

UDC 364.2:159.9-055.52:[794:004.382.7-053.6(497.7)]
ORIGINAL RESEARCH PAPER

THE ROLE OF PARENTAL PSYCHOLOGICAL CONTROL AND VIDEO GAME ADDICTION AMONG 15- TO 18-YEAR-OLD ADOLESCENTS

Marijana Markovikj, PhD, Full Professor

marijana@isppi.ukim.edu.mk

Eleonora Serafimovska, PhD, Full Professor

eleonora@isppi.ukim.edu.mk

Ivan Blazhevski, PhD, Associate Professor

ivan.blazevski@isppi.ukim.edu.mk

Tea Koneska-Vasilevska, PhD Candidate, Research Assistant

tea.k@isppi.ukim.edu.mk

Institute for Sociological, Political and Juridical Research,
Ss. Cyril and Methodius University in Skopje

Abstract

Although benefits can be observed from playing video games, research and practice point to harmful effects. Excessive gaming is included as a disorder in the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition (DSM-5) (as Internet Gaming Disorder) and in the International Classification of Diseases, 11th Edition (ICD-11) (as Gaming Disorder). It is a behavioral disorder characterized by the desire to increase the time spent playing in order to achieve pleasure. Such exposure can have a detrimental impact on mental and physical health, daily routines, and the dynamics and quality of social relationships. In the research from which this paper arose, the two classifications of the disorder are named with a superordinate category – Gaming Addiction (GA). The research was conducted within the framework of the international project coordinated by Palacký University, Czech Republic, and financially supported by the integrative functions of UKIM. Of

particular interest to this text is understanding how perceived parental psychological control (by the mother) influences gaming addiction. For this purpose, the Internet Gaming Disorder Scale (IGDS9-SF) and the Gaming Disorder Test (GDT) were used, and perceived parental psychological control was measured with the Children's Perceptions of Parental Behavior Inventory (CRPBI). The research was conducted during 2022 in secondary schools in Macedonia, through the Qualtrics platform. Secondary school respondents were 15 to 18 years old, 49.8% male and 50.2% female. The research findings showed a high correlation ($r = 0.78$, $p < 0.01$) between the two scales measuring the disorder, justifying the use of the superordinate term "Gaming Addiction". Research results showed that as maternal psychological control increased, so did the intensity of problematic video game playing ($r = 0.22$, $p < 0.01$ for IGDS9-SF and CRPBI; $r = 0.17$, $p > 0.01$ for GDT and CRPBI), that is, that gaming addiction is determined by perceived parental psychological control ($F [21.847]$, $p < 0.01$ for IGDS9-SF and CRPBI and $F [13.524]$, $p < 0.01$ for GDT and CRPBI).

Keywords: gaming addiction, parental psychological control, adolescents

УЛОГАТА НА РОДИТЕЛСКАТА ПСИХОЛОШКА КОНТРОЛА И ЗАВИСНОСТА ОД ИГРАЊЕ ВИДЕОИГРИ КАЈ АДОЛЕСЦЕНТИТЕ ОД 15 ДО 18 ГОДИНИ

Вовед

Играњето видеоигри стана една од широкоприфатените форми за забава и рекреација на децата и адолесцентите. Процесите на дигитализација и лесната достапност до интернет предизвикаа премин од традиционалните начини на забава кон играње видеоигри што окупираат поголем број сетила и имаат поизразена динамика. Забележителни се придобивките од можностите што ги нуди технолошкиот напредок како во разни области на општественото живеење и комуникацијата, така и кога станува збор за едукација, интеракција, развивање на одредени комуникациски и когнитивни вештини, креативност и сл. Покрај позитивните, потребно е да се нагласат и негативните аспекти на коишто укажуваат голем број истражувања што упатуваат на тоа дека прекумерната употреба на дигитална технологија може да има штетно влијание врз менталното и физичкото здравје, академските постигнувања, динамиката и квалитетот на социјалната интеракција во семејството, со врсниците, во рамките на училиштето и пошироката средина.

