

A Supplementary Data

Table 5 Internal consistency for the questionnaires used in the study (Cronbach's α 95% CI), skewness and kurtosis

	Measure	Questionnaire	Items	N	Cronbach's α	95% CI	Skewness	Kurtosis
1	Autistic Traits	AQ	10	242	.53	[.40, .62]	0.75	1.00
2	IUD	IAT	12	242	.88	[.86, .91]	0.32	-0.20
3	SNUD	BSMAS	6	241	.86	[.82, .89]	0.46	-0.11
4	Gaming Disorder	GDT	4	116	.89	[.84, .93]	1.55	2.03
5	Depression	PHQ	8	242	.89	[.85, .91]	1.11	1.18
6	Anxiety	GAD	7	242	.93	[.91, .94]	1.10	0.52
7	Positive Affect	PANAS	10	242	.87	[.84, .89]	-0.07	-0.31
8	Negative Affect	PANAS	10	242	.88	[.86, .90]	0.81	0.06

Table 6 Correlational analysis while considering the Palestine-related variables as covariates

	Measure	Questionnaire	Autistic Traits (AQ)
1	IUD	IAT	.14*
2	SNUD	BSMAS	.15*
3	Gaming Disorder	GDT	-.07
4	Depression	PHQ	.16*
5	Anxiety	GAD	.21**
6	Positive Affect	PANAS	-.09
7	Negative Affect	PANAS	.14*

Note. controlling for age, gender and Palestine-related variables. * $p < .05$, ** $p < .01$

Table 7 Spearman's Correlation Coefficient

Measure	Questionnaire	1	2	3	4	5	6	7	8
1	Autistic Traits	AQ	—	.13*	.12*	.03	.15*	.20**	-.09
2	IUD	IAT		—	.60**	.38**	.42**	.33**	-.22
3	SNUD	BSMAS			—	.15	.42**	.36**	-.16
4	Gaming Disorder	GDT				—	.24**	.21*	-.14
5	Depression	PHQ					—	.78**	-.33
6	Anxiety	GAD						—	-.31
7	Positive Affect	PANAS							—
8	Negative Affect	PANAS							—

Note. controlling for age and gender. * $p < .05$, ** $p < .01$

Table 8 Screening Questions about Social Media Use and Gaming Activity

Item	N	(%)	Gender (F; %)
Social Media Usage in a Month			
Never	1	0.40	1 (0.60)
Sometimes	28	11.6	21 (11.6)
Everyday	213	88.0	159 (87.8)
Gaming Activity in a Month			
Never	126	52.1	97 (53.6)
Sometimes	90	37.2	65 (35.9)
Everyday	26	10.7	19 (10.5)

Note. The "Sometimes" category is the combined total of "Once or twice a month," "About once a week," and "A few times a week."

B GDT Questionnaire

The Gaming Disorder Test (GDT; Pontes et al., 2021)

Instructions: The questions below are about your gaming activity during the past year (i.e., last 12 months). Here, gaming activity means any gaming-related activity that has been played either from a computer/laptop or from a gaming console or any other kind of device (e.g., mobile phone, tablet) both online and/or offline.

Please indicate how often the following issues occurred on average over the **past twelve months until today**.

	Never	Rarely	Sometimes	Often	Very Often
1. I have had difficulties controlling my gaming activity	1	2	3	4	5
2. I have given increasing priority to gaming over other life interests and daily activities.	1	2	3	4	5
3. I have continued gaming despite the occurrence of negative consequences	1	2	3	4	5
4. I have experienced significant problems in life (e.g., personal, family, social, education, occupational) due to the severity of my gaming behavior.	1	2	3	4	5

اختبار اضطراب ألعاب الفيديو

التعليمات: العبارات التالية تتعلق بنشاطك في الألعاب خلال العام الماضي (أي آخر 12 شهراً). في هذا الاستبيان، يشير نشاط الألعاب إلى أي نشاط متعلق بالألعاب يتم ممارسته إما بواسطة جهاز كمبيوتر/كمبيوتر محمول أو من وحدة تحكم ألعاب أو أي نوع آخر من الأجهزة (مثل الهاتف المحمول، الجهاز اللوحي) سواء عن طريق الاتصال بالإنترنت أو من غير الاتصال بالإنترنت.

يرجى تحديد مدى تكرار حدوث المشكلات التالية في المتوسط خلال الاثني عشر شهراً الماضية حتى اليوم.

أبداً	نادراً	أحياناً	كثيراً	غالباً
1	2	3	4	5
1. واجهت صعوبات في التحكم في نشاط الألعاب الخاص بي				
2. أوليت اهتماماً زائداً بالألعاب على حساب اهتماماتي الحياتية الأخرى وأنشطتي اليومية				
3. واصلت اللعب على الرغم من حدوث تبعات سلبية				
4. واجهت مشاكل كبيرة في حياتي بسبب حدة سلوكي في اللعب (على سبيل المثال، مشاكل شخصية، عائلية، اجتماعية، تعليمية، مهنية)				
1	2	3	4	5

Fig. 2 Arabic Version of the GDT Questionnaire