos. Für weitere **muss** Werbung geschaut werden.



<https://www.youtube.com/watch?v=miDsIU7xtAU&t=1s>



Raid Shadow Legends

Gacha Game

Von Spielhallenbesitzern entwickelt

Besitzt viele diverse Dark Patterns.

Pay to Progress, Pay to Win, Zeitdruck bei Angeboten, horrend teure Artikel die in Angeboten extrem Reduziert werden, viele verschiedenen Währungssysteme, uvm.

Wird extrem stark auf Youtube beworben



Aaaaber...

Nicht alle Spiele sind voller Dark Patterns.

Es gibt viele Große wie kleine Studios, die eine Runde Erfahrung oder Geschichte erzählen wollen.

Auch Free to Play gibt es welche die faire Formate anbieten.

Methode: Das süchtig machendste Spiel

Entwickelt in Kleingruppen ein Spiel, das seine Spieler*innen möglichst abhängig macht!

Haltet eure Ergebnisse auf einem Plakat fest und stellt sie anschließend vor!

Name, Genre, Zielgruppe (Alter, Geschlecht, etc.), Inhalt, Plattform, wie hält man die Leute am Spielen, Kosten, wie machen wir Geld, weitere Besonderheiten ...





Hilfreiche Seite?

Social Dark Patterns

Social dark patterns use your relationships with friends and family to benefit the game.

- Social Pyramid Scheme
- Social Obligation / Guilds
- Friend Spam / Impersonation
- Reciprocity

[More Social Dark Patterns...](#)

Psychological Dark Patterns

These dark patterns are psychological tricks that are used to get you to make bad decisions.

- Invested / Endowed Value
- Badges / Endowed Progress
- Complete the Collection
- Illusion of Control

[More Psychological Dark Patterns...](#)

DarkPattern.Games is a brand new website. We are starting with iOS and Android games because this is where most dark patterns appear, but we will be adding other platforms soon.

Because we are new, we have a lot of games that don't have any reviews yet. This will improve over time and we are working hard to get games reviewed. Please help us by [finding](#) a familiar game and submitting a review.

Healthy Games



Hidden Folks

Unfurl tent flaps, cut through bushes, slam doors, and poke some crocodiles!

5.00

Dark Games



Walking Dead: Road to Survival

A role playing, strategy, entertainment game.

4.80

<https://www.darkpattern.games/>



Exzessive Nutzung - Tipps

1. Signale beachten und Haltung beziehen
2. Nach den Ursachen fahnden
3. Onlinetests nutzen
4. Hilfe suchen

Über Sucht reden!

1. Betroffene Person nicht während des Spielens ansprechen, sondern wenn nicht gespielt wird
2. Objektiv bleiben

Beispiel: „Du machst nichts anderes mehr.“ → „Mir scheint, als würde Dir dein Fußballtraining keine Freude mehr machen.“

3. Eigene Gefühle ansprechen, statt Vorwürfe zu machen.
4. Hilfe anbieten → „Lass uns ein Wochenprotokoll führen.“
5. Alternativen anbieten

Anlaufstellen



Fachverband Medienabhängigkeit

Ambulanz für Spielsucht

Nummer gegen Kummer

<https://www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de/informieren/article.cfm/key.3439/aus.2>

www.umb-jugendhilfe.de

<https://www.malteser-auxiliumreloaded.de/start.html>

<https://www.mediensuchthilfe.info/>

Mediennutzungsverträge etc.

Hotlines

Computerspielsucht-Hotline der Uni-Klinik Mainz

Montag bis Freitag 12.00 - 17.00
Uhr

Tel: 06131 - 17 60 64

www.verhaltenssucht.de

Internetsuchthilfe e. V.

Montag bis Freitag von 12 bis 17
Uhr

Tel.: 0800 1529529

<https://internetsucht-hilfe.de/>



Vielen Dank, dass ihr dabei wart!

