



تأثیر بازی‌های ویدئویی بر یادگیری کودکان دارای اختلال اوتیسم

شهرام پیری (نویسنده مسئول)

عضو هیئت علمی دانشگاه آزاد اسلامی واحد مراغه، ایران pirishahram67@yahoo.com

حانیه سروی

دانشجوی کارشناسی پرستاری، واحد مراغه، دانشگاه آزاد اسلامی واحد مراغه، ایران، haniyehsarvi@gmail.com

اسما طالعی

دانشجوی کارشناسی پرستاری، واحد مراغه، دانشگاه آزاد اسلامی واحد مراغه، ایران، asmataleie76@gmail.com

الهه سلیمان زاده حلوابی

کارشناس پرستاری، دانشگاه علوم پزشکی تبریز، ایران، elahesoleymanzadeh30@gmail.com

مریم موسوی

کارشناس پرستاری، دانشگاه علوم پزشکی تبریز، ایران، Maryammousavi1327@gmail.com

فهیمة هادی

کارشناس پرستاری، دانشگاه علوم پزشکی تبریز، ایران، Fahimeh.hadi@gmail.com

چکیده

مقدمه: امروزه بازی‌های ویدئویی جای خود را در میان اکثر افراد جامعه و به خصوص کودکان و نوجوانان باز کرده و به عنوان یکی از اصلی‌ترین سرگرمی‌ها و بازی‌های کودکان به شمار می‌رود، این بازی‌ها می‌توانند در آموزش و یادگیری کودکان دارای اختلال اوتیسم نقش بسزایی داشته باشند. لذا این تحقیق به منظور جمع آوری و مروری بر پژوهش‌ها در این زمینه انجام شده است.

روش تحقیق: این مقاله از نوع مروری و در سال ۱۴۰۲ انجام شده است. جستجو با کلیدواژه‌های رفتار کودکان، بازی‌های ویدئویی، اختلال طیف اوتیسم، از بین متون موجود در پایگاه‌های اطلاعاتی آنلاین، Science Direct, Scopus, Google Scholar, Pub Med, Bio Med, EMBASE, Magiran, SID, Iran Medex صورت گرفت.

یافته‌ها: یافته‌ها حاکی از آن بود که انجام بازی ویدئویی تأثیر مثبتی بر رفتار کودکان مبتلا به اختلال طیف اوتیسم دارد. نارسایی‌های موجود در اختلال طیف اوتیسم عمدتاً با مشکلات سلامت ذهنی نظیر افسردگی و اضطراب همراه بوده و تا دوران بزرگسالی نیز باقی خواهد ماند.

آدرس دبیرخانه همایش: آذربایجان شرقی، مراغه، بلوار شهید درخشانی، مجتمع اداری و آموزشی

دانشگاه آزاد اسلامی مراغه، ساختمان اداری اندیشه شهید سلیمانی، طبقه دوم

تلفن تماس: ۰۲۱۳۷۲۵۵۸۸۲ - ۰۲۱۳۷۲۵۲۵۰۶-۹ داخلی ۲۳۶ و ۲۳۳



نتیجه‌گیری: بر طبق نتایج حاصل از این مطالعه نشان داده شد که بازی‌های ویدئویی دارای تأثیرات مثبتی بر روابط و تعاملات اجتماعی با والدین و همسالان، پرخاشگری کلامی و فیزیکی، فعالیت‌های کارکردی، تماس چشمی، توجه مشترک در رفتار کودکان دارای اختلال اوتیسم می‌باشد؛ بنابراین می‌توان بازی‌های ویدئویی را به‌عنوان مداخله‌ای جانبی در کنار سایر مداخلات به کار برد.

