

# Jugend- und Verbraucherschutz

## Das Spiel mit Dark Patterns

Jahrgangsstufen 7 bis SEK II, Anpassung: 5 bis 7

Fächerschwerpunkt: Gesellschaftswissenschaften, Wirtschaft/Politik, Verbraucherbildung

### Hauptintention

Indem die SuS typische Beispiele für „Dark Patterns“ analysieren, im Internet sowie in genutzten sozialen Medien heraussuchen und ihre eigenen Erfahrungen mit dem Phänomen reflektieren, erlernen sie den kritischen Umgang mit Online Werbung. Ebenso werden sie für Verbraucherfallen sensibilisiert.

### Zu vermittelnde Medienkompetenzen

- K 4 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen
  - 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren
    - 4.1.1. Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen
- K 6 Analysieren und Reflektieren
  - 6.1 Medien analysieren und bewerten
    - 6.1.2. interessen geleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen
  - 6.2 Medien verstehen und reflektieren
    - 6.2.3. Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen

### Entwicklung der Medienkompetenz laut Fachanforderungen:

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- 4.1.1. Risiken auf Webseiten, in Spam- und Phishing-Mails erkennen und deren schädigende Wirkung vermeiden
- 6.1.2. fundiert Wirkung und Einfluss medialer Produkte auf die Gesellschaft und das eigene Handeln bewerten
- 6.2.3. Geschäftspraktiken ausgewählter kommerzieller Dienstleister und Services beschreiben

### Arbeitsphasen

- Kurzeinleitung zum Thema Fast-Fashion-Shops und „Dark Patterns“
- Lehrkraft präsentiert Beispiele für „Dark Patterns“ anhand des „Dark Pattern Detection Project“ <https://dapde.de/de/dark-patterns/arten-und-beispiele/>
- Die Schülerinnen und Schüler reflektieren zunächst alleine und dann in 2-3er Gruppen, ob ihnen bei einem ihrer sozialen Netzwerke bereits Fast-Fashion-Shops bzw. „Dark Patterns“ begegnet sind, wie diese aussahen/gestaltet waren und ob diese schon einmal bei ihnen Wirkung gezeigt haben. Gemeinsam reflektieren sie darüber, warum diese sie angesprochen haben. Die SuS können zudem parallel in ihren sozialen Netzwerken schauen, ob sie Beispiele finden.
- Gemeinsam überlegen sich die Schülerinnen und Schüler, wie sie sich vor der Manipulation durch „Dark Patterns“ schützen können.

#### Anpassungsmöglichkeiten an verschiedene Altersstufen

- Für Schülerinnen und Schüler der unteren Klassen kann der Fokus statt auf „Dark Patterns“ auf „In-App Käufe“ gelegt werden, die vor allem in Spielen vorkommen.
  - Typische Beispiele für In-Game-Käufe:
    - Punkte, Münzen, Diamanten, Rohstoffe etc. (sog. In-Game-Währung, die für Folgekäufe im Spiel eingesetzt wird und dazu führen kann, dass der Überblick über die Kosten verloren geht.)
    - Neue Charaktere, Fähigkeiten, Ausstattungen etc.
    - Schnellere Erfolge, Erreichen eines neuen Levels, kürzere Wartezeiten etc.
  - Durchführung:
    - Die Schülerinnen und Schüler reflektieren ihre App-/Game-Nutzung und tauschen sich in kleinen Gruppen darüber aus.
    - Welche Spiele oder Apps nutzen sie und wie oft?
    - Die Lehrkraft klärt die SuS über die Gefahren von In-App/In-Game-Käufen auf und wie diese gestaltet und aufbereitet sein können
    - Die Schülerinnen und Schüler entwickeln gemeinsam Strategien wie sie sich vor den genannten Kostenfallen etc. schützen können

#### Mögliche Arbeitsaufträge:

##### **Arbeitsauftrag 1 – Sensibilisierung für das Thema**

- Schaut euch die Formen von Dark Patterns für eure Kategorie an
  - <https://dapde.de/de/dark-patterns/arten-und-beispiele/>
    - Gruppe 1: Druck
    - Gruppe 2: Operativer Zwang
    - Gruppe 3: Hindernisse
    - Gruppe 4: Erschleichen
    - Gruppe 5: Irreführung
- Analysiert und reflektiert diese in eurer Gruppe
  - Sind euch in euren genutzten sozialen Medien, Onlineshops oder Apps schon einmal Dark Patterns begegnet?
  - Wie waren sie gestaltet und welche Wirkung hatten sie auf euch?

##### **Arbeitsauftrag 2 – Lebensweltbezug herstellen**

- Geht in Onlineshops, sozialen Medien, etc. auf die Suche nach Beispielen für Dark Patterns.
- Sammelt diese Beispiele auf der Onlinepinnwand innerhalb eurer Kategorie und sortiert sie den verschiedenen Formen zu.

##### **Arbeitsauftrag 3 – Umgang mit Dark Patterns**

- Stellt eines eurer Beispiele dem Plenum vor und fasst die spannendsten Erkenntnisse eures Austausches kurz zusammen.
- Entwickelt Tipps und Tricks wie ihr (und vor allem junge Nutzerinnen und Nutzer) sich vor der Manipulation durch Dark Patterns schützen könnt.

#### **weiterführende Hinweise**

- Verbraucherzentrale:  
<https://www.verbraucherzentrale.de/wissen/digitale-welt/onlinedienste/dark-patterns-so-wollen-websites-und-apps-sie-manipulieren-58082>