

Capítulo

3

Ética em UX: Evitando o Design Manipulativo Através de Padrões Justos de Design

George Valença, Davi Pradines e João Victor da Silva

Abstract

Big Techs use manipulative design to attract and monetize people's attention on their software platforms, often to the detriment of their protection and well-being. The manipulative interfaces vary according to the audience, particularly affecting the elderly and children, who face design tactics such as time pressure and restricted navigation. This scenario has generated increasing scrutiny and transdisciplinary efforts to combat such practices, promoting user protection legislation. In this article, we address the creation of ethical software solutions, using Instagram as a case study. We illustrate and reflect on fair and unethical design practices in social media platforms, bringing awareness and better practices in the design and IT community.

Resumo

Big Techs utilizam design manipulativo para atrair e monetizar a atenção de pessoas em suas plataformas de software, frequentemente em detrimento da proteção e bem-estar delas. As interfaces manipulativas variam conforme o público, afetando de forma particular idosos e crianças, que enfrentam táticas de design como pressão de tempo e navegação restrita. Este cenário tem gerado crescente escrutínio e esforços transdisciplinares para combater tais práticas, promovendo legislações de proteção ao usuário. Neste artigo, abordamos a criação de soluções de software ética, utilizando o Instagram como estudo de caso. Ilustramos e refletimos sobre práticas de design justo e antiético em plataformas de mídia social, contribuindo para a conscientização e melhores práticas na comunidade de design e informática.

3.1. Introdução

As Big Techs (GAFAM – Google, Amazon, Facebook, Apple e Microsoft; somadas à ByteDance, proprietária do TikTok) implementam estratégias para atrair um público diverso e monetizar sua atenção. No entanto, tais artifícios costumam negligenciar a proteção, segurança e até mesmo o bem-estar das pessoas que consomem ou produzem conteúdo online. Em suas plataformas, estas empresas adotam padrões manipulativos de design para modificar o conjunto de escolhas de usuários(as) e moldar seu fluxo de informações. Acima de tudo, tais padrões afetam a ética no desenvolvimento.

Os prejuízos causados por esses padrões variam de acordo com o público, como o uso de interfaces “fofas” (*cuteness*) em robôs domésticos para idosos, que cria um forte apego emocional e promove uma “miopia de dados”. Crianças, por sua vez, são expostas a aplicativos com design manipulativo, que incluem pressão de tempo artificial, restrições de navegação e estímulos para prolongar o tempo de jogo ou realizar compras (RADESKY, 2022). Essas práticas comprometem o bem-estar online, transferência indevida de dados e violações de privacidade (SCHAFFNER et al., 2022). Esse cenário aumentou o escrutínio em relação ao bem-estar e autonomia dos usuários, especialmente de crianças e pessoas com baixa literacia digital.

Os esforços para combater práticas injustas de design como padrões manipulativos são cada vez mais transdisciplinares, com um núcleo de pesquisa em HCI e relatórios de vários órgãos regulatórios sendo usados para apoiar novas legislações de proteção aos usuários e sanções legais contra empresas de TI que minam a escolha e a autonomia de crianças via design antiético.

Nesse contexto, o objetivo do minicurso foi incentivar a construção de soluções de software socialmente responsáveis e éticas, por meio de uma abordagem conceitual e prática de reflexão sobre padrões obscuros de design na experiência do usuário (UX). Para isso, realizamos uma apresentação de conceitos ligados a padrões antiéticos – como tipologias de design manipulativo – bem como de padrões ou práticas éticas de design – como o recém-lançado conceito de *Fair Design* (POTEL-SAVILLE e DA ROCHA, 2023). Aqui, inspirado pelos trabalhos conduzidos durante o minicurso, ilustramos como estes conceitos podem ser identificados em plataformas de mídia social. Para isso, escolhemos, como estudo de caso, o Instagram, considerada a sua ampla base de pessoas usuárias (somente o Instagram, entre as plataformas governadas pela Meta, possui mais de 2 bilhões de usuários ativos) (O GLOBO, 2022) e relevância no mercado de TI. Assim, esperamos contribuir para difusão dos conceitos e reflexão sobre práticas de construção de tecnologia pelas comunidades de design e informática.

O texto a seguir está estruturado da seguinte forma. Na seção 2, apresentamos um referencial conceitual sobre padrões enganosos e justos de design. A seção 3 descreve o método empregado nesta pesquisa. Na seção 4, descrevemos, com imagens, como os padrões éticos de design, conhecidos aqui como design justo, foram ou não identificados no Instagram, como caso em análise. Por fim, trazemos considerações finais da pesquisa, com destaque para questões e pesquisas futuras.

3.2. Referencial Conceitual

3.2.1. Padrões enganosos e manipulativos de design

Esse conceito surge do inglês, *deceptive* ou *manipulative patterns*. Traduzidos como padrões enganosos e manipulativos ou simples obscuros de design, eles são artifícios de design que estão em soluções de software cujos desenvolvedores usam conhecimento sobre o comportamento humano (ex.: desejos das pessoas) para construir funcionalidades enganosas que não são do interesse delas para manipular decisões¹. Um total de mais de vinte padrões de design manipulativo já foi mapeado pela literatura de Ciência da Computação (em particular, pelo campo de IHC).

¹ Antes, tais padrões eram denominados *dark patterns* ou padrões obscuros de design, terminologia que vem sendo evitada nos últimos anos pelo seu cunho racializado.

Entre eles está o padrão **interferência visual**, já considerando um clássico em termos de más práticas de design de soluções. Este padrão, quase onipresente em soluções de software, cria a chamada “fricção” na interface. Ou seja, aumenta a dificuldade em termos do número de cliques ou telas a acessar, ocultando ou deliberadamente escondendo informações. Alguns exemplos são textos pequenos ou de baixo contraste, interfaces caóticas ou inclusão de informações importantes (ex.: privacidade) em locais inesperados pela pessoa. A Meta, responsável por plataformas com bilhões de usuários como Instagram, Facebook e WhatsApp, cria seções como “dados pessoais”, “senha e segurança”, “informações e permissões”, que não trazem formas de gerenciar dados pessoais (recursos adequados são escondidos noutras seções).

