#### 消費者委員会消費者をエンパワーするデジタル技術に関する調査会

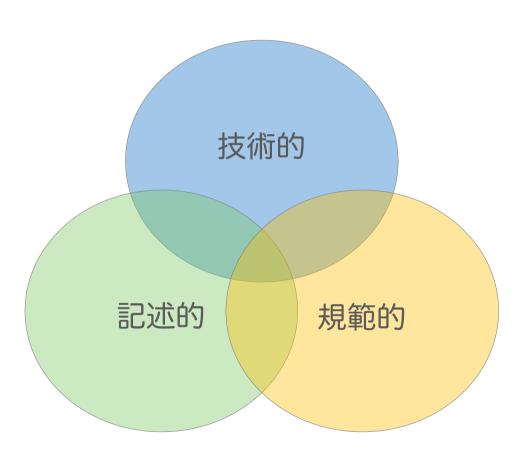
## ダークパターンとユーザーの意思決定

- 類型化および検出技術に関する研究動向 -

名古屋工業大学大学院工学研究科 田中優子

2024.8.20

## Three Perspectives on Dark Pattern



# ダークパターンの定義

Mathur, et al. 2021. What Makes a Dark Pattern... Dark? Design Attributes, Normative Considerations, and Measurement Methods. In Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '21). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Article 360, 1–18. https://doi.org/10.1145/3411764.3445610

Table 1: A classification of various "dark pattern" definitions in academic literature, law, and policy. Documents are ordered

- 2010年Bringnullがdarkpatterns.org (現deceptive.design) で「ダークパターン」という用語を使用
  - 「Webサイトやアプリで使用される, 意図せず何かを購入したり登録したりさせるような手法!

by date.

- 以降,ダークパターンを定義し説明しようとする学術研究が急増
- Mathur et al. (2021): 主要な19の先行研究のダークパターンの定義を4つの側面から帰納的に分類

Government Academic Publications Materials et al. [21] 欺瞒的 悪意のあるou 迴解 刻轄 eding Characteristics of the User Interface 不快dous 誘惑的ive 誘導的... トリック Attack users ユーザを攻撃stuるrs - ザを混乱させる ユーザ系欺い Mechanisms of Effect ザの自律性を損なる。 ユーザの同意なしに ユーザの知識なしに Role of User Interfece Designers 設計者の意図 Benefits and Harm

UIの特徴

ユーザに影響を与えるメカニズム

UI設計者の役割

UI設計から生じる利益と害

- ✓ 9の定義にはUIの特徴が含まれておらず,4つの定義では ユーザへの影響のメカニズムが特定されていないなど,定 義の必須要素が異なる。
- ✓ 具体性の欠如(例:なにが「トリック」なのか?何がUIを 「誘惑的」とするのか?)

• Required element of "dark pattern" definition

• Alternative element of "dark pattern" definition

# 共通する高次属性

Mathur, et al. 2021. What Makes a Dark Pattern... Dark? Design Attributes, Normative Considerations, and Measurement Methods. In Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '21). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Article 360, 1–18. https://doi.org/10.1145/3411764.3445610

| 選択アーキテクチャ | 属性    | 説明   |
|-----------|-------|--|
|           | 非対称   | ユーザが利用できる選択肢に不平等な負担をかける                        |
|           | 制限    | ユーザが利用できるはずの特定の選択肢を排除する                        |
| 意思決定空間の修正 | 異なる扱い | あるユーザグループを別のグループと異なる扱いをし,不利<br>な立場に置く          |
|           | 秘匿    | 影響メカニズムをユーザから秘匿する                              |
| 情報フローの操作  | 欺瞞性   | 肯定的な虚偽の陳述,誤解を招く陳述,または省略によって<br>,ユーザに誤った信念を抱かせる |
|           | 情報の隠蔽 | ユーザに情報の提示を不明瞭にしたり遅らせたりする                       |

### 共通する高次属性

Mathur, et al. 2021. What Makes a Dark Pattern... Dark? Design Attributes, Normative Considerations, and Measurement Methods. In Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '21). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Article 360, 1–18. https://doi.org/10.1145/3411764.3445610

#### 制限



#### Speak with a Customer Care Advocate

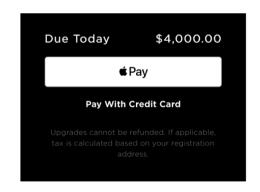
Call us at 866-273-3612 if you are in the U.S. Our hours are 7 a.m. to 10 p.m. E.T. Monday to Friday, and 7 a.m. to 3 p.m. E.T. on weekends and holidays.