Глобалните трендови се пресликуваат и во македонското општество. Децата и адолесцентите дејствуваат, комуницираат меѓусебно во онлајн-просторот и многу често, речиси без исклучок,

играат видеоигри. Со цел да се проучат протективните фактори и факторите на ризик што се поврзани со прекумерното играње видеоигри, беше спроведено меѓународно истражување во коешто, покрај Македонија, беа вклучени: Чешка, Србија, Финска, Косово, САД, Чиле и Словачка. Проектот беше координиран од Универзитетот „Палацки“ во Оломоуц, Чешка. Почнатото истражување во рамките на посочената меѓународна соработка беше финансиски овозможено од страна на УКИМ, преку средствата од интегративните функции. Подетална анализа на податоците добиени од посочениот проект што упатуваат на поврзаноста на перципираната родителската психолошка контрола и проблематичното играње ќе биде претставена преку овој труд.

Фактори што влијаат врз зависноста од играње

Во ова истражување, под поимот „играње“ се подразбира секоја активност поврзана со игри што се играат од компјутер/лаптоп или од конзола на игри или од кој било друг вид уред (на пример, мобилен телефон, таблет итн.), и онлајн и офлајн.

Истражувачките студии што се фокусираат на разбирање на факторите на ризик и на протективните фактори што се поврзани со нарушувањето поврзано со зависноста од играње и неговото влијание врз менталното здравје на адолесцентите, се обидуваат да анализираат каква улога имаат карактеристиките на адолесцентите, семејството, врсниците, како и особеностите на видеоигрите.

Истражувањето спроведено во Македонија покажа дека одредени димензии/црти на личноста кај децата од 11 до 14 години можат да се појават како фактори на ризик или како протективни фактори (Markovikj, Serafimovska 2020). Се утврди дека димензијата на

личност *емоционална нестабилност* се појавува како фактор на ризик, додека димензиите: *екстровертност*, *отвореност*, *совесност* и *пријателство* се појавуваат како протективни фактори. Некои од причините зошто тинејџерите се занимаваат со играње видеоигри е делумно поради градење односи со другите (Seok et al. 2018), додека други откриле дека немањето на блиски пријатели, перцепцијата за сопствената тежина и употребата на дроги биле значително поврзани со проблематични резултати од играње видеоигри (Männikkö et al. 2015). Одредени студии (Mihara & Higuchi 2017) покажале дека зависноста често се поврзува со проблеми со врсниците и со повисока преваленција на врничко малтретирање (булинг), и како жртва и како сторител. Генерално, високиот ризик од зависност е поврзан со самоубиствени мисли и самоповредување (Evren et al. 2014).

Утврдено е дека поголемата поддршка од семејството ја намалува зависноста од играње (Kim 2015), а дека недостигот од родителска топлина и високото ниво на контрола се поврзани со зголемена сериозност на проблематичното играње (Schneider et al. 2017). Исто така, утврдено е дека родителската контрола е поврзана со ризикот од зависноста од играње (Yang et al. 2020).

Семејната контрола на однесувањето од страна на двајцата родители има заштитна функција при развојот на зависност од интернет кај адолесцентите, додека психолошката контрола има негативен ефект (Zhu et al. 2023). Родителската психолошка контрола влијае врз зголемувањето на ризикот од појава на зависност од играње кај децата и адолесцентите (Turan et al. 2024; She 2022).

Многу истражувања укажуваат на тоа дека дизајнот на дигиталните видеоигри има особено големо влијание врз психологијата на играчите, односно гејмерите, особено врз перцепцијата и сознавањето на нештата (Thompson et al. 2010; Tam & Ho 2006; Rizzo &

Kim 2005; Richards & David 2005 во Chang & Chen 2008). Еден од начините за објаснување на заемната поврзаност помеѓу личностите карактеристики и природата на видеоигрите е воведувањето на концептот што во психолошката наука е именуван како „проток“ (flow). Овој концепт е определен како состојба на оптимално искуство при коешто индивидуата е во целост апсорбирана и внесена во активноста. Соодносот помеѓу тежината на нивото на видеоиграта и неопходното ниво на вештини што ги поседува гејмерот се неопходни за да се појави феноменот на проток (Vyas 2021). Гејмерите претпочитаат случајни награди (Almodovar Alegria 2022), што во добродизајнираните игри се вклучени со цел да биде гарантирана зависноста кај гејмерите.