Em seu site², considerado uma referência em termos de taxonomia sobre padrões de design enganoso, Harry Brignull lista padrões considerados “tradicionais” (ex.: *confirmshaming*, *fake scarcity*, *disguised ads*, *forced action*, etc.) desde o início do desenvolvimento deste conceito há pouco mais de uma década. No entanto, aqui, vamos além, e nos concentramos em um mecanismo mais recente e que não está presente nesta listagem. Denominada **captura de atenção** (*attention capture*), esta categoria de padrão de manipulação tanto ganhou força com o recrudescimento das redes sociais como contribuiu para que elas se tornassem parte indispensável da rotina de usuários e usuárias (O GLOBO, 2022). Este círculo vicioso é então mantido por padrões ligados e facilitados por dispositivos como *smartphones* e *tablets*, como “reprodução automática” (*autoplay*) e “puxar para atualizar” (*pull-to-refresh*). O primeiro padrão ativa o recurso “próximo vídeo”, que é reproduzido automaticamente para manter usuários assistindo a conteúdos na plataforma, enquanto o segundo se traduz na funcionalidade de rolagem infinita, quando o usuário rola uma página para baixo e sempre carrega conteúdo na parte inferior continuamente (MONGE ROFFARELLO e DE RUSSIS, 2022).

Da categoria “captura de atenção”, selecionamos para análise o padrão **investimento social** (*social investment*), que retém usuários diante de recompensas constantes e se configura como o pilar das plataformas de mídia social. Métricas como o quantitativo de reações, comentários, seguidores e visualizações têm o potencial de estabelecer uma espécie de “ligação” entre os usuários e a plataforma em que possui perfil. Assim, tais funcionalidades incutem nos usuários a percepção de que é necessário continuar a utilizar a plataforma para evitar a perda dos avanços obtidos (MONGE ROFFARELLO e DE RUSSIS, 2022). Este padrão possui grande impacto na manipulação de *kidinfluencers* a partir de um design voltado ao engajamento, que explora vulnerabilidades psicológicas de usuários para maximizar o tempo gasto, as visitas diárias e/ou as interações com o serviço digital contra a vontade da pessoa (LUKOFF, 2021). Assim, é possível “prender” *influencers* na plataforma, numa clara estratégia de retenção de usuários para aumento da produção de conteúdo.

Nas plataformas de mídia social da Meta (Instagram e Facebook), Google (Youtube e Youtube Kids) e ByteDance (TikTok), o “investimento social” é implementado a partir de quatro recursos: **visualizações**, **reações**, **comentários** e **amigos / seguidores**. Estas e outras estatísticas podem ser acessadas de forma proativa pelo usuário a partir de um painel de gestão de negócio, no caso de contas comerciais, com uma interface de gestão da conta ligada ao Instagram. Nela, vemos, da esquerda para a direita da tela, o total de visualizações, curtidas, comentários, encaminhamentos e salvamentos de um determinado vídeo.

² Deceptive Patterns - <https://www.deceptive.design/>

Consideremos, como cenário de ilustração, a dinâmica de adoção de tais recursos pelo Instagram, quando da produção de novos vídeos por uma *kidinfluencer*. A partir de contas oficiais (quando possuem mais de 13 anos, faixa etária mínima exigida pelas plataformas) ou oficiosas (quando possuem perfis com faixa etária inferior a 13 anos em decorrência de recursos de verificação de idade propositalmente frouxos³), estas crianças recebem notificações quando do crescimento dos números (como quando surgem novas curtidas para um conteúdo postado) ou ao atingirem o que a plataforma considera como meta numérica desejável para os seus vídeos (ex.: 1500 visualizações). No último caso, por se tratar do que se chama “interação não previsível”, há comentários positivos associados ao resultado, do tipo “*Parabéns! O seu último vídeo foi o que alcançou mais visualizações nos últimos 30 dias!*”. O mesmo ocorre quando a plataforma identifica que novas pessoas passaram a seguir o perfil após a veiculação de um conteúdo, por exemplo.

A partir destas técnicas de recompensa virtuais variáveis, são exploradas vulnerabilidades psicológicas das crianças semelhantes às de pessoas que são alvo de vícios em jogos de azar, como em máquinas caça-níqueis (MONGE ROFFARELLO e DE RUSSIS, 2022). Neste processo de reforço positivo, o padrão de design manipulativo investimento social retira a autonomia e influencia o bem-estar da *kidinfluencer* ao subverter a expectativa de controle racional sobre o (i) tempo que dispense na plataforma, (ii) tipo de conteúdo produzido e (iii) frequência com que ele é gerado. Seus recursos enganam estes usuários para que sejam retidos na rede social, com seu processo de tomada de decisão dirigido por ela. Com maior tempo de permanência e maior quantidade de dados sobre sua experiência digital⁴, a plataforma é capaz de traçar o perfil comportamental deste público. Ou seja, esta telemetria⁵ é voltada à modelagem de funcionalidades com base em emoções, valores, traços de personalidade e opiniões para construir uma compreensão do estado psicológico de usuários (CREPAX e MÜHLBERG, 2022). Assim, crianças influenciadoras são manipuladas para continuar nutrindo a plataforma pelo medo de perder recompensas ou ficar para trás em relação às outras (em princípio, suas reais competidoras, dado que há veiculação de marcas, produtos e obtenção de benefícios, inclusive financeiros, por parte de anunciantes). Se estabelece então uma típica situação de *Fear of Missing Out* (FoMO), com o receio de se verem fora destas tecnologias ou não se desenvolverem no mesmo ritmo que elas (SOUSA e OLIVEIRA, 2023).