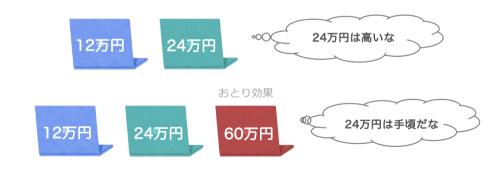
Please see our international contact information if you are outside of the U.S.

#### Chat with a Customer Care Advocate

Click the "Chat" button to the right or bottom of this page to chat with a Care Advocate. Chat is accessible 24 hours a day 7 days a week.

#### 秘匿





### 共通する高次属性

Mathur, et al. 2021. What Makes a Dark Pattern... Dark? Design Attributes, Normative Considerations, and Measurement Methods. In Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '21). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Article 360, 1–18. https://doi.org/10.1145/3411764.3445610

欺瞞性





#### 情報の隠蔽の例



Arunesh Mathur, Gunes Acar, Michael J. Friedman, Eli Lucherini, Jonathan Mayer, Marshini Chetty, and Arvind Narayanan. 2019. Dark Patterns at Scale: Findings from a Crawl of 11K Shopping Websites. Proc. ACM Hum.-Comput. Interact. 3, CSCW, Article 81 (November 2019), https://doi.org/10.1145/3359183.

- ダークパターンを特定するための自動識別技術
- 数千のウェブサイトやプラットフォームでその技術を活用することで、1818のダークパターンと、 欺瞞的な行為を行っている183のウェブサイトを 特定した研究

非対称 Covert? Covert? W 匿 性 の 隠蔽 II septimes II wastricters II was

Table 1. Categories and types of dark patterns along with their description, prevalence, and definitions. Legend: ●= Always. ●= Sometimes. ○= Never

| Category         | Туре                 | Description   | # Instances | # Websites | Asymmetric? | Covert? | Deceptive? | Hides Info? | Restrictive? | Cognitive<br>Biases                                   |
|------------------|----------------------|---|-------------|------------|-------------|---------|------------|-------------|--------------|---|
| Sneaking         | Sneak into Basket    | Adding additional products to users' shop-<br>ping carts without their consent  | 7           | 7          | 0           | 0       | 0          | •           | 0            | Default<br>Effect                                     |
|                  | Hidden Costs         | Revealing previously undisclosed charges<br>to users right before they make a purchase  | 5           | 5          | 0           | 0       | •          | •           | 0            | Sunk<br>Cost<br>Fallacy                               |
|                  | Hidden Subscription  | Charging users a recurring fee under the pretense of a one-time fee or a free trial   | 14          | 13         | 0           | 0       | 0          | •           | 0            | None  |
| Urgency          | Countdown Timer      | Indicating to users that a deal or discount will expire using a counting-down timer   | 393         | 361        | 0           | 0       | •          | 0           | 0            | Scarcity<br>Bias                                      |
|                  | Limited-time Message | Indicating to users that a deal or sale will expire will expire soon without specifying a deadline  | 88          | 84         | 0           | 0       | 0          | •           | 0            | Scarcity<br>Bias                                      |
| Misdirection     | Confirmshaming       | Using language and emotion (shame) to<br>steer users away from making a certain<br>choice   | 169         | 164        | •           | 0       | 0          | 0           | 0            | Framing<br>Effect                                     |
|                  | Visual Interference  | Using style and visual presentation to steer users to or away from certain choices  | 25          | 24         | •           | •       | •          | 0           | 0            | Anchoring<br>& Fram-<br>ing Effect                    |
|                  | Trick Questions      | Using confusing language to steer users into making certain choices   | 9           | 9          | •           | •       | 0          | 0           | 0            | Default &<br>Framing<br>Effect                        |
|                  | Pressured Selling    | Pre-selecting more expensive variations of<br>a product, or pressuring the user to accept<br>the more expensive variations of a product<br>and related products | 67          | 62         | 0           | •       | 0          | 0           | 0            | Anchoring<br>& Default<br>Effect,<br>Scarcity<br>Bias |
| Social Proof     | Activity Message     | Informing the user about the activity on the website (e.g., purchases, views, visits)   | 313         | 264        | 0           | 0       | •          | 0           | 0            | Bandwagon<br>Effect                                   |
|                  | Testimonials         | Testimonials on a product page whose origin is unclear  | 12          | 12         | 0           | 0       | 0          | 0           | 0            | Bandwagon<br>Effect                                   |
| Scarcity         | Low-stock Message    | Indicating to users that limited quantities of a product are available, increasing its desirability   | 632         | 581        | 0           | •       | •          | •           | 0            | Scarcity<br>Bias                                      |
|                  | High-demand Message  | Indicating to users that a product is in high-<br>demand and likely to sell out soon, increas-<br>ing its desirability  | 47          | 43         | 0           | 0       | 0          | 0           | 0            | Scarcity<br>Bias                                      |
| Obstruction      | Hard to Cancel       | Making it easy for the user to sign up for a service but hard to cancel it  | 31          | 31         | 0           | 0       | 0          | 0           | •            | None  |
| Forced<br>Action | Forced Enrollment    | Coercing users to create accounts or share their information to complete their tasks  | 6           | 6          | •           | 0       | 0          | 0           | •            | None  |

