

1º de junho de 2022

“Dark patterns” e práticas manipulativas na Internet: a necessidade de conscientização e proteção dos titulares

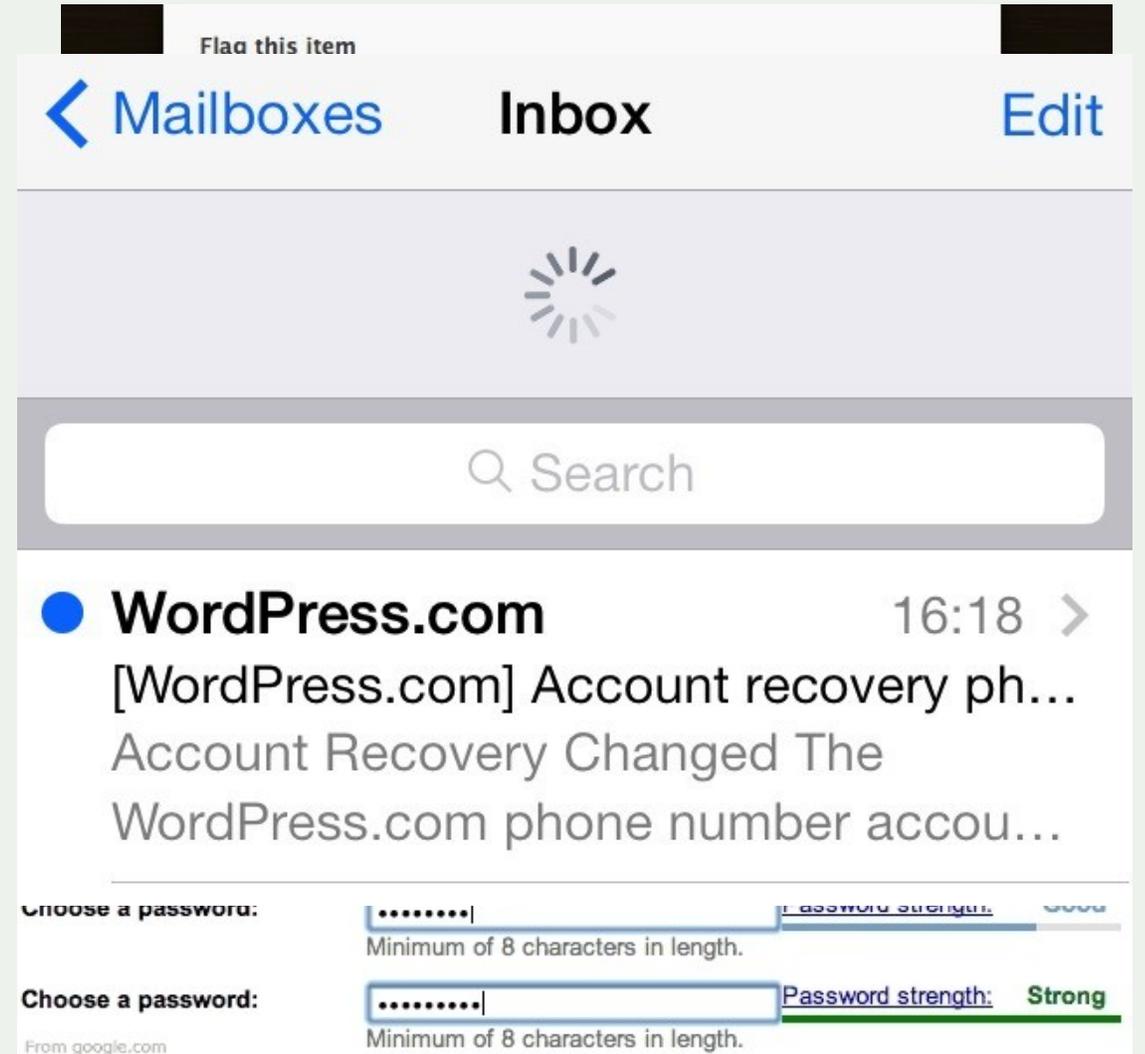


Giovanna Michelato
Diretora - ISOC Brasil
gmichelato@gmail.com

Design patterns

Design patterns são artifícios que solucionam problemas de design.