3.2.2. Padrões justos de design

No contexto do design de interfaces digitais, a noção de padrões justos ou *fair design patterns* surge como uma resposta necessária aos *dark patterns* com suas interfaces enganosas ou manipulativas para induzir usuários a tomar decisões contra seus interesses. Os padrões justos, recém-propostos por Potel-Saville e Da Rocha (2023), procuram restaurar a autonomia do usuário, garantindo que existam interações digitais

³ De acordo com a pesquisa TIC Kids Online 2022 (NIC.BR), que examinou como crianças de 9 a 17 anos utilizam tecnologias digitais, 86% dos cerca de 24 milhões de crianças e adolescentes brasileiros nessa faixa etária que são usuários de Internet relataram ter perfis em plataformas de mídias sociais (o que representa cerca de 21 milhões).

⁴ Exemplos de métricas levantadas seriam o que mais produz em termos de conteúdo, o que mais acessa em termos de funcionalidades e quais notificações mais incentivam novas ações.

⁵ Tecnologia que permite a medição e comunicação de informações de interesse do operador ou desenvolvedor de sistemas.

transparentes, informativas e respeitosas. Assim, se tornam práticas de design que visam proporcionar uma experiência de usuário que respeita as intenções e escolhas dos usuários, ao invés de manipulá-los para obter vantagens comerciais.

Este conjunto de sete padrões tem o potencial de construir confiança e promover uma interação saudável entre usuários e plataformas de software, como mídias sociais. A adoção de padrões justos está alinhada com princípios éticos e regulatórios, como leis de privacidade (como a Lei Geral de Proteção de Dados – LGPD, no Brasil, e o Regulamento Geral de Proteção de Dados Europeu, o GDPR – *General Data Protection Regulation*), que enfatizam a proteção de dados por padrão e a minimização de dados. Na Figura 3.1, apresentamos estes padrões (em tradução livre), que são descritos abaixo.

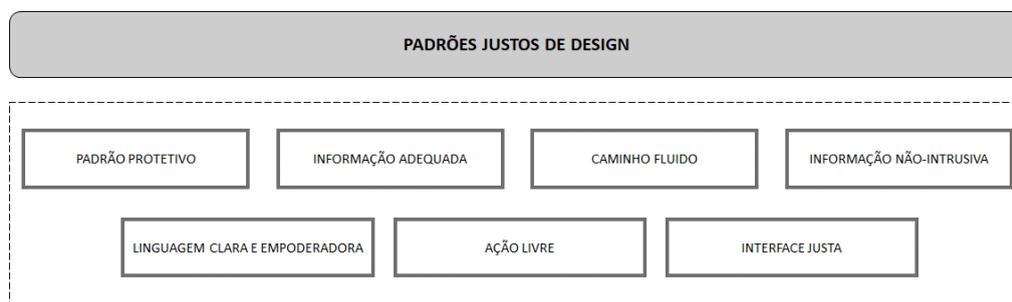


Figura 3.1. Lista de Sete Padrões Justos de Design.

- 1. Padrão Protetivo:** busca evitar que usuários sejam expostos a riscos desnecessários ou que precisem de conhecimentos avançados para protegerem seus dados e privacidade. Por exemplo, em plataformas online, configurações de privacidade devem ser mantidas no nível mais alto de proteção por padrão. Isso significa não compartilhar informações pessoais com terceiros a menos que o usuário opte explicitamente por fazê-lo (ou seja, não permitir o rastreamento por parceiros de negócio e não habilitar automaticamente notificações de marketing), entre outros casos.
- 2. Informação Adequada:** padrão para que sejam fornecidas informações suficientes e claras no momento certo, permitindo que os usuários compreendam plenamente as consequências de suas escolhas. É importante evitar a sobrecarga de informações e identificar claramente sugestões adicionais como tal.
- 3. Caminho Fluido:** padrão para facilitar tarefas, acesso à informação, preferências ou escolhas do usuário de maneira simples e direta. Isso inclui a equivalência na saliência de botões e textos, o mesmo número de cliques para ações desejáveis tanto para o usuário quanto para a empresa, e o uso de linguagem clara e capacitadora.
- 4. Informação Não-Intrusiva:** remover estímulos que induzam comportamentos não iniciados pelo usuário. Isso significa que a interface não deve pressionar os usuários a realizarem ações que não escolheram voluntariamente. No entanto, exceções podem ser feitas quando a informação fornecida trazer resultados benéficos para os consumidores (como um plano de poupança) ou para a sociedade (como informações sobre mudanças climáticas).
- 5. Linguagem Clara e Empoderadora:** usar uma linguagem tão clara que os usuários possam entender facilmente o que precisam ao ler pela primeira vez e compreender as consequências de suas escolhas. A linguagem deve ser projetada

para acessibilidade e usabilidade, com porções pequenas de texto no momento certo da jornada do usuário. Quando termos legalistas são obrigatórios, uma explicação em linguagem simples deve ser fornecida.

6. **Ação Livre:** capacitar os usuários a entender as consequências de suas escolhas, especialmente em termos de gastos ou compartilhamento de dados pessoais, enquanto se evita a sobrecarga de informações. É crucial que os usuários possam tomar decisões informadas sem pressões ou influências indevidas.
7. **Interface Justa:** a interface visual deve respeitar as ações e escolhas pretendidas pelos usuários. Isso inclui posicionamento, forma, tamanho e destaque dos botões, além do significado deles e dos ícones.

A criação e manutenção de padrões justos de design requer um entendimento profundo das capacidades e limitações dos usuários. Por exemplo, o impacto de uma estratégia de design manipulativo ou enganoso pode variar significativamente se o usuário for uma criança ou um adulto bem informado. Além disso, a prevalência de padrões obscuros em dispositivos móveis é mais problemática devido ao tamanho reduzido da tela, o que facilita a ocultação de informações. Portanto, é fundamental considerar todo o contexto da experiência do usuário ao projetar padrões justos.

Para que os padrões justos sejam eficazes, é necessário um esforço colaborativo entre designers, desenvolvedores, profissionais de marketing digital, reguladores e outros stakeholders. A criação de uma taxonomia clara e utilizável de padrões justos ajuda na identificação e correção de padrões manipulativos, promovendo a autonomia e a soberania do usuário. A avaliação contínua e a melhoria dos padrões justos através de testes com usuários e revisões por especialistas independentes são cruciais para sua eficácia e aceitação. Assim, a transição de padrões obscuros para padrões justos representa um passo significativo em direção a uma experiência de usuário mais ética e centrada no ser humano. Ao adotar práticas de design que respeitem as escolhas e intenções dos usuários, as plataformas digitais não só promovem a confiança e a satisfação dos usuários, mas também cumprem suas obrigações éticas e regulatórias.