Arunesh Mathur, Gunes Acar, Michael J. Friedman, Eli Lucherini, Jonathan Mayer, Marshini Chetty, and Arvind Narayanan. 2019. Dark Patterns at Scale: Findings from a Crawl of 11K Shopping Websites. Proc. ACM Hum.-Comput. Interact. 3, CSCW, Article 81 (November 2019), https://doi.org/10.1145/3359183.

- ダークパターンを特定するための自動識別技術
- 数千のウェブサイトやプラットフォームでその技術を活用することで、1818のダークパターンと、 欺瞞的な行為を行っている183のウェブサイトを 特定した研究

#### 認知バイアス

- アンカリング効果
- フレーミング効果
- バンドワゴン効果
- デフォルト効果
- 希少性バイアス
- サンクコストの誤謬

Table 1. Categories and types of dark patterns along with their description, prevalence, and definitions. Legend:  $\bullet$ = Always,  $\bullet$ = Sometimes,  $\bigcirc$ = Never

|                  |                      |   | # Instances | Websites | Asymmetric? | 43      | Deceptive? | Hides Info? | Restrictive? |   |
|------------------|----------------------|---|-------------|----------|-------------|---------|------------|-------------|--------------|---|
| Category         | Туре                 | Description   | # Inst      | # Wel    | Asym        | Covert? | Decel      | Hides       | Restr        | Cognitive<br>Biases                                   |
| Sneaking         | Sneak into Basket    | Adding additional products to users' shopping carts without their consent   | 7           | 7        | 0           | 0       | 0          | •           | 0            | Default<br>Effect                                     |
|                  | Hidden Costs         | Revealing previously undisclosed charges to users right before they make a purchase   | 5           | 5        | 8           | 0       | •          | •           | 0            | Sunk<br>Cost<br>Fallacy                               |
|                  | Hidden Subscription  | Charging users a recurring fee under the pretense of a one-time fee or a free trial   | 14          | 13       | 0           | 0       | •          | •           | 0            | None  |
| Urgency          | Countdown Timer      | Indicating to users that a deal or discount will expire using a counting-down timer   | 393         | 361      | 0           | 0       | •          | 0           | 0            | Scarcity<br>Bias                                      |
|                  | Limited-time Message | Indicating to users that a deal or sale will<br>expire will expire soon without specifying<br>a deadline  | 88          | 84       | 0           | 0       | 0          | •           | 0            | Scarcity<br>Bias                                      |
| Misdirection     | Confirmshaming       | Using language and emotion (shame) to<br>steer users away from making a certain<br>choice   | 169         | 164      | •           | 0       | 0          | 0           | 0            | Framing<br>Effect                                     |
|                  | Visual Interference  | Using style and visual presentation to steer users to or away from certain choices  | 25          | 24       | •           | •       | •          | 0           | 0            | Anchoring<br>& Fram-<br>ing Effect                    |
|                  | Trick Questions      | Using confusing language to steer users into making certain choices   | 9           | 9        | •           | •       | 0          | 0           | 0            | Default &<br>Framing<br>Effect                        |
|                  | Pressured Selling    | Pre-selecting more expensive variations of<br>a product, or pressuring the user to accept<br>the more expensive variations of a product<br>and related products | 67          | 62       | •           | •       | 0          | 0           | 0            | Anchoring<br>& Default<br>Effect,<br>Scarcity<br>Bias |
| Social Proof     | Activity Message     | Informing the user about the activity on the website (e.g., purchases, views, visits)   | 313         | 264      | 0           | 0       | 0          | 0           | 0            | Bandwagon<br>Effect                                   |
|                  | Testimonials         | Testimonials on a product page whose origin is unclear  | 12          | 12       | 0           | 0       | 0          | 0           | 0            | Bandwagon<br>Effect                                   |
| Scarcity         | Low-stock Message    | Indicating to users that limited quantities of a product are available, increasing its desirability   | 632         | 581      | 0           | •       | •          | •           | 0            | Scarcity<br>Bias                                      |
|                  | High-demand Message  | Indicating to users that a product is in high-<br>demand and likely to sell out soon, increas-<br>ing its desirability  | 47          | 43       | 0           | 0       | 0          | 0           | 0            | Scarcity<br>Bias                                      |
| Obstruction      | Hard to Cancel       | Making it easy for the user to sign up for a service but hard to cancel it  | 31          | 31       | 0           | 0       | 0          | •           | •            | None  |
| Forced<br>Action | Forced Enrollment    | Coercing users to create accounts or share their information to complete their tasks  | 6           | 6        | •           | 0       | 0          | 0           | •            | None  |

カテゴリー:緊急性

**タイプ**: カウントダウンタイマー

説明:ユーザにカウントダウンタイマーを使用して

取引や割引の期限が迫っていることを示す

事例件数:393

ウェブサイト件数:361

**属性:**秘匿(ときどき), 欺瞞(ときどき)

認知バイアス: 希少性バイアス

多くのショッピングウェブサイトで,消費者に 対するダークパターンの使用が確認された

Table 1. Categories and types of dark patterns along with their description, prevalence, and definitions. Legend: ●= Always, ●= Sometimes, ○= Never

