
STUDI DESKRIPTIF INTERNET GAMING DISORDER (IGD) DISDN 70 PEKANBARU

Husnul FitriYani¹, Desti Puswati², Dini Maulinda³, Afrida Sriyani Harahap⁴

^{1,2,3,4}Institut Kesehatan Payung Negeri Pekanbaru

Email: destipus@ymail.com

ABSTRAK

Internet Gaming Disorder (IGD) adalah gangguan perilaku akibat penggunaan game online yang berlebihan dan tidak terkontrol yang berdampak negatif pada aspek akademik, sosial, emosional, dan kesehatan anak. Anak usia sekolah dasar rentan terhadap IGD karena tingginya paparan teknologi digital dan keterbatasan kontrol diri. sehingga skrining dini diperlukan sebagai upaya pencegahan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan gambaran hasil skrining Internet Gaming Disorder (IGD) pada siswa di SDN 70 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif deskriptif dengan teknik total sampling. Sampel penelitian berjumlah 134 siswa kelas IV dan V di SDN 70 Pekanbaru. Instrumen yang digunakan adalah Internet Gaming Disorder Scale-Short Form (IGDS9-SF) yang terdiri dari sembilan item berdasarkan kriteria Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fifth Edition (DSM-5). Analisis data dilakukan secara univariat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori berisiko rendah sebanyak 96 siswa (71.6%), sedangkan 30 siswa (22,4%) berada pada kategori berisiko sedang.

Kata Kunci: Anak Usia Sekolah, Game Online, Internet Gaming Disorder.

ABSTRACT

Internet Gaming Disorder (IGD) is a behavioral disorder resulting from excessive and uncontrolled online gaming, which negatively affects children's academic, social, emotional, and health aspects. Elementary school children are particularly vulnerable to IGD due to high exposure to digital technology and limited self-control, making early screening an essential preventive measure. This study aimed to describe the results of Internet Gaming Disorder (IGD) screening among students at SDN 70 Pekanbaru. This research employed a descriptive quantitative design using a total sampling technique. The study sample consisted of 134 fourth- and fifth-grade students at SDN 70 Pekanbaru. The instrument used was the Internet Gaming Disorder Scale-Short Form (IGDS9-SF), which includes nine items based on the criteria of the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition (DSM-5). Data analysis was conducted univariately. The results indicated that the majority of students fell into the low-risk category, totaling 96 students (71.6%), while 30 students (22.4%) were classified as moderate risk. The findings highlight the need for active involvement from schools, parents, and healthcare professionals in providing education,

supervision, and regular IGD screening to prevent an increase in the risk of Internet Gaming Disorder among elementary school children.

Keywords: *School-Age Children, Online Games, Internet Gaming Disorder.*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju telah membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat. Internet sebagai salah satu produk teknologi menawarkan berbagai manfaat, termasuk sebagai sarana hiburan seperti permainan digital atau game online. Namun, kemajuan teknologi yang sangat pesat ini juga memiliki dampak negatif, terutama bagi anak usia sekolah. Mereka berisiko mengalami ketergantungan terhadap game yang dimainkan. Ketergantungan yang dimaksud adalah kecenderungan untuk terus-menerus bermain *game online* hingga sulit mengontrol waktu dan frekuensi bermain. Kondisi ini dikenal sebagai *internet gaming disorder* (Aditya et al., 2021).

Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) melaporkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa, dari total populasi 278.696.200 penduduk Indonesia pada tahun 2023. Berdasarkan hasil Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024 yang dirilis APJII, tingkat penetrasi internet nasional berada pada angka 79,5%, meningkat sebesar 1,4% dibandingkan periode sebelumnya. Selain itu, data terbaru APJII juga menunjukkan bahwa tingkat penetrasi internet di Provinsi Riau mencapai 77,14% (Apjii, 2024).