3.3. Método

O minicurso realizado durante a vigésima segunda edição do Simpósio Brasileiro sobre Fatores Humanos em Sistemas Computacionais (IHC 2023) teve uma total de 3 horas, com atividades que foram definidas à luz das metodologias de Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL) e Design por Não-Designers (IBARRA, 2016) para abordar o tema central: design manipulativo. A estrutura do minicurso foi dividida em três partes.

Na primeira parte, participantes receberam um contexto acadêmico e prático sobre o design manipulativo, com exemplos de práticas manipulativas e/ou enganosas. Em seguida, o grupo de participantes (composto por aproximadamente 15 pessoas de diferentes áreas ou estágios profissionais – ex.: estudantes, professores, praticantes etc.) foi dividido, por critério de afinidade ou proximidade, em subgrupos de 5 componentes. Essas pessoas analisaram as práticas de manipulação introduzidas por diferentes empresas de tecnologia em suas plataformas de mídia social, identificando pontos críticos de manipulação e classificando-os quanto ao conjunto de padrões enganosos apresentados (taxonomia presente no site *Deceptive Patterns*) – Figura 3.2.



Figura 2. Participantes, em grupo, realizando avaliação dos padrões enganosos e de manipulação em plataformas de mídia social.

Para isso, utilizaram um formulário desenvolvido no *Google Forms* (vide Figura 3.3 a seguir), em que indicaram os padrões percebidos e esboçaram, a partir da sua experiência (individual, como profissionais de TI ou em formação), possíveis soluções (como diretrizes, por exemplo) para a construção de versões éticas e responsáveis das funcionalidades vistas. Após esta fase, cada grupo apresentou as suas descobertas, destacando as questões mais importantes e permitindo uma reflexão conjunta, em sala.

Ao final, passada a discussão entre os grupos e com as pessoas à frente do minicurso, foi possível introduzir boas práticas e recomendações ligadas aos conceitos de Design Decolonial, Design Reflexivo, Design Justo, Design Crítico, Design Social e *Design Justice*. Esta reflexão em torno do design ético buscou promover, em última instância, a ideia de bem-estar e autonomia de pessoas usuárias de tecnologia. Neste artigo, nos concentramos no conceito de design justo, empregado intuitivamente pelos grupos. Aqui, ele é empregado de forma sistemática, com tipos usados como base para uma avaliação de uma das principais plataformas debatidas em sala, o Instagram.

"Ética em UX: Como Evitar Padrões Manipulativos de Design"

* Indica uma pergunta obrigatória

Vocês poderiam se identificar? *

Ex.: George Valença (professor - UFRPE) e Davi Pradines (UX designer - C.E.S.A.R)

Sua resposta

Que tal dar um nome para a sua equipe?

We are a team

Sua resposta

Quais padrões você conseguiu identificar? *

Está com dúvida sobre o que cada um significa? Basta acessar <https://www.deceptive.design/types>

- Prevenção de comparação
- Confirmshaming
- Anúncios disfarçados
- Falsa escassez
- Prova social falsa
- Urgência falsa
- Ação forçada
- Redação complicada
- Dificuldade para cancelar
- Despesas ocultas
- Assinatura oculta
- Nagging
- Obstrução
- Pré-seleção
- Sneaking
- Interferência visual

Como estes padrões foram implementados? *

Ex.: "Identificamos o padrão x na funcionalidade y do Instagram com o uso de..."

Sua resposta

Quais boas práticas ou recomendações você daria para tratar/evitar estes padrões? *

Ex.: "este padrão poderia ser evitado a partir da construção de uma interface com...", "este outro padrão poderia ser contornado com a reflexão pela equipe sobre..."

Sua resposta

Figura 3.3. Formulário utilizado pelos grupos para avaliar padrões enganosos e de manipulação e esboçar soluções em termos de design.

3.4. Padrões Justos – Uma Análise do Instagram

Nesta seção, trazemos uma análise de quais padrões justos de design, de acordo com a taxonomia apresentada na seção 3.2.2, foram identificados no Instagram, plataforma governada pela Meta.

3.4.1. Padrão Protetivo

Buscando reduzir riscos (mas também aumentar a postagem de conteúdos de natureza mais íntima), o Instagram adota este padrão em sua plataforma a partir da funcionalidade *Amigos Próximos* (ou *Close Friends*). Conforme a Figura 3.4, ao acessar o menu “configurações e atividade” e, logo em seguida, a opção “amigos próximos”, é possível garantir um filtro do público desejado para um determinado conteúdo a ser postado em outra importante funcionalidade, *Stories*.

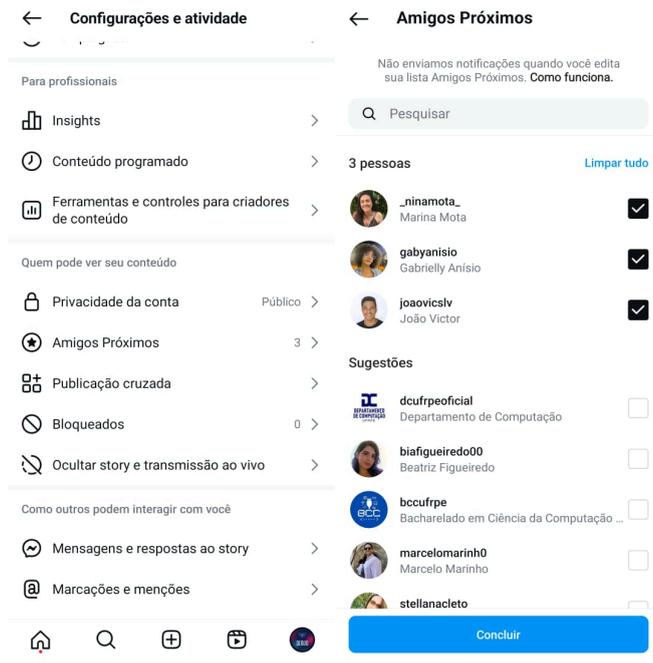


Figura 3.4. Uso de “Padrão Protetivo” na funcionalidade Amigos Próximos.