| Category         | Туре                 | Description   | # Instances | # Websites | Asymmetric? | Covert? | Deceptive? | Hides Info? | Restrictive? | Cognitive<br>Biases                                   |
|------------------|----------------------|---|-------------|------------|-------------|---------|------------|-------------|--------------|---|
| Sneaking         | Sneak into Basket    | Adding additional products to users' shopping carts without their consent   | 7           | 7          | 0           | 0       | 0          | •           | 0            | Default<br>Effect                                     |
|                  | Hidden Costs         | Revealing previously undisclosed charges to users right before they make a purchase   | 5           | 5          | 0           | 0       | •          | •           | 0            | Sunk<br>Cost<br>Fallacy                               |
|                  | Hidden Subscription  | Charging users a recurring fee under the pretense of a one-time fee or a free trial   | 14          | 13         | 0           | 0       | 0          | •           | 0            | None  |
| Urgency          | Countdown Timer      | Indicating to users that a deal or discount will expire using a counting-down timer   | 393         | 361        | 0           | •       | 0          | 0           | 0            | Scarcity<br>Bias                                      |
|                  | Limited-time Message | Indicating to users that a deal or sale will<br>expire will expire soon without specifying<br>a deadline  | 88          | 84         | 0           | •       | 0          | •           | 0            | Scarcity<br>Bias                                      |
| Misdirection     | Confirmshaming       | Using language and emotion (shame) to steer users away from making a certain choice   | 169         | 164        | •           | 0       | 0          | 0           | 0            | Framing<br>Effect                                     |
|                  | Visual Interference  | Using style and visual presentation to steer users to or away from certain choices  | 25          | 24         | •           | •       | •          | 0           | 0            | Anchoring<br>& Fram-<br>ing Effect                    |
|                  | Trick Questions      | Using confusing language to steer users into making certain choices   | 9           | 9          | •           | •       | 0          | 0           | 0            | Default &<br>Framing<br>Effect                        |
