**Beispielhafte Liste verschiedener Dark Patterns**

|  |  |
| --- | --- |
| **1. Temporale Dark Patterns:**   * **Playing by Appointment**: Spielernde müssen zu bestimmten Zeiten spielen, um Fortschritte zu erzielen. * **Daily Rewards**: Tägliche Belohnungen motivieren zum täglichen Einloggen. * **Grinding**: Wiederholte Aufgaben erfordern viel Zeitaufwand für kleine Fortschritte. * **Advertisements**: Häufiges Anzeigen von Werbung, um Vorteile im Spiel zu erlangen. * **Infinite Treadmill**: Es ist unmöglich, das Spiel zu gewinnen oder zu Ende zu bringen. * **Can´t pause or save**: Man kann nicht aufhören zu spielen, wenn man aufhört, verliert man * **Wait to Play**: Man kann eine bestimmte Anzahl von Leveln spielen (meistens 5) und hat dann keine Energie mehr. Beispielsweise pro 15 Minuten bekommt man eine Energieeinheit wieder, oder man kauft sich Energie gegen In-Game-Währung | **2. Soziale Dark Patterns:**   * **Social Pyramid Scheme**: Spielende rekrutieren Freund\*innen, um Belohnungen zu erhalten. * **Social Obligation / Guilds**: Gruppenzwang durch Mitgliedschaft in Gilden oder Clans. * **Friend Spam / Impersonation**: Automatisierte Einladungen oder Nachrichten an Freund\*innen. * **Reciprocity**: Spielende fühlen sich verpflichtet, erhaltene Gefälligkeiten zurückzugeben. Man wird dazu gepusht, dass man Freund\*innen täglich Geschenke schickt. * **Encourages Anti-Social Behavior**: Vom Spiel wird man dazu incentiviert, zu lügen, zu betrügen oder andere Spielende zu hintergehen, um gegen sie zu gewinnen. * **Fear of Missing Out (FOMO)**: Wenn man aufhört zu spielen, verpasst man ein Event bzw. eine Belohnung, oder verliert den Anschluss an andere Spielenden, was man später vielleicht nicht mehr aufholen kann. * **Competition**: Durch Wettkämpfe und Ranglisten versucht man viel zu spielen und besser als andere zu sein. |
| **3. Monetäre Dark Patterns:**   * **Pay to Skip**: Spielende zahlen, um Wartezeiten oder langweilige Aufgaben zu überspringen. * **Premium Currency**: Einführung einer speziellen Währung, die nur durch echtes Geld erhältlich ist. * **Pay to Win**: Spielende können gegen Bezahlung signifikante Vorteile erlangen. * **Artificial Scarcity**: Künstliche Verknappung von Ressourcen, um Käufe zu erzwingen. * **Accidental Purchases**: Es wird sehr einfach gemacht, aus Versehen Geld auszugeben, ohne eine Bestätigung oder Möglichkeit, es rückgängig zu machen. * **Recurring Fee**: Wenn man monatlich für etwas zahlt, wird man angeregt, dann auch viel zu spielen, damit es “sein Geld wert ist”. * **Gambling/Loot Boxes**: Glücksspiel mit einer Chance auf hohe zufällige Gewinne. Für diese Chance geben Menschen leicht Geld aus, übersehen aber die hohe Wahrscheinlichkeit für Trostpreise. * **Power Creep**: Etwas, das man sich gekauft hat, wird mit zunehmendem Fortschritt weniger wert, z.B. da man sich andere gleichstarke Ausrüstungsgegenstände erspielt. * **Pay Wall**: Etwas ist unerreichbar im Spiel, wenn man nicht für den Zugang bezahlt. | **4. Psychologische Dark Patterns:**   * **Invested / Endowed Value**: Spielende investieren Zeit oder Geld und fühlen sich verpflichtet, weiterzuspielen, damit es sich gelohnt hat. * **Badges / Endowed Progress**: Belohnungen und Fortschrittsanzeigen fördern kontinuierliches Spielen. * **Complete the Collection**: Spielende werden motiviert, vollständige Sammlungen zu erwerben. * **Illusion of Control**: Spielende haben den Eindruck, sie hätten mehr Kontrolle über das Spielgeschehen als es tatsächlich der Fall ist. * **Variable Rewards**: Unvorhersehbare und zufällige Belohnungen sind attraktiver als vorhersehbare Endergebnisse. Durch die stetige Chance, etwas Großes zu gewinnen, steckt man mehr Zeit/Geld in das Spiel als sinnvoll (siehe Loot Boxes). * **Aesthetic Manipulations**: Manipulation durch optische Anpassungen. Beispielsweise drückt man beim Cookie-Banner häufig schnell auf “Alle auswählen”, weil dieser Button optisch hervorgehoben ist. Sieht etwas in Spielen z.B. besonders blumig/bunt oder besonders düster aus, kann dies auch das Verhalten beeinflussen. * **Optimism and Frequency Bias**: Man überschätzt die Häufigkeit/Wahrscheinlichkeit von zukünftigen Ereignissen, weil sie kürzlich oder sehr erinnerungswürdig aufgetreten sind (siehe Loot Boxes). |

Quelle: <https://www.darkpattern.games/patterns.php>