De forma equivalente, é possível bloquear e ocultar *Stories* bem como transmissões, criando um filtro de contatos em que não haverá visualização por pessoas específicas cadastradas na plataforma de um tipo de conteúdo. Há também uma evidência do Padrão Protetivo na funcionalidade que indica como outras pessoas poderão interagir com você na plataforma, com status de atividade, confirmação de leitura, bem como controle de mensagens e respostas (algo fundamental para jovens, como pré-adolescentes), como apresentado na Figura 3.5.

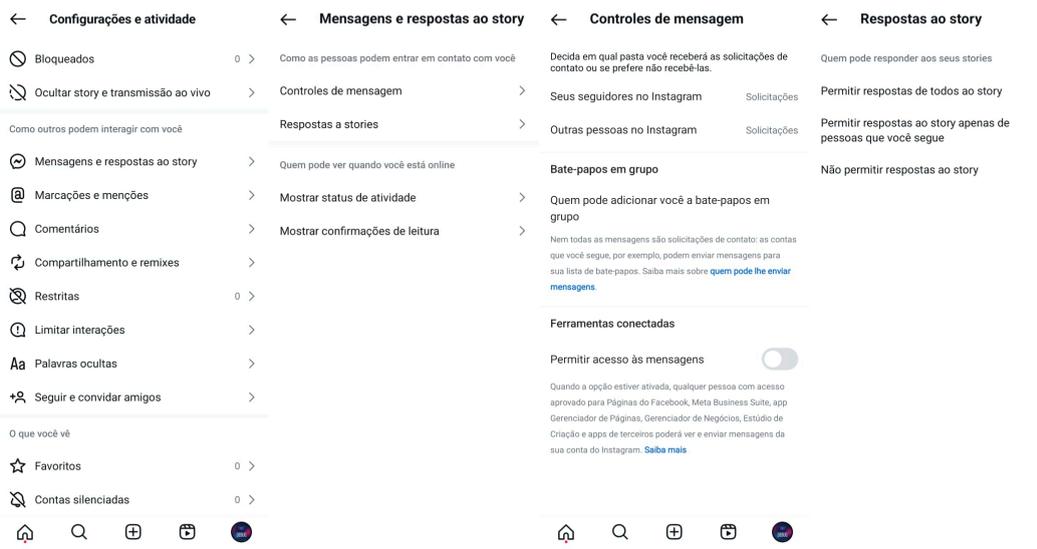


Figura 3.5. Uso de “Padrão Protetivo” em funcionalidades de controle de acesso.

3.4.2. Informação Adequada, Linguagem Clara e Empoderadora e Interface Justa

Este padrão justo de design busca oferecer telas intuitivas e, de forma geral, legíveis, pôde ser percebido no Instagram, por exemplo, em funcionalidades de controle de privacidade e proteção de dados. Na Figura 3.6, a seguir, temos informações sobre aumento da proteção da conta de forma clara e concisa, com imagens ilustrativas e poucas opções de menu, tornando o recurso mais acessível para pessoas na plataforma.

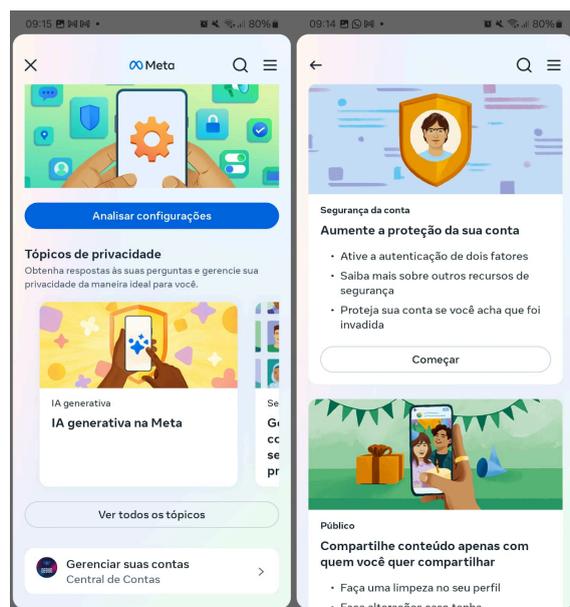


Figura 3.6. Exemplo de uso de padrões como “Interface Justa” e “Informação Adequada”, na funcionalidade para proteção de conta.

3.4.3. Caminho Fluido

A proposta de remoção de fricção ou interferência visual para acesso a funcionalidades que confirmam maior autonomia e bem-estar (ex.: proteção de dados pessoais), bem como melhor tomada de decisão (ex.: fácil cancelamento da conta) para as pessoas que estão na plataforma é a premissa deste padrão justo de design. Um contraexemplo se dá em caminhos como o que recentemente foi apresentado para que uma pessoa evitasse que os seus dados gerais (de navegação, pessoais, etc.) fossem usados pela Meta para treinamento de sua IA Generativa. Nas Figuras 3.7 e 3.8, vemos uma jornada de quase dez etapas para que isso fosse evitado (na tela de perfil, acessar o ícone de menu; em seguida, a “Central de Privacidade” e a opção “Gerenciar suas Contas”; na sequência, “Outras políticas e artigos”, para então acessar a página “Como a Meta usa informações para recursos e modelos de IA generativa” e ver a opção “Direito de se Opor”, pressionar em “Oposição” e então em “Confirmação de envio”).