Зависност од играње

Под терминот „зависност од играње“ се подразбира прекумерна употреба на видеоигри, што е проследено со губење контрола, приоритизирање на играњето пред другите секојдневни активности (на пример, дружење, работа, учење, јадење, грижа за себе), што, пак, резултира со значително и суштинско оштетување во повеќе области на менталното или физичкото функционирање. Зависноста е условена од леснотијата на пристапот до видеоигри, што е овозможена преку различни уреди, можност за вклучување во игра со други гејмери, можност за финансиски награди или постигнување на победнички статус. Светската здравствена организација (СЗО) неодамна ја препозна зависноста од играње како ментално нарушување што може да се дијагностицира и да се класифицира како бихевиорална зависност и го именува како нарушување поврзано со зависноста од играње (Gaming Disorder – GD) во најновата ревизија на Меѓународната класификација на болести, 11-то издание (ICD-11) (*Gaming Disorder*,

n.d.), а Американската психијатриска асоцијација (АПА) истото нарушување го класифицира во Дијагностичкиот и статистички прирачник за ментални нарушувања, петто издание (DSM-5) како нарушување поврзано со зависноста од играње на интернет (Internet Gaming Disorder – IGD) (*Internet Gaming*, n.d.).

Овој вид нарушување е ограничено на играње видеоигри и не вклучува проблематична употреба на интернет, онлајн-коцкање или користење на социјални медиуми или на паметни телефони. Студиите спроведени во контекст на зависноста од играње покажуваат висока преваленција кај адолесцентите и кај младите возрасни (на возраст од 12 до 20 години) (De Pasquale et al. 2020; Gao et al. 2022). Адолесцентите кои манифестираат зависност од играње можат да манифестираат пад на академските постигнувања, неуспех/напуштање на училиштето, психосоцијални проблеми, проблеми со спиењето и исхраната, психолошки проблеми како анксиозност, депресија и сл.

Според Меѓународната класификација на болести, 11-то издание (ICD-11), за да се дијагностицира зависност од играње, мораат да бидат застапени следните индикатори: 1. нарушена контрола врз играњето; 2. зголемување на приоритетот даден на игрите до степен до којшто играњето има предност пред другите животни интереси и секојдневни активности; 3. продолжување или ескалација на играњето и покрај појавата на негативни последици.

Според Дијагностичкиот и статистички прирачник за ментални нарушувања, петто издание (DSM-5), предложените симптоми на нарушувањето поврзано со зависноста од играње на интернет вклучуваат девет критериуми: 1. преокупација со видеоигри; 2. симптоми на повлекување кога играњето е одземено или не е можно (тага, вознемиреност, раздразливост); 3. толеранција, потреба да се троши повеќе време играјќи за да се задоволи поривот; 4. неможност да

се намали играњето, неуспешни обиди за откажување од играњето; 5. откажување од други активности, губење интерес за претходно уживани активности поради играње видеоигри; 6. продолжување со видеоиграта и покрај проблемите; 7. лажење за времето поминато во играње; 8. играње со цел ублажување на негативните расположенија; 9. ризик, загрозување или губење работа или врска поради играње. Според предложените критериуми, за да се постави дијагноза, треба да бидат манифестирани пет или повеќе од овие симптоми во рок од една година. Состојбата може да вклучува играње со други или самостојно (Sherer 2022).

Родителска психолошка контрола

Родителската контрола, како концепт што е мошне сеопфатен и повеќедимензионален, е поделена на два вида: контрола на однесувањето и психолошка контрола (Barber 1996).

Психолошката контрола (ПК) е дефинирана како многу подмолен тип контрола, што потенцијално го инхибира или го нарушува психолошкиот развој преку манипулација и злоупотреба на врската родител-дете, која се карактеризира со лишување од љубов, индукција на вина, критики, разочарување, срам, неконзистентни мерки, обвинување и инсистирање на прекумерна лична контрола (Barber 1996; Barber 2002).