کلیدواژه‌ها: رفتار کودکان، بازی‌های ویدئویی، اختلال طیف اوتیسم

مقدمه

اختلال طیف اوتیسم اختلالی عصبی تحولی است که طیف و سیعی از نارسایی‌ها در تعاملات، روابط اجتماعی و رفتارها، فعالیت‌ها و علایق کلیشه‌ای و تکراری را در برمی‌گیرد.^۱ این نارسایی‌ها باعث اختلال در فعالیت‌های روزمره، ایجاد و حفظ روابط دوستانه و اشتغال می‌شود.^۲ میزان شیوع این اختلال حدود ۱ درصد (۲۶۲ میلیون نفر در سراسر جهان) تخمین زده شده است.^۳

تحقیقات اخیر، شیوع هرگونه اختلال طیف اوتیسم را تقریباً ۱ در ۶۸ کودک ۸ ساله در آمریکا عنوان نموده است. شایع‌ترین سن شروع علایم ۱۲ تا ۱۸ ماهگی است. پژوهش‌ها نشان داده‌اند که شیوع این اختلال در پسران حدود چهار یا پنج برابر بیشتر از دختران است به‌گونه‌ای که از هر ۴۲ کودک پسر یک نفر و از هر ۱۸۹ کودک دختر یک نفر مبتلا به اختلال طیف اوتیسم است. این اختلال در تمام گروه‌های نژادی، قومی، اجتماعی و اقتصادی دیده شده است. در مطالعه‌ای که در کره جنوبی انجام شد، شیوع اختلال طیف اوتیسم حدود ۲/۶ درصد گزارش گردید. به‌طور میانگین شیوع اختلال طیف اوتیسم در آسیا، اروپا و آمریکای شمالی یک درصد برآورد می‌شود.^{۴،۵}

اختلال طیف اوتیسم ممکن است به اشکال متفاوتی بروز یابد، اما والدین عمدتاً آغاز آن را در سال‌های اولیه تولد گزارش کرده‌اند.^۶

مشخصه‌های رفتاری افراد مبتلا به اوتیسم محدوده گسترده‌ای را از تحول کند مهارت یادگیری و اجتماعی تا اشکالی در برقراری ارتباط با سایرین، رفتارهای کلیشه‌ای و پرخطر، واکنش‌های نابهنجار به مؤلفه‌های محیطی مختلف دربرگیرنده و همچنین رفتارهای پرخاشگرانه این کودکان که دلیل اصلی منزوی شدن آن‌ها در خانه یا کلینیک توان‌بخشی است که باعث نارسایی‌های کارکردی عمده در مداخلات گسترده‌تر روان‌پزشکی و پزشکی و نگرانی خانواده‌ها می‌شود.^{۷-۱۰}

برخی از نارسایی‌ها شامل اختلال در توجه مشترک، تقابل اجتماعی، چالش‌هایی در زبان بیانی، مهارت‌های ارتباطی غیرکلامی مانند عدم تماس چشمی و حالات چهره‌های هستند که باعث بروز مشکلاتی در دوست‌یابی، روابط عاطفی، زندگی روزمره و موفقیت‌های شغلی و تحصیلی می‌شود.^{۱۱،۱۲}

یکی از روش‌هایی که بر پایه مداخلات رشدی-اجتماعی است روش واقع‌گرایی اجتماعی می‌باشد. این روش توسط گرین اسپن ارائه شده و مدل رشدی، فردی و مبتنی بر روابط است که به‌منظور افزایش تعامل اجتماعی، پیشرفت مهارت‌های زبانی و همچنین کاهش رفتارهای تکراری طراحی شده است.^{۱۳}



استفاده از بازی‌های ویدئویی فعال یکی از روش‌های مداخله‌ای است که اخیراً مورد توجه قرار گرفته است. بازی‌های ویدئویی دارای تاریخچه طولانی است که انواع مختلفی از جمله بازی‌های تک‌نفره و دونفره، سیستم‌های کامپیوتری، برنامه ایکس باکس، پلی‌استیشن، نیتندو و بازی‌های طراحی شده برای رایانه شخصی را شامل می‌شود.^{۱۴}

بازی‌های ویدئویی به صورت غیرقابل انکاری جای خود را در میان اکثر افراد جامعه و علی‌الخصوص کودکان و نوجوانان باز کرده و به‌عنوان یکی از اصلی‌ترین سرگرمی‌ها و بازی‌های کودکان به شمار می‌رود و جای بازی‌های اجتماعی و بازی‌های سنتی کودکان را گرفته است.^{۱۵}