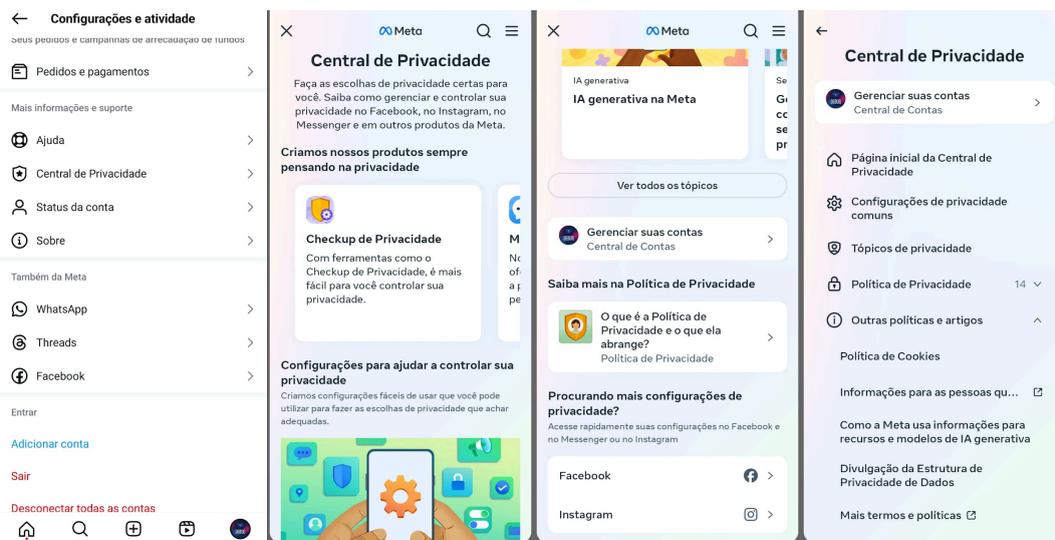


Figura 3.7. Contraexemplo para o padrão “Caminho Fluido” para recursar treinamento da IA Generativa da Meta com dados disponíveis no Instagram – 1.

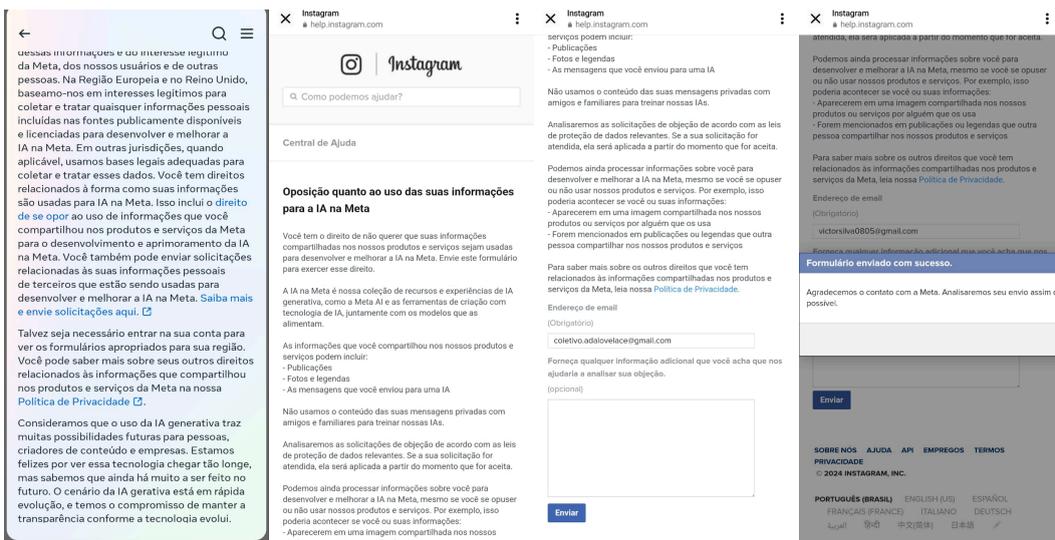


Figura 3.8. Contraexemplo para o padrão “Caminho Fluido” para recursar treinamento da IA Generativa da Meta com dados disponíveis no Instagram – 2.

3.4.4. Informação Não-Intrusiva

Funcionalidades que buscam aumentar a retenção de quem utiliza a plataforma, mantendo a dinâmica de economia da atenção e dependência da tecnologia, vão de encontro ao que este padrão de design justo preconiza. No Instagram, o estímulo à interação é frequente e constitui um pilar da plataforma. Por exemplo, anúncios são apresentados com recorrência a cada 3 a 4 *stories* (exemplo abaixo, na Figura 3.9), promovendo um comportamento de compra e estímulo ao consumismo, indo na contramão do bem-estar e auxílio à boa tomada de decisão por pessoas na plataforma.

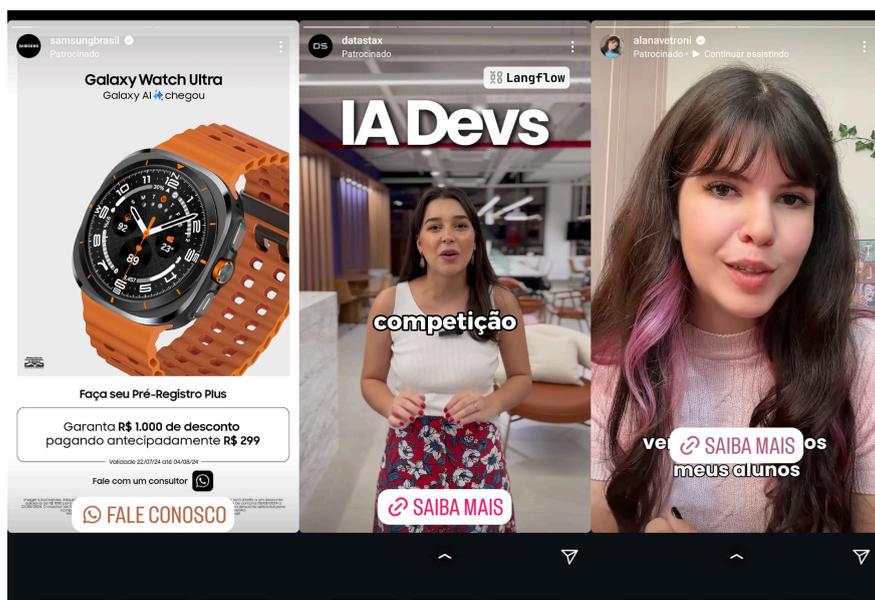


Figura 9. Contraexemplo para o padrão “Informação Não-Intrusiva”, com anúncios regulares promovendo comportamento de compra.

