

LU01f: Dark Patterns

Dark Patterns im User Experience Design sind Tricks, die dazu dienen, einen **Nutzer zu manipulieren** und ihn zu einer erzwungenen Aktion zu bewegen, die er nicht ausführen will. Ein typisches Beispiel für ein Dark Pattern ist der Gated Content, der den Zugang zu einer Website verwehrt, da eine Anmeldung die einzige Option ist, wenn man fortfahren möchte.

Dark Patterns sind in der digitalen Welt weit verbreitet, da die Unternehmen glauben, dass dies ein einfacher Weg ist, um den Traffic und damit die Konversionsrate zu erhöhen. Aber das Gegenteil ist der Fall, denn die Zielgruppe ist sensibilisiert und fällt nicht auf solche Spielereien herein.

=== „A dark pattern is a type of user interface that appears to have been carefully crafted to trick users into doing things that are not in their interest and is usually at their expense.“ === Harry Brignull, UX Consultant & Researcher, Founder <https://deceptive.design/>

Beispiele Dark Patterns

„Newsletter abonnieren“ anstelle der Allgemeinen Geschäftsbedingungen / Datenschutz:

Praktisch unsichtbare Abmeldefunktion:

Bereits ausgewähltes Kästchen:

Weitere Beispiele für Dark Patterns finden Sie hier:

<https://www.uxdesigninstitute.com/blog/what-are-dark-patterns-in-ux/#the-12-types-of-dark-patterns>

—  © Gaby Jenni

Unter dem folgenden Link finden Sie zahlreiche Beispiele von Dark Patterns, die heute auf vielen Webseiten verbreitet sind: <https://da-pa.ch/>

From:
<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:
<https://wiki.bzz.ch/de/modul/m322/learningunits/lu01/theorie/06?rev=1785851848>

Last update: **2026/08/04 15:57**