Internet Gaming Disorder (IGD) adalah kondisi ketika seseorang memainkan game online secara berulang dan berlebihan hingga menimbulkan gangguan nyata dalam kehidupan sehari-hari. DSM-5 menegaskan bahwa perilaku bermain tersebut harus menyebabkan masalah signifikan, seperti menurunnya fungsi sosial, akademik, atau keseharian individu. *Internet Gaming Disorder* (IGD) ditandai oleh keasyikan berlebihan pada game, hilangnya kontrol atas waktu bermain, serta munculnya konsekuensi negatif seperti masalah psikososial dan fisik. Seseorang sering kali sulit berhenti bermain, merasa gelisah saat tidak bermain, dan menggunakan game sebagai pelarian dari stres atau emosi negatif (Indah Prawesti, 2020).

Menurut *World Health Organization* (WHO), Kecanduan game online kini telah diakui secara internasional dimana perilaku kecanduan bermain game akan dimasukkan sebagai salah satu gangguan kesehatan mental mulai tahun 2018. Meski demikian, *WHO* menegaskan bahwa tidak semua perilaku bermain game yang intens berdampak negatif pada kondisi mental pemain. Karena itu, *WHO* mengimbau para orang tua untuk lebih memperhatikan aktivitas bermain game anak agar mereka dapat terhindar dari kecanduan (Rinta et al, 2021).

Bermain *game online* dapat memberikan dampak positif maupun negatif bagi anak usia sekolah . Dampak positifnya antara lain membantu mengurangi kejenuhan, meningkatkan kemampuan berpikir strategis, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, berpikir kritis, melatih konsentrasi, serta meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris. Selain itu, game online juga dapat membantu mengurangi rasa kesepian, menurunkan tingkat stres, dan meredakan emosi negatif (Preity et al., 2025).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil skrining Internet Gaming Disorder (IGD) pada siswa kelas IV dan V di SDN 70 Pekanbaru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori berisiko rendah IGD. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa telah terpapar aktivitas bermain game online, namun intensitas dan dampaknya masih berada pada batas yang relatif terkendali. Sebagian besar responden berada pada usia sekolah (7-10 tahun). Anak pada kelompok usia ini masih berada dalam tahap perkembangan kognitif dan emosional yang belum matang. khususnya dalam pengendalian impuls dan regulasi emosi. Kondisi tersebut menyebabkan anak lebih mudah tertarik pada aktivitas yang memberikan kesenangan instan, seperti game online.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 70 Pekanbaru. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut memiliki jumlah siswa yang cukup besar serta akses terhadap perangkat digital yang memungkinkan anak terpapar game online sejak usia dini. Waktu penelitian disesuaikan dengan jadwal kegiatan akademik sekolah agar proses pengumpulan data dapat berjalan dengan baik. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang memenuhi kriteria penelitian di SD Negeri 70 Pekanbaru. Teknik pengambilan sampel menggunakan total

sampling 134. yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik ini digunakan apabila jumlah populasi relatif terjangkau sehingga peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih representatif mengenai kondisi sebenarnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 4.1

Distribusi Responden berdasarkan Usia Di SDN Pekanbaru (n=134)

Usia	Frekuensi	Presentase%
Usia Sekolah (7-10 Tahun)	134	100%
Total	134	100%

(Sumber : Analisa Data Primer 2025)

Berdasarkan tabel 4.1 didapatkan bahwa lebih dari separuh responden berusia sekolah (7-10 tahun) yaitu 134 orang (100%) responden.

Tabel 4.2

Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin di SDN 70 Pekanbaru (n=134)

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase%
Laki-Laki	57	42,5%
Perempuan	77	57,5%
Total	134	100%

(Sumber : Analisa Data Primer 2025)

Berdasarkan tabel 4.2 didapatkan bahwa lebih dari separuh responden berjenis kelamin Perempuan yaitu 77 orang (57,5).

Tabel 4.3**Distribusi Responden Berdasarkan Tingkat Kelas di SDN 70 Pekanbaru (n=134)**

Kelas	Frekuensi	Presentase%
Kelas 4	93	69,4%
Kelas 5	41	30,6%
Total	134	100%

(Sumber: Analisa Data Primer 2025)

Berdasarkan tabel 4.3 didapatkan bahwa lebih dari separuh responden kelas 4 yaitu 93 orang (69,4%).