کاربرد و استفاده از مداخله بازی‌های ویدئویی جهت بهبود فرایند یادگیری مهارت‌های شناختی و حرکتی مختلف، به‌عنوان یادگیری مبتنی بر بازی شناخته می‌شود. به‌طور کلی بازی‌های ویدئویی به رویکرد مداخله‌ای کم‌خطر و نوینی در امر یادگیری اشاره کودکان اشاره دارد که ارزش‌های آموزشی و یادگیری را همراه با خود داشته باشد.^{۱۶}

یکی از عواملی که بایستی تأثیر آن را بر رفتار و مشخصه‌های رفتاری این کودکان بررسی کرد، بازی‌های ویدئویی و میزان پرداختن به آن‌ها است. طی انجام یک پژوهش، فعالیت‌هایی که در نقاط مختلف مغز کودکان حین انجام بازی‌های ویدئویی صورت می‌گرفت، ثبت شد و بهبود بصری و فضایی در زمینه‌های درک، توجه، تغییر وضعیت، چرخش ذهنی، انعطاف‌پذیری ذهنی، یادگیری، حافظه کوتاه‌مدت، تیزی بینایی، حساسیت کنتراست و فرآیندهای تصمیم‌گیری ادراکی گزارش شد.^{۱۷}

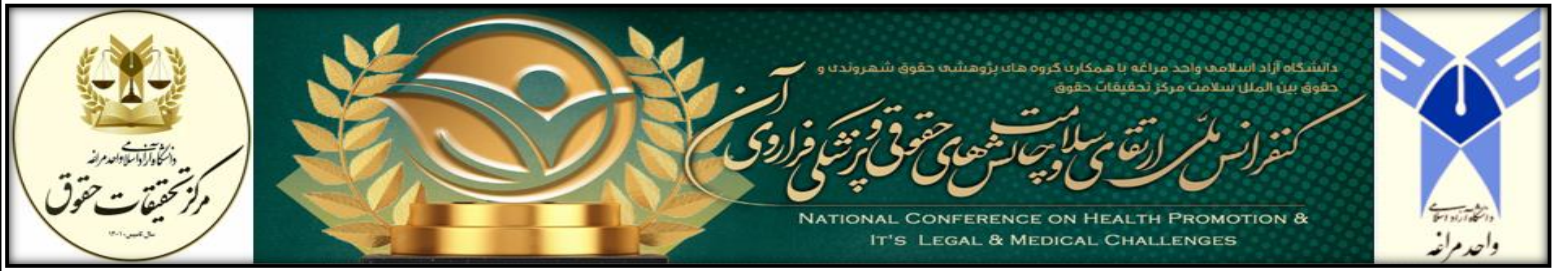
دانشمندان سازنده این بازی‌های ویدئویی بایستی خط‌مشی مشخصی را پیش گیرند، این بازی‌ها بایستی به میزان کافی ترغیب‌کننده بوده و درعین حال جنبه احتیاط را رعایت نمایند، زیرا به‌طور مثال هر ۲۰ دقیقه‌ای که یک کودک صرف بازی می‌کند ۲۰ دقیقه‌ای است که درگیر تعاملات اجتماعی نمی‌شود و وسوسه ماندن در دنیای مجازی ممکن است برای مبتلایان به اوتیسم شدید باشد.^{۱۸}

از آنجایی که ۴۰۴ درصد از کودکان و نوجوانان اوتیستیک بیشترین ساعات فراغت خود را به بازی‌های ویدئویی می‌گذرانند و این رقم در مقایسه با ۱۸ درصد کودکان عادی زمان بسیار زیادی است، در نتیجه بررسی تأثیر این بازی‌ها در این کودکان امری ضروری به نظر می‌رسد.^{۱۹}

روش تحقیق

این مقاله از نوع مروری و در سال ۱۴۰۲ انجام شده است. جستجو با کلیدواژه‌های رفتار کودکان، بازی‌های ویدئویی، اختلال طیف اوتیسم، از بین متون موجود در پایگاه‌های اطلاعاتی آنلاین Science Direct, Scopus, Google Scholar, Pub Med, Bio Med, EMBASE, Magiran, SID, Iran Medex صورت گرفت.