Para além da publicidade, a busca por pessoas que movimentem a plataforma como produção de conteúdo ou engajamento com o conteúdo postado é frequente a partir de recursos como notificações, presentes na aba homônima (Figura 3.10). Entre os alertas, todos exibidos na tela inicial como um coração vermelho (diante de novidades), estão a indicação de curtidas, comentários e compartilhamentos, bem como a lembrança de que existem conteúdos em forma de rascunho – induzindo a finalização e publicação.



Figura 3.10. Contraexemplo para o padrão “Informação Não-Intrusiva”, com notificações que buscam que novos conteúdos sejam publicados.

3.4.5. Ação Livre

A proposta deste padrão é apoiar a tomada de decisão das pessoas na plataforma ou tecnologia de software em uso. Ou seja, fazê-las entender as consequências de suas escolhas naquele ambiente, de forma geral, do uso de dados à toxicidade de um conteúdo. No ambiente pesquisado, percebemos a adoção deste padrão na oferta da funcionalidade “Alerta de descanso”, associada à outra, denominada “Tempo gasto”.

Ao acessar a seção “Como você o Instagram”, checando o tempo total de uso por dia, uma pessoa vinculada à plataforma consegue verificar sua presença no aplicativo via gráficos de barras e nomenclatura intuitiva (como os dias da semana e cálculos como média diária). Além disso, como mostra a Figura 3.11 abaixo, é possível definir lembretes de pausa, além de indicar um modo silencioso (quando notificações não serão enviadas, mesmo que este tipo de alerta esteja ativado na plataforma).

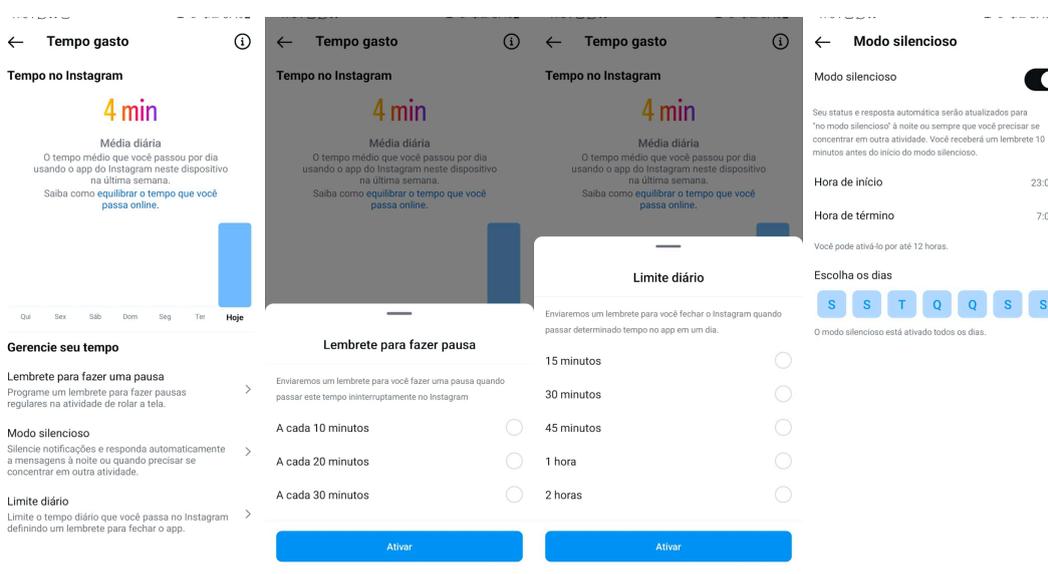


Figura 3.11. Exemplo de uso do padrão “Ação Livre”, com notificações sobre limite de tempo na plataforma (ativação e ajustes de parâmetros).

O lembrete de pausa e o limite diário podem então indicar apoiar quem estiver acessando o ambiente a gerir melhor o tempo gasto *on-line*. A Figura 3.12 demonstra o disparo de um alerta para alguém que ultrapassou um limite diário definido como de 25 minutos, num claro enfoque na conscientização do usuário promovida por este padrão.

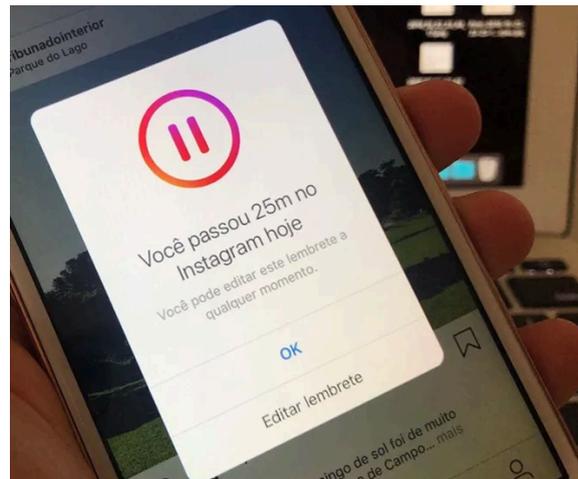


Figura 3.12. Exemplo de uso do padrão “Ação Livre”, com notificações sobre limite de tempo na plataforma (alerta para tempo-limite).

Analogamente, como na Figura 3.13, há telas se sobrepõem a conteúdos sendo vistos (ou seja, algo de apelo ainda maior e, em princípio, ainda mais efetivo do que a visualização em modo *pop-up*) para sugerir a quem estiver usando o Instagram que uma pausa é recomendada naquele instante dados parâmetros anteriormente definidos.



Figura 3.13. Exemplo de uso do padrão “Ação Livre”, com notificações sobre limite de tempo na plataforma (alerta para descanso).