Tabel 4.4**Distribusi Internet Gaming Disorder (IGD) (n=134)**

Interne Gaming Disorder (IGD)	Frekuensi	Presentase%
Beresiko sedang (27-35)	30	22,4%
Beresiko rendah (18-26)	96	71,6%
Tidak Beresiko (>18)	8	6,0%
Total	134	100%

(Sumber: Analisa Data Primer 2025)

Berdasarkan tabel 4.4 lebih dari separuh responden berada pada kategori beresiko rendah dengan skor 18–26 yaitu sebanyak 96 responden (71,6%). Sebagian kecil responden berada pada kategori beresiko sedang dengan skor 27–35 berjumlah 30 responden (22,4%). Sementara itu sebagian kecil responden termasuk dalam kategori tidak beresiko, yaitu sebanyak 8 responden (6,0%).

Pembahasan**1. Usia**

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa seluruh responden berusia sekolah (7-10 tahun) yaitu 134 orang (100%). Menurut Satapathy *et al.*,(2025) anak usia sekolah berada dalam

tahap perkembangan fungsi eksekutif otak yang belum sepenuhnya matang, khususnya pada area yang berperan dalam pengendalian impuls, regulasi emosi, serta pengambilan keputusan. Ketidakmatangan kemampuan kontrol diri tersebut menyebabkan individu pada kelompok usia ini lebih rentan terhadap perilaku adiktif. Ketika terpapar stimulasi intens dari game online, kondisi ini dapat meningkatkan risiko terjadinya *Internet Gaming Disorder* (IGD).

Menurut Jeong et al., (2025) game daring menawarkan rangsangan hiburan dan tantangan yang intens, yang sangat menarik bagi anak-anak pada tahap perkembangan kognitif dan emosional mereka. Desain permainan yang mencakup *reward* instan, peningkatan level secara bertahap, serta umpan balik visual dan audio yang menarik, menciptakan pengalaman menyenangkan yang sulit diabaikan oleh anak. Anak usia sekolah cenderung mencari kepuasan dan pengakuan melalui pencapaian dalam permainan, sehingga waktu yang dihabiskan untuk bermain dapat melebihi batas wajar.

Menurut Tobing et al., (2022), faktor lain yang berperan dalam meningkatkan risiko terjadinya IGD adalah faktor lingkungan, seperti tingkat dukungan sosial, kualitas hubungan antara anak dan orang tua, serta pola asuh yang diterapkan dalam keluarga. Kurangnya pengawasan dan kontrol orang tua terhadap aktivitas bermain game, disertai dengan lingkungan sosial yang permisif terhadap penggunaan game tanpa batasan, dapat meningkatkan kecenderungan anak untuk terlibat dalam perilaku bermain game secara berlebihan hingga berisiko mengalami *Internet Gaming Disorder*.

Menurut asumsi penulis, tingginya proporsi responden berusia sekolah (7–10 tahun) yang mengalami kecenderungan *Internet Gaming Disorder* menunjukkan bahwa kelompok usia ini merupakan fase yang sangat rentan terhadap perilaku bermain game secara berlebihan. Kerentanan tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh ketidakmatangan perkembangan fungsi eksekutif otak, tetapi juga diperkuat oleh faktor lingkungan yang kurang mendukung pembentukan kontrol diri anak. Keterbatasan pengawasan orang tua, minimnya aturan yang jelas terkait penggunaan gawai, serta lingkungan sosial yang cenderung menormalisasi aktivitas bermain game dalam durasi panjang, secara bersama-sama mendorong anak untuk menggunakan game sebagai aktivitas utama. Kondisi ini berpotensi menyebabkan kesulitan dalam membatasi durasi bermain dan meningkatkan risiko terjadinya *Internet Gaming Disorder* pada usia sekolah.