این جست‌وجو فقط به مقالات فارسی و انگلیسی محدود گردید و از میان مقالاتی که از ۲۰۱۶ تا ۲۰۲۲ منتشر شده بودند، انتخاب گردید. در این مقاله مروری، تنها به مقالات مروری و پژوهشی اکتفا شد و گزارش‌های موردی حذف شدند و نتایج بیش از ۵۰ مقاله، مورد بررسی و طبقه‌بندی قرار گرفته است.



یافته‌ها

یافته‌ها حاکی از آن بود که انجام بازی ویدئویی تأثیر مثبتی بر رفتار کودکان مبتلابه اختلال طیف اوتیسم دارد. نارسایی‌های موجود در اختلال طیف اوتیسم عمدتاً با مشکلات سلامت ذهنی نظیر افسردگی و اضطراب همراه بوده و تا دوران بزرگسالی نیز باقی خواهد ماند، در نتیجه، افراد مبتلابه اختلال طیف اوتیسم مشارکت محدودی در فعالیت‌ها و تعاملات اجتماعی داشته و در خطر کاهش کیفیت زندگی و اشتغال مستقل هستند.^{۲۰}

به همین دلیل شناسایی عوامل مؤثر بر سلامت، مراقبت و عملکرد روزمره اهمیت بسیار بالایی دارد. یکی از این عوامل پرداخت به بازی‌های ویدئویی است، زیرا این بازی‌ها برخلاف تعاملات اجتماعی منجر به افزایش تنش و استرس در افراد مبتلابه اختلال اوتیسم نمی‌شوند.^{۲۱}

پژوهش مازورک و همکاران با عنوان بررسی بازی‌های ویدئویی از منظر افراد مبتلابه اختلال طیف اوتیسم نشان داد که بازی‌های ویدئویی دارای تأثیرات مثبتی از جمله افزایش تعاملات اجتماعی، کاهش استرس و همچنین تأثیرات منفی از جمله وقت‌گیر و اعتیادآور بودن دارد.^{۲۲}

همچنین پژوهش‌های از انگلهدارت و دیگران تحت عنوان کاربرد رسانه، اجتماعی میان بزرگسالان مبتلابه اختلال طیف اوتیسم نشان داد که چون این تعاملات همچون تعاملات رودررو به سطح بالایی از زبان بدنی و حالات و تظاهرات چهره‌ای نیاز ندارند، کاربرد ساده‌تر و متداول‌تری داشته و در نتیجه بیش از سایر روش‌ها استفاده می‌شوند.^{۲۳}

ادواردرز، جفری، می، رینهارتو بارنت در تحقیقی که بر روی کودکان اوتیسم انجام دادند بدین نتیجه رسیدند که استفاده از بازی‌های ویدئویی فعال به‌عنوان یک مداخله مبتنی بر بازی ممکن است فرصت کافی برای یک ودکان فراهم نکند تا الگوهای صحیح حرکت را برای تأثیرگذاری بر مهارت‌ها انجام دهند؛ اما به‌کارگیری چنین بازی‌هایی ممکن است بر درک توانایی مهارت در کودکان مبتلابه اوتیسم تأثیر بگذارد که می‌تواند انگیزه شرکت در فعالیت بدنی را بهبود بخشد.^{۲۴}

استانموره و همکاران در یک بررسی متاآنالیز نشان دادند که بازی‌های ویدئویی فعال موجب بهبود عملکردهای اجرایی، پردازش توجه و مهارت‌های بینایی می‌گردد.^{۲۵}

پژوهش‌ها نشان داد که پرداختن به بازی‌های ویدئویی که به انجام حرکات و حالات بدنی (نینجا) پاداش می‌دهند و موجب تمرین و تکرار این حرکات می‌شوند، منجر به بهبود تعادل و حرکات بدنی کودکان مبتلابه اوتیسم خواهند شد.^{۲۶}

تحقیقات نشان داده است که افراد مبتلابه اختلال طیف اوتیسم دارای میزان پایینی از هماهنگی چشم-دست و اشاره به اهداف تعیین شده هستند.^{۲۷}