|                  | Pressured Selling    | Pre-selecting more expensive variations of<br>a product, or pressuring the user to accept<br>the more expensive variations of a product<br>and related products | 67          | 62         | •           | •       | 0          | 0           | 0            | Anchoring<br>& Default<br>Effect,<br>Scarcity<br>Bias |
| Social Proof     | Activity Message     | Informing the user about the activity on the website (e.g., purchases, views, visits)   | 313         | 264        | 0           | 0       | 0          | 0           | 0            | Bandwagon<br>Effect                                   |
|                  | Testimonials         | Testimonials on a product page whose origin is unclear  | 12          | 12         | 0           | 0       | 0          | 0           | 0            | Bandwagon<br>Effect                                   |
| Scarcity         | Low-stock Message    | Indicating to users that limited quantities of a product are available, increasing its desirability   | 632         | 581        | 0           | •       | •          | •           | 0            | Scarcity<br>Bias                                      |
|                  | High-demand Message  | Indicating to users that a product is in high-<br>demand and likely to sell out soon, increas-<br>ing its desirability  | 47          | 43         | 0           | 0       | 0          | 0           | 0            | Scarcity<br>Bias                                      |
| Obstruction      | Hard to Cancel       | Making it easy for the user to sign up for a service but hard to cancel it  | 31          | 31         | 0           | 0       | 0          | •           | •            | None  |
| Forced<br>Action | Forced Enrollment    | Coercing users to create accounts or share their information to complete their tasks  | 6           | 6          | •           | 0       | 0          | 0           | •            | None  |

Arunesh Mathur, Gunes Acar, Michael J. Friedman, Eli Lucherini, Jonathan Mayer, Marshini Chetty, and Arvind Narayanan. 2019. Dark Patterns at Scale: Findings from a Crawl of 11K Shopping Websites. Proc. ACM Hum.-Comput. Interact. 3, CSCW, Article 81 (November 2019), https://doi.org/10.1145/3359183.



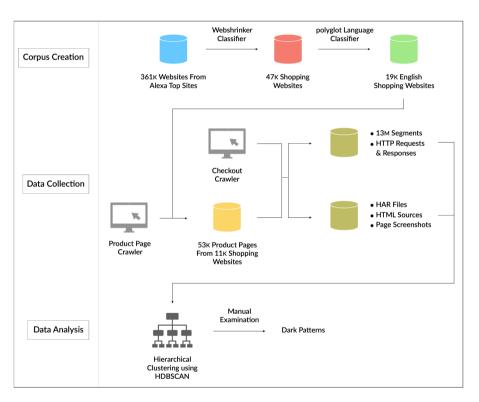
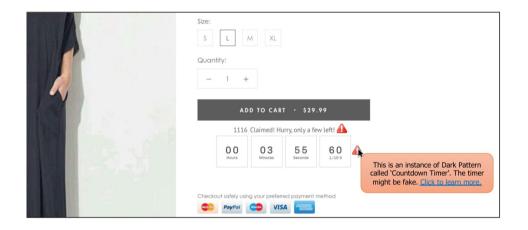


Fig. 1. Overview of the shopping website corpus creation, data collection using crawling, and data analysis using hierarchical clustering stages.

Arunesh Mathur, Gunes Acar, Michael J. Friedman, Eli Lucherini, Jonathan Mayer, Marshini Chetty, and Arvind Narayanan. 2019. Dark Patterns at Scale: Findings from a Crawl of 11K Shopping Websites. Proc. ACM Hum.-Comput. Interact. 3, CSCW, Article 81 (November 2019), https://doi.org/10.1145/3359183.