2. Jenis Kelamin

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan bahwa lebih dari separuh responden berjenis kelamin perempuan yaitu 77 orang (57,5). Sejalan dengan penelitian Fitriani *et al.*, (2023) menunjukkan bahwa perempuan memiliki kecenderungan yang lebih tinggi dalam mengalami adiksi internet dibandingkan dengan laki-laki. Hal ini terlihat dari nilai rerata (mean) skor adiksi internet pada perempuan yang lebih besar, yaitu 25,569, dibandingkan dengan laki-laki sebesar 25,053.

Didukung penelitian yang dilakukan Madeshan *et al.*, (2024), kejadian IGD lebih tinggi pada mahasiswa perempuan, yaitu sebanyak 72 orang (60%), dibandingkan mahasiswa laki-laki sebanyak 48 orang (40%) ($p = 0,03$). Menurut Madeshan *et al.*, (2024) kejadian *Internet Gaming Disorder* (IGD) pada perempuan dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain tingginya stres akademik, adanya gangguan kesehatan mental seperti kecemasan dan depresi, serta kecenderungan menggunakan permainan daring sebagai mekanisme koping emosional. Selain itu, durasi bermain yang tinggi, rendahnya keterlibatan dalam aktivitas sosial dan fisik, kemudahan akses terhadap perangkat digital dan internet, serta kualitas tidur yang kurang baik turut berperan dalam meningkatkan risiko terjadinya IGD. Faktor-faktor tersebut menyebabkan perempuan memiliki kerentanan yang lebih tinggi terhadap IGD dibandingkan dengan laki-laki.

Penelitian Marraudino *et al.*, (2022) menunjukkan adanya perbedaan gender dalam karakteristik dan mekanisme IGD. Studi neuropsikologis menemukan bahwa perempuan yang mengalami IGD menunjukkan pola aktivitas otak yang berbeda dibandingkan laki-laki, dengan beberapa temuan yang mengindikasikan bahwa dampak IGD dapat lebih kuat terlihat pada perempuan, khususnya dalam aspek regulasi emosional dan craving yang berkaitan dengan gejala adiksi (seperti korelasi negatif antara ketebalan kortikal dan skor kecanduan) sehingga perempuan diyakini lebih rentan secara neurobiologis terhadap konsekuensi IGD tertentu.

Menurut asumsi penulis, tingginya kejadian *Internet Gaming Disorder* (IGD) pada perempuan dipengaruhi oleh kombinasi faktor psikologis dan lingkungan. Perempuan cenderung lebih rentan terhadap stres akademik dan tekanan emosional, sehingga permainan daring digunakan sebagai mekanisme koping untuk mengalihkan perasaan negatif dan memperoleh kenyamanan emosional. Selain itu, keterlibatan dalam game yang bersifat interaktif dan sosial dapat

meningkatkan keterikatan emosional terhadap permainan. Durasi bermain yang tinggi, rendahnya aktivitas sosial dan fisik di dunia nyata, kemudahan akses terhadap perangkat digital dan internet, serta kualitas tidur yang kurang baik turut memperkuat risiko terjadinya IGD. Kondisi tersebut menyebabkan perempuan memiliki kerentanan yang lebih tinggi terhadap IGD dibandingkan dengan laki-laki.

3. Tingkat Kelas

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan bahwa lebih dari separuh responden kelas 4 yaitu 93 orang (69,4%). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Marshall *et al.*, (2025) menunjukkan bahwa pada anak usia sekolah dasar, khususnya kelompok Year 4–8 dengan rentang usia sekitar 10–14 tahun, ditemukan prevalensi *Internet Gaming Disorder* (IGD) baik pada kategori klinis maupun subklinis. Sekitar 4% anak teridentifikasi mengalami IGD klinis, sementara 2,7% lainnya berada pada kategori subklinis. Temuan ini mengindikasikan bahwa permasalahan IGD telah muncul dan menjadi perhatian bahkan pada kelompok usia sekolah dasar.