Elas funcionam como pontos de referência para o desenho de interfaces – criando algo como uma “linguagem comum” entre os designers.



<https://ui-patterns.com/patterns>



Design persuasivo

Design persuasivo é uma técnica de design que se utiliza de alguns “atalhos” (viéses cognitivos) para auxiliar o usuário na tomada de decisão.

Por exemplo:

- Reconhecer, ao invés de pedir mais informações
- Completar uma meta ou um desafio

The screenshot shows a progress bar for 'Web Developer Skills'. The title is 'Web Developer Skills' with the subtitle 'Learn to build professional websites and applications as used by real businesses.' Below the title are three task cards:

- Make a Website**: Build a recent version of Airbnb's home page and learn the fundamentals of web development in the process. Progress: 10%.
- Make an Interactive Website**: Progress: 10%.
- Make a Rails App**: Progress: 3%.

A 'Next' button is located at the bottom of the progress bar.

<https://ui-patterns.com/patterns>



Dark patterns

As **dark patterns** são encontradas em interfaces que utilizam esses artifícios de design para levar o usuário a agir de determinada forma.

Porém, diferentemente de *design patterns* regulares, elas são consideradas técnicas manipulativas para que os usuários façam coisas que normalmente não fariam.

“Dark patterns are user interface design choices that benefit an online service by **coercing, manipulating, or deceiving users** into making unintended and potentially harmful decisions.” *Mathur, Mayer, & Kshirsagar 2021*

“(…) interfaces and user experiences implemented on social media platforms that lead users into making **unintended, unwilling and potentially harmful decisions** in regards of their personal data.” *EDPB, Guidelines 3/2022*



Os tipos de dark patterns

Overloading

Os usuários têm acesso à uma grande quantidade de opções, solicitações ou informações para que ele compartilhe seus dados,

mesmo que

intencionalmente

Hindering

Os usuários sofrem obstrução ou bloqueio em seu processo informação ou gerenciamento de seus dados, tornando a ação

difícil ou impossível de

realizar.

Skipping

Há o desenho de uma interface ou experiência do usuário para que eles não reflitam sobre aspectos de proteção de dados.

Stirring

Afeta a escolha que os usuários fariam, apelando para suas emoções ou usando estímulos visuais.

Fickle

O design da interface não é claro, o que dificulta a navegação dos usuários pelas diferentes ferramentas de controle de proteção de dados e a compreensão da finalidade

do tratamento.