Por fim, destacamos que conteúdo delicado, envolvendo questões como imagens de cirurgias ou fotos explícitas de violência, ganham um embaçamento padrão, pelo Instagram, numa etapa de moderação de conteúdo após a publicação de uma postagem. Tais conteúdos, tidos como impróprios ou negativos, passam então a alertar a pessoa que utiliza a plataforma sobre o teor sensível de uma imagem ou vídeo, como apresentado na imagem 3.14. No entanto, cabe ressaltar que este mesmo conteúdo se postado na ferramenta de *Stories*, possui livre promoção, sem alerta prévio.

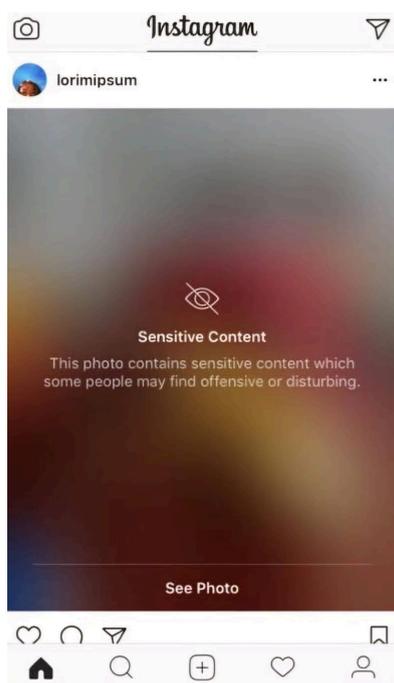


Figura 3.14. Exemplo de uso do padrão “Ação Livre”, com notificações sobre conteúdo sensível em cima de uma imagem ou vídeo.

3.5. Considerações finais

A pesquisa descrita neste artigo aborda a ideia de um projeto de sistemas digitais para enganar e coagir diferentes pessoas usuárias, como crianças, a fazer coisas que, de outra forma, não fariam; expondo-as a riscos. Atualmente, estamos numa fase de mudança de abordagem: partimos da caracterização deste design antiético e injusto (sob a ótica de tipos, definições, danos e impactos, e disseminação global) para a aplicação dos resultados da pesquisa no mundo real (influenciar e informar mudanças nas práticas e regulamentações). Acreditamos que as descrições do porquê de padrões enganosos e outros aspectos do design preocuparem (i.e., efeitos sobre indivíduos e sociedade) também trazem uma visão maior do que a crítica subjetiva ao design de interfaces. Em paralelo, as melhores práticas traduzidas no conceito de design justo demonstram características das soluções de software que as empresas de tecnologia devem garantir, presentes em leis de privacidade ou proteção de dados, por exemplo.

Desta forma, apoiamos responsáveis pela formulação de políticas em ações legislativas e regulatórias. Por exemplo, em maio de 2024, o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos⁶ entrou em vigor no Brasil. No entanto, este normativo ainda traz definições vagas, como “*devem ter como parâmetro o superior interesse da criança e do adolescente, de acordo com a legislação vigente*”. Aspectos como design de elementos de interface (ex.: *loot boxes* ou moedas em jogos que podem distorcer a tomada de decisão do consumidor) que preocupam a Comissão Europeia não são abordados, embora estudos como este e outros no contexto do design ético possam amparar esta lei.

Em estudos futuros pretendemos avaliar questões como:

⁶ Marco Legal dos Jogos Eletrônicos - <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2024/05/06/marco-legal-dos-jogos-eletronicos-e-ntra-em-vigor>

Quais mecanismos precisamos desenvolver (e como) para construir linhas robustas de comunicação de pesquisadores de Interação Humano-Computador e Ciência da Computação com membros da comunidade legal e regulatória?

Como podemos avaliar o valor probatório dos achados empíricos de estudos sobre, por exemplo, design enganoso e manipulativo para que sejam usados em políticas e procedimentos legais?

Acreditamos que estudos derivados desses questionamentos podem apoiar agendas regulatórias responsivas, também identificando proativamente áreas de tensão e fronteiras disciplinares que possam impactar a adoção da pesquisa no direito. Ou seja, resultados de avaliações na web (como trazido aqui) e avaliações jurídicas podem se cruzar e enriquecer uns aos outros em prol do bem-estar das pessoas nas plataformas.

3.6. Referências

- CREPAX, Tommaso; MÜHLBERG, Jan Tobias. Upgrading the protection of children from manipulative and addictive strategies in online games: Legal and technical solutions beyond privacy regulation. arXiv preprint arXiv:2207.09928, 2022.
- IBARRA, Maria Cristina. (2016) “O design e suas possíveis interações com práticas criativas desenvolvidas por não-designers.” In: Revista ARCOS design., p. 165. UERJ.
- LUKOFF, K. et al. How the design of youtube influences user sense of agency. In: Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. 2021. p. 1-17.
- MONGE ROFFARELLO, Alberto; DE RUSSIS, Luigi. (2022) “Towards understanding the dark patterns that steal our attention”. In: CHI Conference on Human Factors in Computing Systems Extended Abstracts. p. 1-7.
- O GLOBO. “Número de usuários do Instagram ultrapassa 2 bilhões e se aproxima do Facebook”. 2022. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2022/10/numero-de-usuarios-do-instagram-ultrapassa-2-bilhoes-e-se-aproxima-do-facebook.ghtml>.
- POTEL-SAVILLE, Marie; DA ROCHA, Mathilde. From Dark Patterns to Fair Patterns? Usable Taxonomy to Contribute Solving the Issue with Countermeasures. In: Annual Privacy Forum. Cham: Springer Nature Switzerland, 2023. p. 145-165.
- RADESKY, Jenny et al. (2022) “Prevalence and characteristics of manipulative design in mobile applications used by children”. In: JAMA Network Open, v. 5, n. 6.
- SCHAFFNER, Brennan; LINGAREDDY, Neha A.; CHETTY, Marshini. (2022) “Understanding Account Deletion and Relevant Dark Patterns on Social Media”. In: ACM on Human-Computer Interaction, v. 6, n. CSCW2, p. 1-43.
- SOUSA, Carla; OLIVEIRA, Ana. The Dark Side of Fun: Understanding Dark Patterns and Literacy Needs in Early Childhood Mobile Gaming. In: European Conference on Games Based Learning. 2023. p. 599-610.