

# ABONNEMENTSFÆLDEN

## Økonomi og abonnementer

**Forklaring:** Du får lov at prøve noget "gratis", men du skal opgive kortoplysninger med det samme. De håber, du glemmer det, så du automatisk kommer til at betale for en hel måned bagefter.

**Eksempel:** Du prøver "Spotify Premium" eller et spil-abonnement gratis i 30 dage, men glemmer at melde fra. Pludselig har de trukket penge fra kontoen.

**Refleksion:** Er det fair, at den selv begynder at trække penge, hvis du glemmer det?



## DET SKJULTE EKSTRA

### Økonomi og abonnementer

**Forklaring:** Når du skal betale for noget online, har butikken "puttet" ekstra ting ned i din indkøbskurv, som du ikke har bedt om. De bruger ofte flueben, der allerede er sat på forhånd, og håber, du ikke opdager det.

**Eksempel:** Du er ved at købe en ny hoodie på nettet. Uden at spørge dig, har webshoppen automatisk sat et flueben ved 'Gaveindpakning (+39 kr.)'. Du skal selv huske at klikke det væk for at slippe for at betale ekstra.

**Refleksion:** Hvad fortæller det om butikkens etik, når de forsøger at liste ekstra udgifter med uden at spørge?



# PRISCHOKKET

## Økonomi og abonnementer

**Forklaring:** Tingene ser billige ud i starten for at lokke dig. Men lige før du skal betale (ved kassen), kommer der pludselig dyre gebyrer, skatter eller fragt oveni, så det bliver meget dyrere.

**Eksempel:** Du ser et "super tilbud" på en ny gamer-mus til 300 kr. Men ved kassen er der pludselig lagt håndteringsgebyr, miljøtillæg og dyr fragt oveni, så den ender med at koste 650 kr.

**Refleksion:** Hvorfor venter hjemmesiden til allersidste sekund med at afsløre den pris, du faktisk skal betale?



## FANGET I SYSTEMET

### Økonomi og abonnementer

**Forklaring:** Designet gør det supernemt at komme ind og oprette en konto, men er svært, når du vil ud. Knappen til at slette kontoen er gemt væk, eller du tvinges til at ringe til kundeservice for at opsige.

**Eksempel:** Du vil slette din profil på en spil-side, men du skal klikke igennem mange forvirrende menuer og sende en mail til kundeservice for at få lov.

**Refleksion:** Hvis man kan oprette sig med få klik, hvorfor kan man så ikke slette/opsige nemmere?



# LOKKEMADEN

## Økonomi og abonnementer

**Forklaring:** Prisen præsenteres på en måde, der gør det næsten umuligt at gennemskue, hvad varen egentlig koster. De splitter prisen op i udbetaling, månedlige rater og dyre abonnementer, så det ser billigt ud her og nu.

**Eksempel:** Du ser en reklame for en ny iPhone til "Kun 1 kr.". Men med småt står der, at du binder dig til et dyrt abonnement i 6 måneder plus oprettelse, så den samlede pris reelt bliver mange tusinde kroner.

**Refleksion:** Er det ok at de skriver "1 kr." med kæmpe skrift, når den samlede pris i virkeligheden er meget højere?

**SHOP NOW**



NO THANKS

## DET "FALSKE" VALG

### Valg & samtykke

**Forklaring:** Appen vil have dig til at trykke på én bestemt knap (f.eks. "Køb" eller "Accepter"). Derfor gør de den knap stor, farvet og blinkende. Knappen, hvor du siger "Nej tak", er gjort lillebitte, grå og svær at se, så du tror, den ikke virker eller overser den.

**Eksempel:** Du vil bare spille gratis-versionen af et spil. Men knappen "Spil gratis" er gemt som en mikroskopisk grå tekst i et hjørne, mens knappen "KØB PREMIUM" fylder hele skærmen og pulserer.

**Refleksion:** Er det et frit valg, når designeren bruger farver og størrelse til at "styre" din finger?



# DEN FALSKE KNAP

## Valg & samtykke

**Forklaring:** Du tror, du trykker på én ting (f.eks. luk et vindue), men knappen gør noget helt andet (f.eks. åbner en reklame). De bytter om på funktionerne for at snyde dig.

**Eksempel:** Et "kryds" (X) i hjørnet af en reklame plejer at betyde "luk". Men i dette spil åbner krydset i stedet App Store for at få dig til at downloade noget.