Психолошката контрола вклучува обиди на родителите да постават ограничувања на мислите и чувствата на децата, што негативно се одразува врз севкупниот детски раст и развој (Lansford 2021). Таа се карактеризира со наметливо и манипулативно однесување насочено кон мислите и чувствата на децата или адолесцентите, преку коешто возрасните со примена на моќ настојуваат

да го контролираат психолошкиот свет на нивните деца. Родителите кои го користат овој тип контрола се карактеризираат со неможност да ги разликуваат сопствените потреби од потребите на нивните деца; уште повеќе, тие не успеваат да го визуализираат гледиштето на нивните деца (Barber & Harmon 2002).

Родителската психолошка контрола ги попречува развојот на автономија, себевреднувањето, формирањето идентитет и постигнувањето самоопределување и индивидуализација на адолесцентите (Pérez et al. 2021).

Мајките имаат поголема веројатност да користат психолошка контрола кога се под стрес поради одредени тешкотии во справувањето со родителската улога. Овој конфликт мајка-адолесцент може да ја испровоцира мајката да применува психолошка контрола (Steeger & Gondoli 2013).

Методологија

Главната цел на истражувањето е да се стекнат подобар увид и подобро разбирање на влијанието и на улогата на родителската психолошка контрола врз проблематичното играње. Во ова истражување, акцент е ставен на улогата на мајката. Од главната истражувачка цел произлегува и следната хипотеза:

Зголемената родителска психолошка контрола од страна на мајката позитивно влијае врз зависноста од играње.

Инструменти

Со цел да се проучи влијанието на родителската психолошка контрола врз зависноста од играње, беа зададени следните инструменти:

1. Скала за нарушување поврзано со зависноста од играње на интернет со 9 ставки – кратка форма (Internet Gaming Disorder Scale – IGDS9-SF) (Pontes & Griffiths 2015)

Ова е првиот краток стандардизиран психометриски инструмент за процена и дијагностицирање на зависноста и претставува скала од Ликертов тип со пет степени, која има девет прашања. Овој инструмент е конструиран согласно дадените девет клинички критериуми развиени од страна на АПА, а објавени во последното издание од Дијагностичкиот и статистички прирачник за ментални нарушувања, петто издание (DSM-5) (Monacis et al. 2016). Со достигнување на резултатот 32 може да направи разлика помеѓу гејмери со нарушување и оние што немаат нарушување.

Проверката на македонскиот превод на инструментот покажа солидни метриски карактеристики: Коефициентот на внатрешна конзистентност (Кронбах алфа) изнесува 0,86, а со примената на Анализата на главни компоненти (Principal Component Analysis) беше констатирано дека тестот се однесува само на еден фактор, како и дека сите коефициенти на корелација помеѓу сумарниот резултат на скалата и секој поединечен резултат за прашањето се на ниво на значајност од 0,01 (релијабилност на тестот).

2. Тест за нарушување поврзано со зависноста од играње (Gaming Disorder Test – GDT)

Тестот го мери нарушувањето согласно Меѓународната класификација на болести, 11-то издание (ICD-11). Овој тест (Pontes et al. 2021) е првата кратка стандардизирана психометриска алатка за процена на нарушувањето поврзано со зависноста од играње (GD) во рамките на дијагностичките критериуми развиени од СЗО во најновата 11-та ревизија на Меѓународната класификација на болести (ICD-11). Тестот за нарушување поврзано со зависноста од играње (GDT) е

еднодимензионална алатка што се состои од вкупно четири прашања (со одговори на Ликертова скала) што ги мерат клиничките критериуми за нарушување на играње видеоигри како во Меѓународната класификација на болести, 11-то издание (ICD-11) (Darvesh et al. 2020).