دانشگاه آزاد اسلامی مراغه با همکاری گروه های پژوهشی حقوق شهروندی و حقوق بین الملل سلامت مرکز تحقیقات حقوق

کنفرانس ملی ارتقای سلامت شهری حقوقی پزشکی فراروی آن

NATIONAL CONFERENCE ON HEALTH PROMOTION & IT'S LEGAL & MEDICAL CHALLENGES



نتایج پژوهش اکرمی و صداقت، با عنوان بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان با اختلال طیف اتیسم نشان داد که بازی‌های رایانه‌ای در صورتی که متناسب با سن کودک انتخاب شوند و دارای محتوای مناسب باشند می‌توانند باعث افزایش مهارت‌های اجتماعی و ارتباطی، تماس چشمی، هماهنگی چشم و دست شده و به پر کردن اوقات فراغت کودک نیز کمک نمایند.^{۲۸}

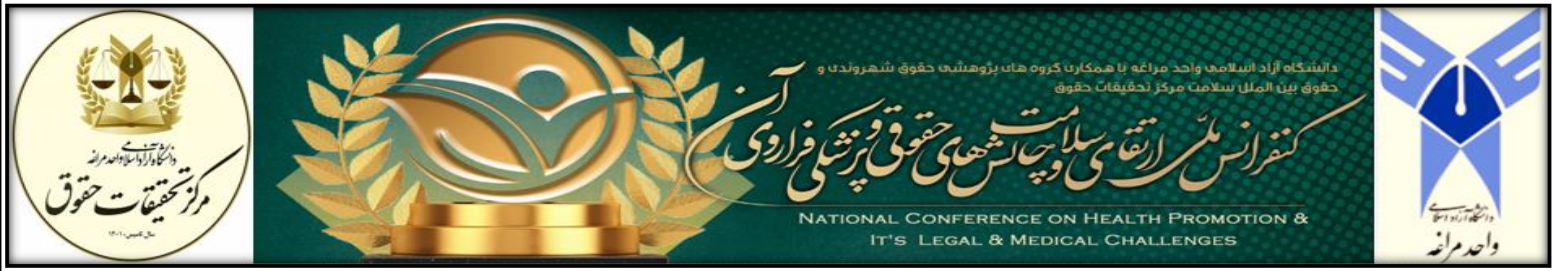
نتایج پژوهش لیبرت با این عنوان فواید بازی‌های ویدئویی بر نوجوانان مبتلابه اتیسم که نشان داد پرداختن به بازی‌های ویدئویی فرصتی را جهت رسیدن به یادگیری موفق، ایجاد انگیزه، بهبود مهارت‌هایی نظیر برنامه‌ریزی، سازماندهی و خود نظارتی و همچنین امکان تقویت رفتارهای مطلوب را بدون نیاز به تعاملات رودررو فراهم می‌آورد.^{۲۹}

این بازی‌ها بایستی فارغ از جنسیت، متناسب با سطح توانایی‌ها و عملکرد کودک و به صورت آزادانه انتخاب شوند. همچنین بایستی به تأثیرات آسیب‌شناسی این بازی‌ها نیز توجه نمود. افرادی که بخش زیادی از زمان خود را وقف بازی‌های ویدئویی می‌کنند، از پرداختن به سایر فعالیت‌ها از جمله اشتغال به شغل مناسب، تحصیل، سرگرمی، تعامل با دوستان و اعضای خانواده و خواب بازمی‌مانند.^{۳۰}

کاربرد مخرب بازی‌های ویدئویی منجر به بروز شاخص‌های روان‌شناختی منفی از جمله پرخاشگری، افسردگی، اضطراب، رضایت پایین از زندگی، انزوا و کناره‌گیری از روابط دوستانه می‌گردد.^{۳۱}