**Refleksion:** Hvad sker der med din tillid til internettet, når du ikke engang kan stole på en simpel knap?



# DATAGRIBBEN

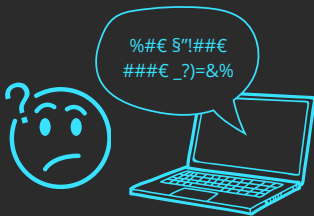
## Valg & samtykke

**Forklaring:** Uden du ved det, opfører appen sig som en nysgerrig spion. Den vil vide alt om dig, hvor du er, og hvem dine venner er, også selvom den slet ikke skal bruge det.

Den sender oplysningerne videre til firmaet bag, og de gør det så bøvlet at sige "nej tak", at du tit ender med at sige "ja".

**Eksempel:** Du installerer en simpel lommelygte-app eller et gratis spil. For at virke beder den om adgang til din GPS-placering, dine kontakter og din mikrofon, selvom den slet ikke skal bruge det for at fungere.

**Refleksion:** Er "gratis" apps i virkeligheden dyre, hvis prisen er dit privatliv?



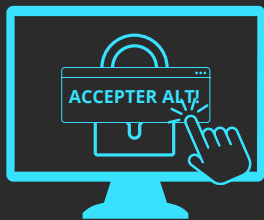
## SPROG-FÆLDEN

### Valg & samtykke

**Forklaring:** Teksten er lavet som en drilsk gåde, der skal forvirre dig. De bruger ord, der vender op og ned på meningen (som "ikke undgå"), så du mister overblikket. Det gør de, for at du skal tro, du siger "Nej", mens du i virkeligheden kommer til at sige "Ja" til en masse reklamer.

**Eksempel:** Du skal krydse af i en boks, hvor der står: "Sæt kryds, hvis du ikke vil undgå at modtage tilbud fra vores partnere." Hvad skal du gøre for at slippe? Det er næsten umuligt at gennemskue.

**Refleksion:** Hvorfor spørger de ikke bare: "Vil du have reklamer: Ja eller Nej?"



## ACCEPTER ALT

### Valg & samtykke

**Forklaring:** Du bliver tvunget til at acceptere noget, du ikke har lyst til (som reklamer eller deling af data), for at få lov til at bruge den tjeneste, du ønsker. Det er en "alt eller intet"-situation.

**Eksempel:** Du vil bare læse en artikel, men du kan ikke se teksten, før du har accepteret alle cookies og tilmeldt dig nyhedsbrevet.

**Refleksion:** Hvad burde altid være frivilligt – og hvornår kan det være rimeligt at kræve noget til gengæld (fx at se reklamer i stedet for at betale)?



# KØB-NU-PANIKKEN

## Følelser & pres

**Forklaring:** Hjemmesiden prøver at stresser dig til at købe her og nu ved at lade som om, tiden er ved at løbe ud, eller at varen snart er udsolgt. Når din hjerne går i panik, holder du op med at tænke fornuftigt.

**Eksempel:** Du kigger på en vare, og der står med rød skrift: "Tilbuddet udløber om 04:59 minutter!" eller "Kun 1 tilbage på lager – 5 andre kigger på den lige nu."

**Refleksion:** Hvorfor mon de prøver at stresser dig til at købe?



Giv et lille bidrag for  
en bedre verden.

J A T A K

N E J, J E G E R L I G E G L A D

# SKYLD-KNAPPEN

## Følelser & pres

**Forklaring:** I stedet for et neutralt “Nej tak”, er afvisnings-knappen formuleret, så du skal føle dig dum, nærig eller kedelig. Designet prøver at manipulere dine følelser for at presse dig til at sige ja.

**Eksempel:** Du bliver spurgt, om du vil donere til et formål. Valgmulighederne er “Ja, jeg vil gerne hjælpe” eller “Nej, jeg er ligeglad med klimaet”.

**Refleksion:** Hvorfor mon de prøver at få dig til at føle dig dum eller spille på din dårlige samvittighed, bare fordi du siger nej tak?



# REKLAME I FORKLÆDNING

## Følelser & pres

**Forklaring:** Reklamer på hjemmesider designes, så de til forveksling ligner det almindelige indhold (artikler, videoer eller knapper) på siden. Det snyder din hjerne til at tro, det er nyttig information, så du klikker på det.