#### 利用可能性

- ダークパターンの使用に基づいてショッピングウェブサイトを評価する一般向けのウェブサイトに活用
- ダークパターンを自動的に検出し, フラグを立て るブラウザ拡張機能の開発
  - ✓ ブラウザベンダーがウェブ上のコンテンツを監視することに警戒する可能性があるため、このソリューションを実装するための適切なインセンティブを見つけるのは難しいかもしれない
- オンラインショッピングの文脈でどのような慣行 が許容されるべきかについての政策と規制を策定 する際の出発点として利用

### インターフェースだけの問題?

- ダークパターンの階層的フレームワーク
  - デジタルインターフェース内のユーザ操作の可視的なメカニズムから深く埋め込まれたメカニ ズムまでの段階的な変化を表す

| Dark    | インターフェースレベルでの操作。規制機関や専門監査人によって識別可能。ユーザを<br>不用意にサービスに加入させたり,購入させたりする可能性のあるボタンの隠蔽や,事<br>前チェックボックスの使用   |
|---------|--|
| Darker  | 意図的にユーザ体験を変更すること。規制機関や専門監査人による厳密な調査が必要に<br>なる。戦略的な情報の隠蔽や,ユーザに強制的な慣行を強制することが含まれる。   |
| Darkest | オンラインサービスのシステム・アーキテクチャに埋め込まれたパターン。高度なアルゴリズムや人工知能によって駆動されることが多く、パーソナライズされた体験を作り上げることで、ユーザを無意識のうちに自分の利益にならない選択へとナッジする可能性がある。これらのシステムがどのように動作しているかを明らかにし、理解するためには技術的専門知識を必要とする。 |

パターンの複雑性が増すにつれて、隠れた操作から消費者を保護し、デジタル空間におけるユーザの自立性 の完全性を維持するための高度なツールと方法論の必要性も高まる

Leiser, M. (2024). Psychological Patterns and Article 5 of the AI Act: *Journal of AI Law and Regulation*, 1(1), 5–23. https://doi.org/10.21552/aire/2024/1/4 Leiser, M. & Santos, C. (2024, Forthcoming). Dark Patterns, Enforcement, and the Emerging Digital Design Acquis: Manipulation beneath the Interface, *European Journal of Law and Technology*.

### システムに埋め込まれた心理(操作)テクニックの例

#### アルゴリズム操作

- 個人の行動データに基づいてコンテンツやインタラクションを調整し、特定の選択肢に注意を向けさせたり、他の選択肢から遠ざけたりする。
- 表面的にはユーザの嗜好に応えているようにみえるパーソナライズされたキュレーションは,多様な視点への暴露を妨げ,エコーチェンバーを生み出しかねない。
- 問題の核心は、アルゴリズムによるプロセスの不透明。ユーザは自分のデジタル環境がどの程度形成され、選択肢があらかじめ設定されているのかを認識する必要がある。
- 認知バイアスと行動パターンを利用して,ユーザの行動をアルゴリズム設計者の戦略的目的と一致させるため,心理操作に相当する可能性がある。

#### ・ 行動条件付け

- 報酬システムやゲーミフィケーションに精緻に織り込まれている。フィードバックの差し控えや提示は ,特定の目標に向かってユーザの行動を誘導するよう計算されている。
- 即時性において見分けがつきにくい微妙な強化が、累積的にユーザの習慣の段階的な再調整につながり 、ユーザが自身の行動が外部から形作られていることに気づかないようにする。
- 個人の明示的な同意なしに、ときには知識なしに、彼らの行動を調整し、意思決定と自律性に変化をもたらす。善意のガイダンスと強制的な操作の境界線が曖昧になる不明瞭な領域に存在。

Leiser, M. (2024). Psychological Patterns and Article 5 of the Al Act: Journal of Al Law and Regulation, 1(1), 5–23. https://doi.org/10.21552/aire/2024/1/4

#### Three Perspectives on Dark Pattern

ダークパターン自動検出技術は、日本のショッピングウェブサイト環境でも応用可能か?

### 技術的

Darkest Patternの影響はどのように実証されるか? システムアーキテクチャとユーザの意思決定との 相互作用(HCI)の検証が必要 Darkest Patternの検出技術開発は可能か? データアクセスのハードルは?

自動検出技術実用化のインセンティブ設計

効果的な介入 (意思決定支援) 方法の開発

記述的

規範的

ダークパターンと意思決定に関わる 認知メカニズムの解明 「認知的脆弱性」の定義

規制や保護対象の境界