Didukung penelitian Ogiso *et al.*, (2025) hasil survei yang melibatkan lebih dari 11.000 siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa sebagian anak telah memenuhi kriteria *Internet Gaming Disorder* (IGD) berdasarkan DSM-5. Temuan ini mengindikasikan bahwa IGD merupakan permasalahan yang nyata dan signifikan pada tingkat sekolah dasar.

Menurut asumsi penulis, tingginya proporsi responden kelas 4 yang mengalami kecenderungan *Internet Gaming Disorder* (IGD) berkaitan dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar. Pada fase ini, anak mulai memiliki akses yang lebih luas terhadap perangkat digital dan game online, namun belum disertai dengan kemampuan kontrol diri yang optimal. Kondisi ini menyebabkan anak lebih rentan menggunakan permainan digital secara berlebihan.

4. *Internet Gaming Disorder* (IGD)

Berdasarkan hasil penelitian, lebih dari separuh responden berada pada kategori berisiko rendah dengan skor 18–26 yaitu sebanyak 96 responden (71,6%). Sebagian kecil responden berada pada kategori berisiko sedang dengan skor 27–35 berjumlah 30 responden (22,4%). Sementara itu sebagian kecil responden termasuk dalam kategori tidak berisiko, yaitu sebanyak 8 responden

(6,0%). Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden telah terpapar aktivitas bermain game internet, namun tingkat keterlibatannya masih berada pada batas yang relatif terkendali dan belum mengarah pada gangguan yang berat.

Sebagian kecil responden berada pada kategori berisiko sedang, yaitu sebanyak 30 responden (22,4%). Kelompok ini menunjukkan adanya kecenderungan penggunaan game internet yang lebih intens, sehingga berpotensi berkembang menjadi IGD apabila tidak disertai dengan pengawasan dan pengendalian yang tepat. Responden pada kategori ini umumnya mulai mengalami kesulitan dalam mengontrol durasi bermain serta menunjukkan penurunan ketertarikan terhadap aktivitas lain di luar permainan daring.

Penelitian Jeong et al. (2021) menyatakan bahwa responden yang termasuk dalam kategori risiko sedang cenderung memiliki intensitas bermain game yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok berisiko rendah. Durasi bermain yang meningkat, terutama ≥ 240 menit per hari, merupakan salah satu indikator penting yang dapat memprediksi timbulnya atau memburuknya gejala *Internet Gaming Disorder* (IGD) pada anak dan remaja. Anak yang menghabiskan waktu bermain lebih lama sering mengalami kesulitan dalam mengendalikan durasi bermainnya dan menempatkan permainan sebagai prioritas utama, sehingga berpotensi memperkuat pola perilaku yang berisiko berkembang menjadi IGD apabila tidak disertai pengawasan dan intervensi yang memadai.

Penelitian Darvesh et al., (2020) menjelaskan bahwa secara psikososial, anak pada kelompok risiko sedang mungkin mulai mengalami konsekuensi awal dari keterlibatan intens dalam game online, seperti menurunnya minat terhadap aktivitas non-digital dan kesulitan mengatur waktu antara bermain game dengan tanggung jawab lain. Pola ini tercatat dalam tinjauan sistematis yang menunjukkan bahwa anak atau remaja yang bermain game dengan frekuensi tinggi cenderung menunjukkan tanda-tanda awal penurunan fungsi sosial dan prestasi akademik, meskipun belum memenuhi kriteria diagnosis IGD secara penuh.

Menurut asumsi penulis, dominannya responden pada kategori berisiko rendah berkaitan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan eksploratif, di mana bermain game menjadi salah satu bentuk hiburan yang mudah diakses dan menarik. Meskipun demikian, kemampuan pengendalian diri dan manajemen waktu pada anak masih belum