**Eksempel:** Du skal downloade en fil. På siden er der en kæmpe grøn knap, hvor der står "DOWNLOAD HER". Men det er faktisk en reklame. Den rigtige download-knap er lille og gemt væk, så du klikker forkert.

**Refleksion:** Hvorfor mon reklamen prøver at gemme sig og ligne noget, den ikke er?



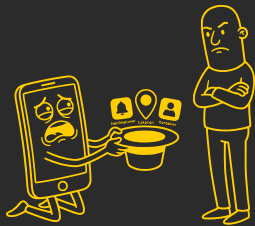
# PLAGEÅNDEN

## Følelser & pres

**Forklaring:** Det er, når en app eller en netbutik opfører sig som en irriterende myg, der ikke vil gå væk. De respekterer ikke et "nej", men "bomber" din telefon med fristende tilbud hver eneste dag.

**Eksempel:** Du købte et par sko på en hjemmeside for en måned siden. Siden da har de sendt dig mails hver eneste dag: "Vi savner dig!", "Her er et tilbud kun til dig!", "Husk nu at købe mere!".

**Refleksion:** Hvorfor tror de, du får mere lyst til at købe noget, bare fordi de spørger 100 gange? Får du mere lyst?



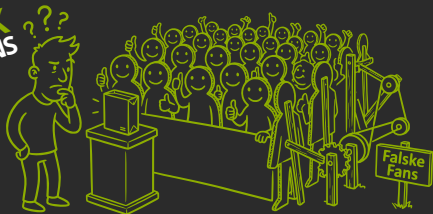
# TIGGER-APPEN

## Følelser & pres

**Forklaring:** Appen accepterer ikke et nej. Selvom du har afvist en funktion (f.eks. notifikationer eller adgang til kontakter), bliver appen ved med at spørge igen og igen, indtil du giver op og siger ja for at få fred.

**Eksempel:** Hver eneste gang du åbner spillet, spørger det: "Vil du slå notifikationer til? Du går glip af bonusser!"

**Refleksion:** Hvorfor tror de, du får mere lyst til at købe noget, bare fordi de spørger 100 gange? Får du mere lyst?



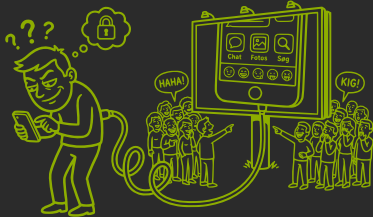
# DE FALSKE FANS

## Snyd & Bedrag

**Forklaring:** Hjemmesiden lyver om, hvor populært noget er, for at få dig til at følge flokken. De opfinder falske personer eller tal, så du skal tro, at varen er et kæmpe hit, og at du går glip af noget, hvis du ikke slår til

**Eksempel:** Du kigger på en vare, og der popper en lille besked op: "Jens fra Jylland har lige købt denne vare". Men Jens findes ikke – det er bare en robot, der skriver det for at få dig til at købe. Eller der står "5 stjerner", men anmeldelserne er skrevet af firmaet selv.

**Refleksion:** Hvordan kan vi sikre os, at anmeldelser på hjemmesider er ægte?



## **DEL-UDEN-DU-VED-DET**

### **Snyd & Bedrag**

**Forklaring:** Appen er indstillet til automatisk at dele dine aktiviteter offentligt på din profil, uden at spørge dig først. Du tror, du bare læser en artikel eller spiller et spil i fred, men appen sladrer til alle dine venner om, hvad du laver.

**Eksempel:** Du klikker ind på en artikel med en lidt pinlig overskrift (f.eks. "Sådan undgår du sure tæer"). Du trykker ikke på del-knappen. Alligevel dukker der automatisk en besked op på din offentlige væg: "Jens læser artiklen: Sådan undgår du sure tæer". Alle dine venner kan se det, før du opdager det.

**Refleksion:** Hvad er ok at en app eller socialt medie deler uden at spørge dig først?



# SKRÆMMESOFTWARE

## Snyd & Bedrag

**Forklaring:** Falske advarsler forsøger at skræmme dig til at downloade eller købe noget ved at bilde dig ind, at din enhed er i fare.

**Eksempel:** Der popper pludselig en stor, blinkende boks op på din skærm, hvor der står: "Din telefon er inficeret med 3 virusser! Klik her for at rense den, før den bryder sammen!". Det er løgn, men du bliver bange og klikker.

**Refleksion:** Hvilke tegn afslører en falsk advarsel?