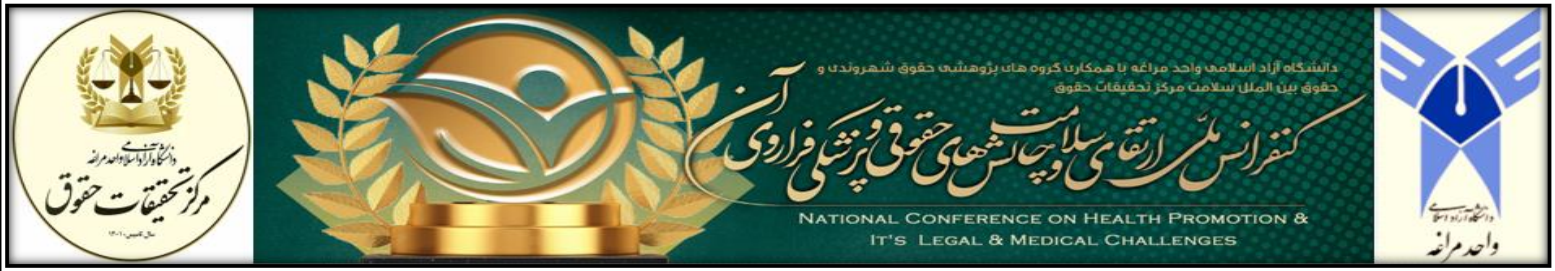
بحث و نتیجه‌گیری

بر طبق نتایج حاصل از این مطالعه نشان داده شد که بازی‌های ویدئویی دارای تأثیرات مثبتی بر روابط و تعاملات اجتماعی با والدین و همسالان، پرخاشگری کلامی و فیزیکی، فعالیت‌های کارکردی، تماس چشمی، توجه مشترک و غیره در رفتار کودکان دارای اختلال اتیسم می‌باشد؛ بنابراین می‌توان بازی‌های ویدئویی را به‌عنوان مداخله‌ای جانبی در کنار سایر مداخلات به کار برد.