berkembang secara optimal. Apabila tidak dilakukan pengawasan dan pendampingan yang memadai dari orang tua dan lingkungan sekolah, maka terdapat kemungkinan terjadinya peningkatan risiko IGD dari kategori berisiko rendah menjadi berisiko sedang atau bahkan tinggi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Skrining Internet Gaming Disorder (IGD) di SDN 70 Pekanbaru, yang disesuaikan dengan tujuan khusus penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden merupakan anak usia sekolah (7–10 tahun) yaitu sebanyak 100%, berjenis kelamin perempuan sebesar 57,5%, sedangkan laki-laki sebesar 42,5%
2. Berdasarkan hasil skrining menggunakan instrumen IGDS9-SF, sebagian besar siswa SDN 70 Pekanbaru berada pada kategori berisiko rendah *Internet Gaming Disorder* yaitu sebesar 71,6%. Namun demikian, masih ditemukan siswa yang berada pada kategori berisiko sedang sebesar 22,4%, serta sebagian kecil siswa yang tidak berisiko sebesar 6,0%. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun mayoritas siswa belum mengalami gangguan berat, terdapat potensi risiko berkembangnya *Internet Gaming Disorder* apabila tidak dilakukan pengawasan dan pencegahan secara dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, R., Hidayah, N., Masithah, D., & Kes, M. (n.d.). Positive Parenting untuk Orang Tua Serta Latihan Self Control untuk Anak dalam Upaya Mengurangi Kecenderungan Internet Gaming Disorder. 283–291.
- Indah P, Ignasia Y.,(2020). Internet Gaming Disorder (Igd) Pada Mahasiswa Ditinjau Dari Kriteria Diagnostic And Statistical Manual Of Mental Program Studi Diploma 3 Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan.
- Satapathy, P., Khatib, M. N., Balaraman, A. K., Kaur, M., Srivastava, M., Barwal, A., ... & Samal, S. K. (2025). Burden of gaming disorder among adolescents: A systemic review and meta-analysis. *Public Health in Practice*, 9, 100565

- Jeong, H., Yim, H. W., Lee, S. Y., Lee, H. K., Potenza, M. N., & Shin, Y. (2021). Preschool exposure to online games and internet gaming disorder in adolescents: a cohort study. *Frontiers in pediatrics*, 9, 760348.
- Tobing, S. P. L., Arneliwati, A., & Nopriadi, N. (2022). Hubungan Tingkat Pengetahuan Orangtua Tentang Internet Gaming Disorder Dengan Peran Orangtua Dalam Mencegah Internet Gaming Disorder Pada Anak Usia Sekolah. *JUKEJ: Jurnal Kesehatan Jompa*, 1(1), 20-28
- Fitriani, F., Saputri, E. D., Sari, M. P., & Anugrah, R. (2023). Perbedaan Gender Terhadap Kecanduan Internet dan Game Online pada Remaja. *Journal of Communication and Social Sciences*, 1(2), 72-78.
- Madeshan, A., Raja, N. S., Udayar, S. E., & Narasimha, B. C. (2024). Prevalence and Factors Associated with Internet Gaming Disorder amongst Medica Students in Kodagu District: A Cross-sectional Study. *Journal of Medical Evidence*, 5(1), 4-9.
- Marraudino, M., Bonaldo, B., Vitiello, B., Bergui, G. C., & Panzica, G. (2022). Sexual differences in internet gaming disorder (IGD): From psychological features to neuroanatomical networks. *Journal of clinical medicine*, 11(4), 1018.
- Marshall, B., Warburton, W. A., Kangas, M., & Sweller, N. (2025). Internet gaming disorder (IGD) and smartphone overuse in Australian primary school and secondary school children: prevalence and developmental impacts. *Current Psychology*, 1-11.
- Ogiso, A., Inoue, T., Kitajima, T., Ujiie, Y., Oto, Y., & Sakuta, R. (2025). Development and validation of the internet gaming disorder scale-9 short form Japanese version for children for early screening in elementary school children. *Frontiers in Child and Adolescent Psychiatry*, 4, 1622000.
- Darvesh, N., Radhakrishnan, A., Lachance, C. C., Nincic, V., Sharpe, J. P., Ghassemi, M., & Tricco, A. C. (2020). Exploring the prevalence of gaming disorder and Internet gaming disorder: a rapid scoping review. *Systematic reviews*, 9(1), 68