Проверката на македонскиот превод на инструментот покажа солидни метриски карактеристики: Коефициентот на внатрешна конзистентност (Кронбах алфа) изнесува 0,77, а со примена на Анализата на главни компоненти (Principal Component Analysis) беше констатирано дека тестот се однесува само на еден фактор, како и дека сите коефициенти на корелација помеѓу сумарниот резултат на скалата и секој поединечен резултат за прашањето се на ниво на значајност од 0,01.

3. Инвентар за перцепција на детето за однесувањето на родителите (Child Report Parenting Behaviour Inventory – CRPBI), Психолошка контрола од страна на мајката (Maternal Psychological control) (Barber 1996)

Шефер (Schaefer во Schludermann и Schludermann 1970) развил инвентар што има за цел да го утврди начинот на којшто децата го перципираат однесувањето на родителите и истиот содржел 108 ставки. Инвентарот за перцепција на детето за однесувањето на родителите е единствениот инструмент за оценување на релацијата родител-дете што вклучува специфична мерка за родителска психолошка контрола. Шлудерман и Шлудерман (1970) од оригиналната верзија на Шефер направиле скратена верзија од 30 прашања, а Брајан К. Барбер (Barber 1996) од Инвентарот за перцепција на детето за однесувањето на родителите (CRPBI-30) издвојува шест прашања што мерат родителска психолошка контрола. Скратената форма на скалата на Барбер, која се однесува само на мајката, е

вклучена во ова истражување. Одговорите на оваа скала се следните: „Воопшто не личи на мојата мајка“, „Делумно личи...“ и „Целосно личи...“

Проверката на македонскиот превод на инструментот покажа солидни метриски карактеристики: Коефициентот на внатрешна конзистентност (Кронбах алфа) изнесува 0,77, а со примена на Анализата на главни компоненти (Principal Component Analysis) беше констатирано дека тестот се однесува само на еден фактор, како и дека сите коефициенти на корелација помеѓу сумарниот резултат на скалата и секој поединечен резултат за прашањето се на ниво на значајност од 0,01.

Примерок

Во истражувањето учествуваа ученици од средните училишта од различни градови во Македонија: Скопје, Охрид, Винаца, Куманово, Гостивар и Велес. Истражувањето беше спроведено со согласност од МОН и од БРО и директорите на училиштата, а во координација со стручната служба во училиштата. Со оглед на тоа дека учениците беа малолетни, согласност за учество во истражувањето потпишуваа и нивните родители. Истражувањето беше спроведено во текот на 2022 година во средните училишта, со примена на платформата „Квалтрикс“ (Qualtrics). Испитаниците беа на возраст од 15 до 18 години, а од нив 49,8% беа машки и 50,2% беа женски. Може да се каже дека речиси еднакво беа застапени учениците кои се на возраст од 15, 16 и 18 години. Мал процент (0,4) беа на возраст од 19 години, а 1,3% не дале прецизен одговор.

Резултати

Податоците од истражувањето покажаа голема заемна поврзаност помеѓу двата инструмента што мерат зависност од играње ($r = 0,78$, $p < 0,01$). Покрај високиот коефициент на корелација, беше утврдено дека доколку обата инструмента би се анализирале како еден, внатрешната конзистенција би била особено висока (Кронбах алфа = $0,86$). Ваквите показатели на метриските карактеристики на секој од инструментите, како и во случај кога обата би биле анализирани како еден инструмент, упатуваат на констатација дека употребата на кој било од нив ќе даде истоветни податоци. Добиените резултати говорат во прилог на именување на нарушувањето поврзано со зависноста од играње на интернет (IGD) и нарушувањето поврзано со зависноста од играње (GD) со надредена категорија – зависност од играње.

Доколку се земе предвид резултатот на скалата со девет прашања од 32 поени како критичен (односно дека со овој резултат и над него лицата можат да бидат дијагностицирани како зависници од играње), 2,1% (односно 10 лица од примерок од 476 испитаници) од испитаниците би влегле во категоријата *зависници од интернет*. Во оваа група нема разлика според пол (пет се машки и исто толку женски), а според возраст се речиси еднакво распоредени според возрасните категории (15, 16, 18 години).