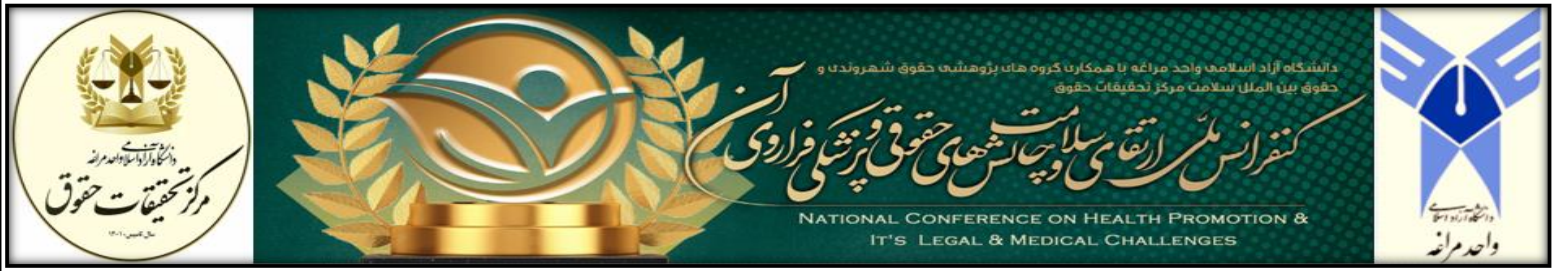


منابع

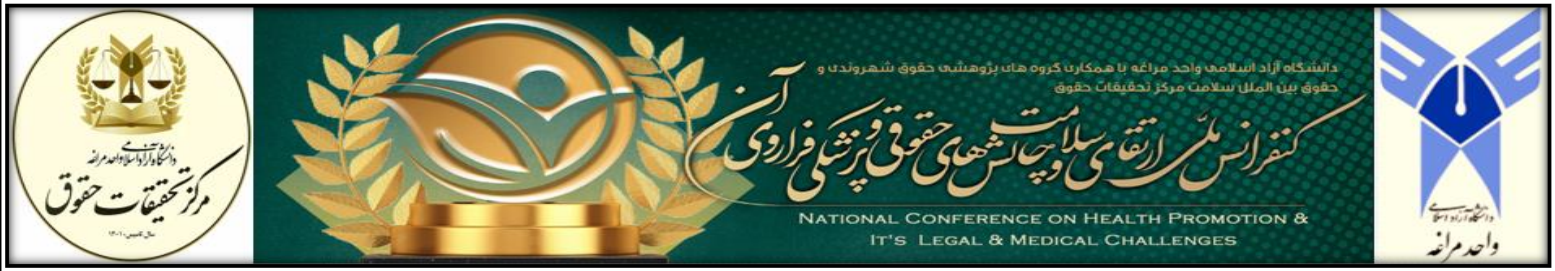
1. Association AP. Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®): American Psychiatric Pub; 2013.
2. Comer RJ. Fundamentals of Abnormal Psychology. New York: Worth Publishers; 2011.
3. Troeger C, Forouzanfar M, Rao PC, Khalil I, Brown A, Swartz S, et al. Estimates of the global, regional, and national morbidity, mortality, and aetiologies of lower respiratory tract infections in 195 countries: a systematic analysis for the Global Burden of Disease Study 2015. *The Lancet Infectious Diseases*. 2017;17(11):1133-61.
4. Kim YS, Leventhal BL, Koh YJ, Fombonne E, Laska E, Lim EC, et al. Prevalence of autism spectrum disorders in a total population sample. *Am J Psychiatry*. 2011; 168(9): 904-12.
5. Wingate M, Kirby RS, Pettygrove S, Cunniff C, Schulz E, Ghosh T. Prevalence of autism spectrum disorder among children aged 8 years - autism and developmental disabilities monitoring network, 11 sites, United States, 2010. *MMWR Surveill Summ*. 2014; 63(SS02): 1-21.
6. Zwaigenbaum L, Bryson S, Lord C, Rogers S, Carter A, Carver L, et al. Clinical assessment and management of toddlers with suspected autism spectrum disorder: insights from studies of high-risk infants. *Pediatrics*. 2009;123(5):1383-91.
7. Hinerman PS. Teaching Autistic Children to Communicate: Aspen Systems Corporation; 1983.
8. Mandell DS. Psychiatric hospitalization among children with autism spectrum disorders. *Journal of autism and developmental disorders*. 2008;38(6):1059-65.
9. Tureck K, Matson JL, Turygin N, Macmillan K. Rates of psychotropic medication use in children with ASD compared to presence and severity of problem behaviors. *Research in Autism Spectrum Disorders*. 2013;7(11):1377-82.
10. Mazurek MO, Kanne SM, Wodka EL. Physical aggression in children and adolescents with autism spectrum disorders. *Research in Autism Spectrum Disorders*. 2013;7(3):455-65.
11. Barnhill GP. Outcomes in adults with Asperger syndrome. *Focus on autism and other developmental disabilities*. 2007;22(2):116-26.
12. Kasari C, Brady N, Lord C, Tager-Flusberg H. Assessing the minimally verbal school-aged child with autism spectrum disorder. *Autism Research*. 2013;6(6):479-93.
13. Greenspan, S. I., & Wieder, S. (2006). *Engaging autism: The Floortime approach to helping children relate communicate and think*. Reading, MA: Perseus Books.
14. Biddiss, E., & Irwin, J. (2010). *Active video games to promote physical activity in children and youth: a systematic review*. *Archives of pediatrics & adolescent medicine*, 164(7), 664-672.
15. Norris, E., Hamer, M., & Stamatakis, E. (2016). Active video games in schools and effects on physical activity and health: a systematic review. *The Journal of pediatrics*, 172, 40-46.



16. Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological science*, 12(5), 353-359.
17. Bavelier D, Green CS, Han DH, Renshaw PF, Merzenich MM, Gentile DA. Brains on video games. *Nature reviews neuroscience*. 2011;12(12):763.
18. How to game the search for autism treatments [Internet]. *Spectrum*. 2018.
19. Mazurek MO, Shattuck PT, Wagner M, Cooper BP. Prevalence and correlates of screen-based media use among youths with autism spectrum disorders. *Journal of autism and developmental disorders*. 2012;42(8):1757-67
20. Seltzer MM, Shattuck P, Abbeduto L, Greenberg JS. Trajectory of development in adolescents and adults with autism. *Mental retardation and developmental disabilities research reviews*. 2004;10(4):234-47.
21. Joseph RM, Ehrman K, McNally R, Keehn B. Affective response to eye contact and face recognition ability in children with ASD. *Journal of the International Neuropsychological Society*. 2008;14(6):947-55.
22. Mazurek MO, Engelhardt CR, Clark KE. Video games from the perspective of adults with autism spectrum disorder. *Computers in Human Behavior*. 2015;51:122-30.
23. Engelhardt CR, Mazurek MO, Hilgard J, Rouder JN, Bartholow BD. Effects of violent-video-game exposure on aggressive behavior, aggressive-thought accessibility, and aggressive affect among adults with and without autism spectrum disorder. *Psychological Science*. 2015;26(8):1187-200.
24. Edwards, J., Jeffrey, S., May, T., Rinehart, N. J., & Barnett, L. M. (2017). Does playing a sports active video game improve object control skills of children with autism spectrum disorder?. *Journal of sport and health science*, 6(1), 17- 24.
25. Stanmore, E., Stubbs, B., Vancampfort, D., de Bruin, E. D., & Firth, J. (2017). The effect of active video games on cognitive functioning in clinical and non-clinical populations: a meta-analysis of randomized controlled trials. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 78, 34-43.
26. Ninci J, Lang R, Davenport K, Lee A, Garner J, Moore M, et al. An analysis of the generalization and maintenance of eye contact taught during play. *Developmental Neurorehabilitation*. 2013;16(5):301-7.
27. Crippa A, Forti S, Perego P, Molteni M. Eye-hand coordination in children with high functioning autism and Asperger's disorder using a gap-overlap paradigm. *Journal of autism and developmental disorders*. 2013;43(4):841-50.
28. Akrami L, Sedaghat Z. effectiveness of video games on children with autism spectrum disorders. *The second National Conference of video games; University of Isfahan*, 2016.
29. Can videogaming benefit young people with autism spectrum disorder? [Internet]. *ScienceDaily*. 2012 [cited August 29, 2019].



30. Eickhoff E, Yung K, Davis DL, Bishop F, Klam WP, Doan AP. Excessive video game use, sleep deprivation, and poor work performance among US Marines treated in a military mental health clinic :a case series. *Military medicine*. 2015;180(7):e839-e43.
31. Griffiths MD, Hunt N. Dependence on Computer Games by Adolescents. *Psychological Reports*. 1998;82(2):475-80



The Effect of Video Games on the Learning of Children with Autism Spectrum Disorder

Shahram Piri (corresponding author)

Department of Nursing, Maragheh Branch, Islamic Azad University, Maragheh, Iran • pirishahram67@yahoo.com

Haniyeh Sarvi

Bachelor of Nursing student, Islamic Azad University, Maragheh, Iran • haniyehsarvi@gmail.com

Asma Taleie

Bachelor of Nursing student, Islamic Azad University, Maragheh, Iran • asmataleie76@gmail.com

Elahe Soleimanzadeh Halvaie

Bachelor of Nursing, Tabriz University of Medical Sciences, Iran • elahesoleymanzadeh30@gmail.com

Maryam mousavi

Bachelor of Nursing, Tabriz University of Medical Sciences, Iran • Maryammousavi1327@gmail.com

Fahimeh Hadi

Bachelor of Nursing, Tabriz University of Medical Sciences, Iran • Fahimeh.hadi@gmail.com

Abstract

Background & Objective: Nowadays, video games have opened their place among most people in society, especially children and teenagers, and are considered one of the main entertainments and games for children. These games can play a significant role in the education and learning of children with autism. Therefore, this research has been done in order to collect and review the researches in this field.

Methods: This article is a review and was done in 1402. The search was carried out using the keywords of children's behavior, video games, autism spectrum disorder, among the texts available in online databases Science Direct, Scopus, Google Scholar, Pub Med, Bio Med, EMBASE, Magiran, SID, Iran Medex.

Conclusion: According to the results of this study, it was shown that video games have positive effects on relationships, social interactions with parents and peers, verbal and physical aggression, functional activities, eye contact, shared attention in the behavior of children with autism. Therefore, video games can be used as a side intervention along with other interventions.

Keywords: Video Game, Behavior of Children, Autism Spectrum Disorder.