Left in the dark

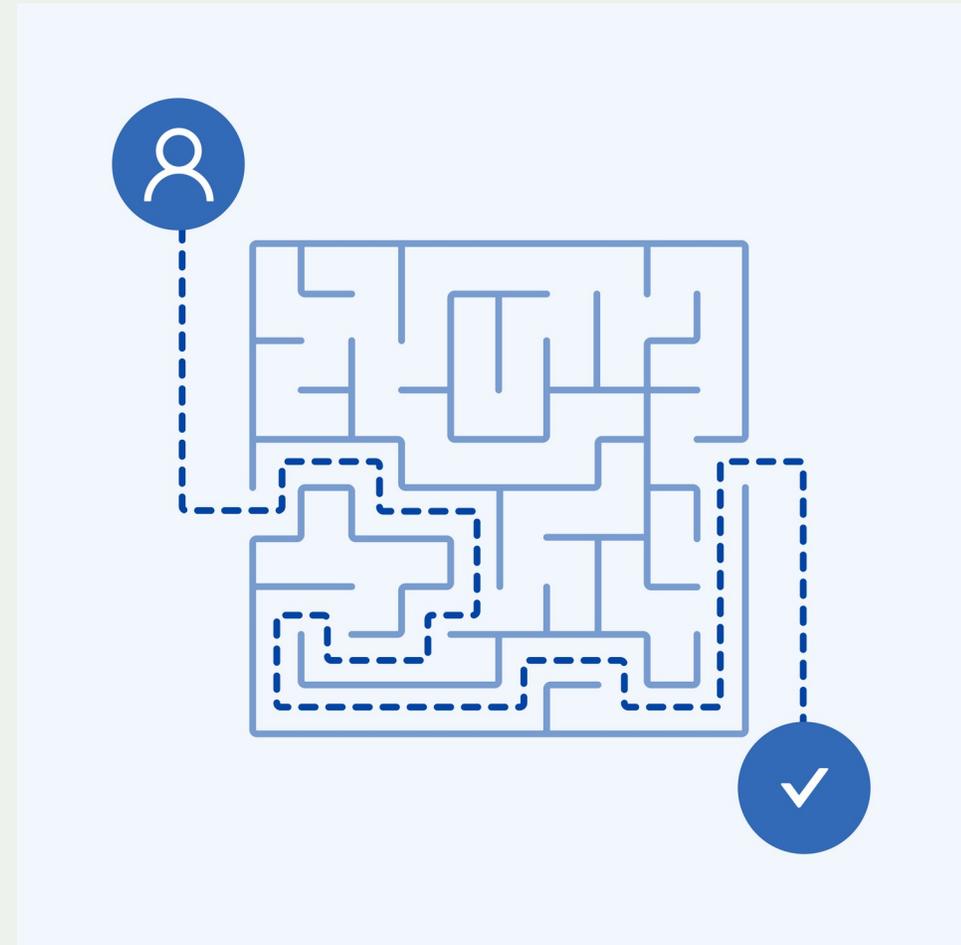
A interface é projetada para ocultar informações ou ferramentas de controle de proteção de dados ou deixar os usuários inseguros sobre como seus dados são tratados.

Guidelines 3/2022 (EDPB)





**Skipping
Deceptive Snugness**



**Overloading
Privacy Maze**



Dark patterns: como funcionam?

Grande parte das *dark patterns* funcionam por meio do uso dos vieses cognitivos dos usuários. Dentre eles estão:

- Efeito de ancoragem
- Efeito de adesão (ou de Bandwagon)
- Efeito do padrão
- Efeito de enquadramento
- Viés da escassez
- Falácia do custo irrecuperável



Qual é a linha que divide um
design persuasivo, de **uma**
dark pattern?



Avaliação das design patterns

Dark Patterns at Scale (Mathur, et. al.)

1. Assimetria

O design da interface requer um esforço diferente para cada uma das opções oferecidas?

2. Disfarce

O efeito real de tal escolha está escondido do usuário?

3. Enganoso

O design da interface induz falsas crenças por meio de afirmações distorcidas, declarações enganosas ou omissões?

4. Esconde informações

A interface obscurece ou atrasa a apresentação de informações ao usuário?

5. Restritiva

A interface do usuário restringe o conjunto de opções disponíveis para os usuários?



Enganação vs. Coerção vs. Manipulação

Enganação

Uma representação, omissão ou prática é enganosa se for suscetível de induzir em erro os consumidores agindo razoavelmente sob as circunstâncias

Coerção

Restringe as opções dos usuários, de modo que o único curso de ação racional é aquele que coage pretende.

Manipulação

É a influenciar de forma intencional, ainda que secretamente, a tomada de decisões de alguém, visando e explorando as vulnerabilidades no processo de tomada de decisão.



Questões em aberto

Como auxiliar os usuários a tomarem decisões melhores e mais conscientes sobre como compartilham seus dados na Internet?

Como transformar os princípios de proteção de dados em algo mais fácil de operacionalizar para a comunidade técnica?



Obrigada!

Giovanna Michelato
gmichelato@gmail.com

Rue Vallin 2
CH-1201 Geneva
Switzerland

11710 Plaza America
Drive Suite 400
Reston, VA 20190, USA

Rambla Republica de Mexico
6125
11000 Montevideo,
Uruguay

66 Centrepont Drive
Nepean, Ontario, K2G 6J5
Canada

Science Park 400
1098 XH Amsterdam
Netherlands

6 Battery Road #38-04
Singapore 049909



internetsociety.org
@internetsociety