

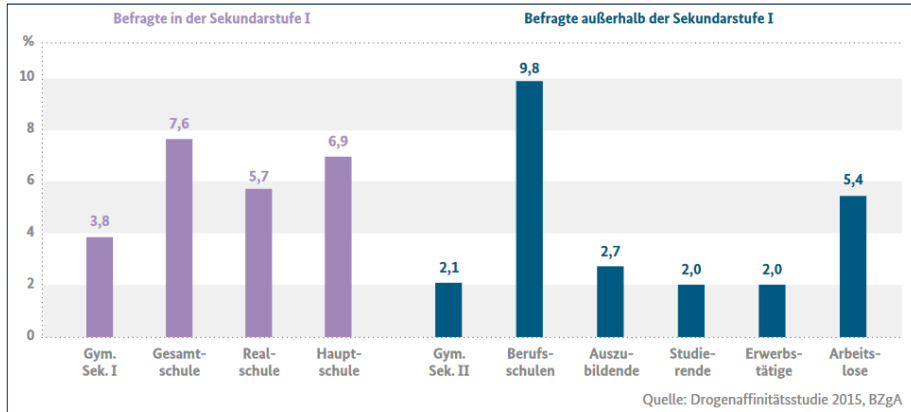
# Usability Engineering

## Kapitel 6

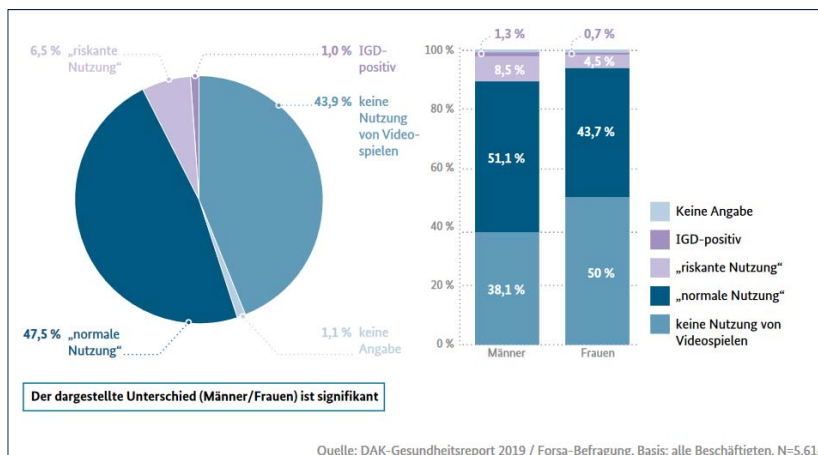
### Dysfunktionaler und suchtartiger Internetgebrauch

- 1 Usability Engineering - Einführung
- 2 Wahrnehmungspsychologie
- 3 Methoden der Usability Evaluation
- 4 App-Design
- 5 Usability für Kids
  
- 6 *Dysfunktionaler und suchtartiger Internetgebrauch*
  - 6.1 *Internetbezogene Störungen – Drogen- und Suchtbericht 2019*
  - 6.2 *Internetsucht und Internet Gaming Disorder*
  - 6.3 *Ätiologie, Symptomatik und Psychodynamik*

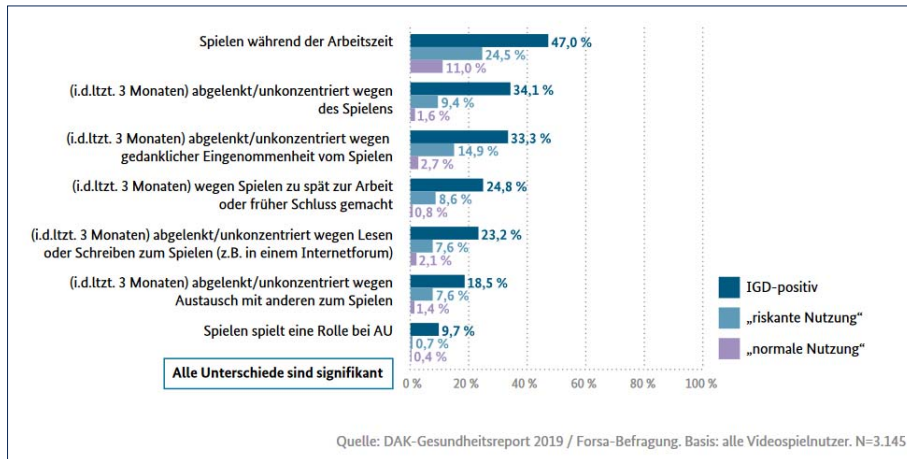
Verbreitung von Computerspiel- und Internetabhängigkeit nach  
Bildungs- und sozialen Merkmalen (Zwölf- bis 25-Jährige)