Со цел да се провери хипотезата, беше пристапено кон проверка на поврзаноста на родителската психолошка контрола и зависноста од играње. Со примена на статистичкиот Пирсонов коефициент на корелација (Pearson Correlation), се утврди постоење на висока поврзаност помеѓу варијаблите *зависност од играње* и *родителска психолошка контрола* (види: T-1).

T-1: Приказ на коефициенти на корелација помеѓу резултатите на инструментите за нарушување поврзано со зависноста од играње на интернет (IGD) и нарушување поврзано со зависноста од играње (GD) и резултатот на скалата за родителска психолошка контрола

		Нарушување поврзано со зависноста од играње (GD)	Нарушување поврзано со зависноста од играње на интернет (IGD)
Инвентар за перцепција на детето за однесувањето на родителите (CRPBI)	Пирсонов коефициент на корелација	0,172**	0,217**
Родителска психолошка контрола	Ниво на значајност	0,000	0,000

** Корелацијата е значајна на ниво 0,01 (двонасочна).

По утврдената корелација, се пристапи кон примена на статистички метод што се обидува да ги одреди силата и карактерот на врската помеѓу зависната и независната варијабла (анализа на регресија). Резултатите покажаа дека родителската психолошка контрола има влијание врз зависноста од играње:

а) $F = 21,847$, $p < 0,01$ за Скалата за нарушување поврзано со зависноста од играње на интернет со 9 ставки – кратка форма (IGDS9-SF) и Инвентарот за перцепција на детето за однесувањето на родителите (CRPBI), а вредноста на R^2 (0,047) покажува дека зависната варијабла (родителска психолошка контрола) објаснува приближно 4,7% од варијансата на зависната варијабла (зависност од играње, мерена со скалата IGDS-9);

б) $F = 13,524$, $p < 0,01$ за Тестот за нарушување поврзано со зависноста од играње (IGDT) и Инвентарот за перцепција на детето за однесувањето на родителите (CRPBI), а вредноста на R^2 (0,03) покажува дека зависната варијабла (родителска психолошка контрола)

објаснува приближно 3,0% од варијансата на зависната варијабла (зависноста од играње мерена со скалата GD).

Добиените податоци покажуваат дека независната варијабла (родителска психолошка контрола) во поголем дел ја објаснува зависната варијабла (зависност од играње) во случај кога таа е мерена со Скалата за нарушување поврзано со зависноста од играње на интернет со 9 ставки – кратка форма (IGDS9-SF).

Примената на статистичките постапки упатува на тоа дека родителската психолошка контрола (односно психолошката контрола од страна на мајката) значително и сериозно влијае врз зависноста од играње.

Дискусија и заклучок

Зависноста од играње е категоризирана во соодветните кластери на болести во Меѓународната класификација на болести, 11-то издание (ICD-11) и Дијагностичкиот и статистички прирачник за ментални нарушувања, петто издание (DSM-5). Појавата на овој вид нарушување придвижи голем број истражувања што имаат цел да ги утврдат протективните фактори и факторите на ризик. Во базата на податоци на „Пабмед“ (PubMed) се забележува интензивен пораст на бројот на истражувања, па така во 2012 година имало само 12 истражувања, за да се искачи бројката до 285 истражувања во 2022 година, со забележен мал пад – 187 истражувања – во 2024 година.

Родителската психолошка контрола, која се чини дека го попречува психолошкиот развој кај децата и кај адолесцентите, е поврзана со нарушување на зависноста од играње. Сепак, стилите и практиките на родителство варираат во различни култури (Turun et al.

2024). Поради оваа причина, а за да се утврди ризикот и подобро да се разбере ефектот на родителската контрола врз појавата на зависност кај адолесцентите кои се во процес на психолошки развој и таа да се спречи во рана фаза, беше спроведено истражување во Македонија.

