

Influence of Television Programs and Videogames On Aggressive Behavior Among Children in Primary Schools in Baghdad

Saba Dhiaa1*, Waleed A. Tawfeeq2 & Riyadh K. Lafta2,3
1College of Medical Technologies, Baghdad, Iraq. 2College of Medicine, Mustansiriya University, Iraq. 3University of Washington, USA.

Received: 11th August 2016 Accepted: 6th September 2016 Published: 29th September 2016

ABSTRACT

Background: Violence and aggression are prevalent in most of videogames and TV cartoons. The effect of media violence on children aggressive behavior has been a focus of public concern.

Objective: To throw light on the association of violent media/video games with the attitude and behavior of primary school children.

Methods: This study was conducted in Baghdad city during the period from the first of February through December 2015. A multistage probability sampling was adopted to collect 1000 student from 55 primary school. Assessment of aggressive attitude, aggressive behaviors (physical and verbal) and anger was done according to standard scales measures.

Results: The number of boys who play electronic games was 615 (90.2% of all boys) and girls 250 (78.6 of all girls %), 27.7% of the sample reported playing electronic games since more than five years, 69.7% were playing daily. Of those playing; 53.1% spent five hours or less playing during all five schooling days, 36.0% spent 5-10 hours, and 10.9% spent more than 10 hours. A significant association was found between playing violent games and reporting aggressive attitudes. ($p < 0.0001$). Moderate-high attitudes were seen more (13.2%) in those exposed to violent games almost all days of the week compared to 2.4% in those exposed for one day ($p < 0.0001$). Among children exposed to violent media, 35.4% reported having physical aggression in comparison to those not exposed (4.9%) ($p < 0.0001$). 11.1% of children who play violent games reported anger state versus 1.6% in those who do not play ($p < 0.0001$).

Conclusion: Children play violent games showed more aggressive attitudes than those don't play. Boys and girls that expose to both violent games and TV have higher rates of physical aggression, verbal aggression and anger than those expose to games or TV alone.

Keywords: Videogames; media; aggression; violence; attitude; behavior; children; Baghdad.

Journal of Disease and Global Health 8(3): 141-152,
2016 ISSN: 2454-1842, NLM ID: 101664146
International Knowledge Press www.ikpress.org

تأثير البرامج التلفزيونية وألعاب الفيديو على السلوك العدواني بين الأطفال في المدارس الابتدائية في بغداد

ا.د. رياض خضير لفته و ا.م.د. وليد عارف توفيق وزملائهم
بحث منشور في مجلة المرض والصحة العالمية-أميركا

الخلاصة:

الخلفية: العنف والعدوان سائدة في معظم ألعاب الفيديو والرسوم المتحركة في التلفزيون. كان تأثير العنف في وسائل الإعلام على السلوك العدواني الأطفال يمثل محور اهتمام الجمهور.

الهدف: لإلقاء الضوء على الربط بين وسائط الإعلام والفيديو العنيفة الألعاب مع الموقف والسلوك لدى أطفال المدارس الابتدائية.

طريقة البحث: أجريت هذه الدراسة في مدينة بغداد خلال الفترة من الأول من شباط/فبراير خلال كانون الأول/ديسمبر 2015. واعتمد احتمال متعدد المراحل لأخذ عينات لجمع 1000 طالب من المدرسة الابتدائية 55. وأنجز تقييم الموقف العدواني والسلوكيات العدوانية (البدني واللفظي) والغضب وفقا للمقاييس المعيارية التدابير.

النتائج: كان عدد الأولاد الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية 615 (90.2% من جميع الأولاد) والفتيات 250 (78.6% جميع الفتيات %)، و 27.7 في المائة العينة ذكرت بانها تلعب الألعاب الإلكترونية منذ أكثر من خمس سنوات، وكانوا يلعبون 69.7 في المائة يوميا. من الذين يلعبون؛ 53.1 في المائة قضى خمس ساعات أو أقل اللعب خلال كل خمسة أيام الدراسة، 36.0% 5-10 ساعات، وأنفقت أكثر من 10 ساعات من 10.9 في المائة. تم العثور على ارتباط كبير بين اللعب العنيف والإبلاغ عن المواقف العدوانية. (> 0.0001). شوهدت مواقف معتدلة عالية أكثر (13.2%) في تلك المعرضة للألعاب العنيفة تقريبا كل أيام الأسبوع مقارنة بنسبة 2.4 في المائة في أولئك الذين يتعرضون لمدة يوم واحد (> 0.0001). أفاد 35.4 في المائة بين الأطفال المعرضين للعنف في وسائل الإعلام، بعد الاعتداء الجسدي بالمقارنة مع تلك لم يتعرض (4.9%) (> 0.0001). 11.1 في المائة أطفال الذين يلعبون ألعاب عنيفة أفادت حالة الغضب مقابل 1.6% في أولئك الذين لا تلعب (> 0.0001).

الاستنتاج: الأطفال الذين يلعبون ألعاب عنيفة أظهروا مواقف عدوانية أكثر من الذين لا يلعبون. الفتيات والفتيات المعرضين للألعاب العنيفة والتلفزيون معا اظهروا معدلات أعلى من الاعتداء الجسدي والاعتداء اللفظي والغضب من المعرضين للألعاب أو التلفزيون لوحدها.

الكلمات المفتاحية: ألعاب الفيديو؛ وسائل الإعلام؛ العدوان؛ العنف؛ الموقف؛ السلوك؛ الأطفال؛ بغداد.

Link of-----> Violent TV and Video game effect....

<http://www.ikpress.org/abstract/5807>