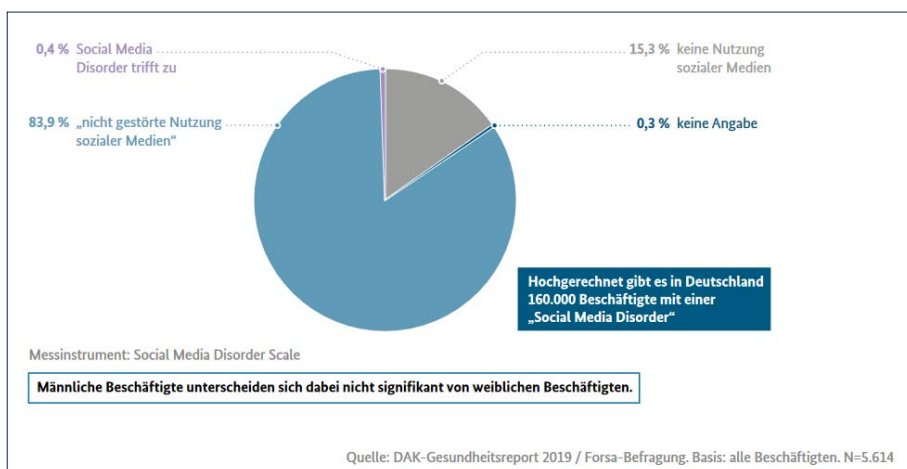
Risikante Nutzung Computerspiele: 2,6 Millionen Beschäftigte  
Internet Gaming Disorder: 0,4 Millionen Beschäftigte



Computerspielverhalten wirkt sich deutlich auf die Arbeit aus




0,4 Prozent aller Beschäftigten mit einer „Social Media Disorder“



- Internetsucht (Müller 2017) = eine zunehmend exzessiver werdende und über einen längeren Zeitraum bestehende Beschäftigung mit spezifischen Internetinhalten, die im Laufe der Zeit andere Interessenfelder verdrängt, vom Betroffenen kaum noch bewusst kontrolliert werden kann und negative Konsequenzen in verschiedenen Bereichen mit sich zieht
- Anwendungen, die potentiell problematisch sind:
  - Online-Computerspiele
  - Soziale Netzwerke
  - Online-Pornografie
  - Online-Einkaufsportale
  - Online-Glücksspiele

- medienbezogene Abhängigkeiten → Aufnahme in ICD-11 (tritt in Kraft 01. Januar 2022)
- im amerikanischen DSM wurde „Internet Gaming Disorder“ schon aufgenommen
- von den nachfolgenden 9 Kriterien müssen mindestens fünf über einen Zeitraum von einem Jahr vorliegen:
  1. Übermäßige Beschäftigung
  2. Entzugssymptome
  3. Toleranzentwicklung
  4. Kontrollverlust
  5. Interessenverlust

6. Fortführung des Konsums trotz negativer Konsequenzen
7. Verheimlichung des Konsumausmaßes
8. Emotionsregulation
9. Gefährdung wichtiger Beziehungen

-  Was sind die Ursachen für suchartigen Internetgebrauch?
- Jugendliche mit dysfunktionalem oder suchartigem Internet-Nutzungsmuster:
    - sind psychopathologisch belasteter
    - Haben häufig Hinweise auf Risikoverhalten, Schlafstörungen, Selbstverletzungen, Depressivität, Ängstlichkeit, Suizidgedanken, aggressives Verhalten sowie soziale Probleme
  - Differenzierung, ob dysfunktionaler Internetgebrauch bei einem Jugendlichen psychopathologische Phänomene verursacht oder ob sich bereits vorhandene psychische Störungen digital manifestieren
  - von zentraler Bedeutung für die Beurteilung des Nutzungsverhaltens  
➔ zugrunde liegende Psychodynamik des Verhaltens