Униваријантната логистичка регресивна анализа покажа дека ризикот за зависност од играње се зголемува како што се зголемува интензитетот на перципирана психолошка контрола од страна на мајката. Со цел да го надминат чувството на безвредност, а коешто е резултат на токсичните манипулативни облици на контрола од страна на родителите, децата и адолесцентите голем дел од времето поминуваат играјќи видеоигри, при што како резултат на конструкцијата на видеоиграта добиваат повремени награди што стимулативно влијаат врз хормоните на задоволство. Ваквото однесување доведува до состојба на затворен круг, каде што се навлегува сè подлабоко, и ваквата состојба доведува до сериозни нарушувања на менталното здравје, социјалните релации и дневните рутини (исхрана, сон, работен ангажман).

Референци

- Almodovar Alegria N (2022) *Analysis on reward systems in video games: strategies in game design and their relation with addiction*. Alicante: University of Alicante. <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/124598/1/TFG-Nieves-Almodovar-Alegria.pdf>
- Barber B K (1996) "Parental Psychological Control : Revisiting a Neglected Construct." *Child Development* 67(6): 3296-3319. <https://doi.org/10.2307/1131780>
- Barber B (2002) "Reintroducing parental psychological control." In: Barber B K (ed.) *Intrusive Parenting: How Psychological Control Affects Children and Adolescents*. Washington: American Psychological Association, pp. 3-13. <https://doi.org/10.1037/10422-001>
- Barber B, Harmon E (2002) "Violating the self: parental psychological control of children and adolescents." In: Barber B K (ed.) *Intrusive Parenting: How Psychological Control Affects Children and Adolescents*. Washington: American Psychological Association, pp. <https://doi.org/10.1037/10422-001>
- Chang H H & Chen S W (2008) "The Impact of Online Store Environment Cues on Purchase Intention: Trust and Perceived Risk as a Mediator." *Online Information Review* 32: 818-841. <https://doi.org/10.1108/14684520810923953>
- Darvesh N, Radhakrishnan A, Lachance C C et al. (2020) "Exploring the prevalence of gaming disorder and Internet gaming disorder: a rapid scoping review." *Syst Rev* 9: 68. <https://doi.org/10.1186/s13643-020-01329-2>
- De Pasquale C, Sciacca F, Martinelli V, Chiappedi M, Dinaro C, Hichy Z. "Relationship of Internet Gaming Disorder with Psychopathology and Social Adaptation in Italian Young Adults." *International Journal of Environmental Research and Public Health* 17(21): 8201. <https://doi.org/10.3390/ijerph17218201>
- Evren C, Dalbudak E, Evren B & Ciftci Demirci A (2014) "High risk of Internet addiction and its relationship with lifetime substance use, psychological and behavioral problems among 10th grade adolescents." *Psychiatria Danubina* 26(4): 330-339. <https://hrcak.srce.hr/file/239140>
- Gaming disorder* (n.d.) <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>
- Gao Y X, Wang J Y & Dong G H (2022) "The prevalence and possible risk factors of internet gaming disorder among adolescents and young adults: Systematic reviews and meta-analyses." *Journal of psychiatric research* 154: 35-43. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2022.06.049>
- Internet gaming* (n.d.) <https://www.psychiatry.org/patients-families/internet-gaming>
- Kim N-Y (2015) "The Influence of Stress of Children on Game Addiction-Focused on Moderating Effect of Family Support." *Journal of the Korea Society of Computer and Information* 20(2): 209-219. <https://doi.org/10.9708/jksci.2015.20.2.209>
- Lansford E (2021) "Annual Research Review: Cross-cultural similarities and differences in parenting." *The journal of child psychology and psychiatry* 63(4): 466-479. <https://doi.org/10.1111/jcpp.13539>
- Männikkö N, Billieux J & Käätäinen M (2015) "Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults." *Journal of Behavioral Addictions* 4(4): 281-288. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.040>
- Markovikj M & Serafimovska E (2020) "The relationship between personality dimensions and problematic Internet use in children aged 11 to 14 years." *Pedagogická orientace* 30(4): 460-485.

- Mihara S & Higuchi S (2017) "Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature." *Psychiatry and Clinical Neurosciences* 71(7): 425444. <https://doi.org/10.1111/pcn.12532>
- Monacis L, Palo V, Griffiths M D & Sinatra M (2016) "Validation of the Internet Gaming Disorder Scale – Short-Form (IGDS9-SF) in an Italian-speaking sample." *Journal of behavioral addictions* 5(4): 683-690. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.083>
- Pérez J C, Huerta P, Rubio B & Fernández O (2021) "Parental Psychological Control: Maternal, Adolescent, and Contextual Predictors." *Frontiers in psychology* 12: 712087. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.712087>
- Pontes H M & Griffiths M D (2015). Internet Gaming Disorder Scale--9-Item Short Form (IGDS-SF9, IGDS9-SF) [Database record]. APA PsycTests. <https://doi.org/10.1037/t56703-000>
- Pontes H M, Schivinski B, Sindermann C et al. (2021) "Measurement and Conceptualization of Gaming Disorder According to the World Health Organization Framework: the Development of the Gaming Disorder Test." *Int J Ment Health Addiction* 19: 508-528. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00088-z>
- Rizzo A S & Kim G J (2005) "A SWOT Analysis of the Field of Virtual Reality Rehabilitation and Therapy." *Presence: Teleoperators & Virtual Environments* 14: 119-146. <https://doi.org/10.1162/1054746053967094>
- Schludermann E & Schludermann S (1970). "Replicability of factors in children's report of parent behavior (CRPBI)." *The Journal of Psychology: Interdisciplinary and Applied* 76(2): 239-249. <https://doi.org/10.1080/00223980.1970.9916845>
- Schneider L A, King D L & Delfabbro P H (2017) "Family factors in adolescent problematic Internet gaming: A systematic review." *Journal of Behavioral Addictions* 6(3): 321-333. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.035>
- Seok H J, Lee J M, Park C Y & Park J Y (2018) "Understanding internet gaming addiction among South Korean adolescents through photovoice." *Children and Youth Services Review* 94(March): 35-42. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2018.09.009>
- She R, Zhang Y & Yang X (2022) "Parental Factors Associated With Internet Gaming Disorder Among First-Year High School Students: Longitudinal Study." *JMIR serious games* 10(4): e44458. <https://doi.org/10.2196/33806>
- Sherer J & Levounis P (2022) "Technological Addictions." *Current psychiatry reports* 24(9): 399-406. <https://doi.org/10.1007/s11920-022-01351-2>
- Steeger C M & Gondoli D M (2013) "Mother-adolescent conflict as a mediator between adolescent problem behaviors and maternal psychological control." *Developmental Psychology* 49(4): 804-814. <https://doi.org/10.1037/a0028599>
- Tam K Y & Ho S Y (2006) "Understanding the Impact of Web Personalization on User Information Processing and Decision Outcomes." *MIS Q.* 30: 865-890.
- Thompson D, Baranowski T, Buday R, Baranowski J, Thompson V, Jago R & Griffith M J (2010) "Serious Video Games for Health How Behavioral Science Guided the Development of a Serious Video Game." *Simulation & gaming* 41(4): 587-606. <https://doi.org/10.1177/1046878108328087>
- Turan N, Alkan A & Çekiç Y (2024) "Perceived parental psychological control and the risk of internet gaming disorder in adolescents: a cross-sectional study." *Curr Psychol* 43: 21735-21744 (2024). <https://doi.org/10.1007/s12144-024-05951-4>
- Vyas M (2021) "Experience of flow in games and using it to improve well-being: A critical review." *Indian Journal of Health and Well-being* 12(1): 116-120. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.14556297.v1>
- Yang X, Jiang X, Mo P K H, Cai Y, Ma L & Lau J T F (2020) "Prevalence and interpersonal correlates of internet gaming disorders among chinese adolescents." *International Journal of Environmental Research and Public Health* 17(2): 579.

<https://doi.org/10.3390/ijerph17020579>

Zhu L, Zhu Y, Li S et al. (2023) "Association of internet gaming disorder with impulsivity: role of risk preferences." *BMC Psychiatry* 23: 754. <https://doi.org/10.1186/s12888-023-05265-y>