**VÍCIO EM JOGOS ELETRÔNICOS, COMORBIDADES PSIQUIÁTRICAS E DIAGNÓSTICO – REVISÃO DE LITERATURA**

João Lucas Pereira Mariano1, Claudia Balestra de Oliveira¹, Giovana Junior Pires1, Ize Amanda Pereira Marques1, Ana Carolina Albernaz Barbosa2

¹Discente do Centro Universitário Atenas (UniAtenas)  
²Docente do Centro universitário Atenas (UniAtenas)

**INTRODUÇÃO:** O vício em jogos eletrônicos é caracterizado pela inabilidade do sujeito em controlar o uso de determinado recurso tecnológico. Sabe-se que o vício é considerado uma patologia e que pode acontecer alterações anatômicas em áreas específicas do sistema nervoso central, além da influência da neuroplasticidade. Embora existam benefícios que possam ser extraídos da tecnologia na utilização dos jogos eletrônicos, as implicações psicológicas causadas são inúmeras, pois, em muitas vezes, não há um uso consciente e dominado, ocasionando um desequilíbrio. Com isso, a Classificação Estatística Internacional de Doenças e problemas Relacionados à saúde (CID) incluiu o uso abusivo de jogos eletrônicos na seção de transtornos que podem provocar vício, compreendendo o caso como uma doença contemporâneas, sendo o quadro mais comum em homens 12 a 20 anos. **OBJETIVO:** Este estudo consistiu em levantar evidências acerca dos vícios em jogos eletrônicos, bem como os fatores que influenciam o quadro. Para isso, foram utilizados 3 artigos encontrados na base de dados Medline/PUBMED durante o mês de setembro de 2020. **REVISÃO:** O comportamento de uma pessoa com Vício em Jogos Eletrônicos parece refletir um padrão compulsivo e patológico. O Manual de Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais 5 (DSM-5) definiu critérios diagnósticos para o quadro, dentre os quais estão: usar jogos para aliviar o humor; colocar em risco um relacionamento significativo ou trabalho; uso contínuo de jogos, mesmo reconhecendo os problemas psicossociais; perda de interesse na vida real, incluindo hobbies anteriores; tentativas malsucedidas de reduzir o tempo de jogo; necessidade de aumentar o tempo de jogo; sintomas de abstinência quando não pode jogar e uma compulsão para iniciar o próximo jogo. Recentemente, estudos demonstraram uma relação com quadros de Transtornos de Déficit de Atenção e Hiperatividade com a piora do quadro de Vício em Jogos Eletrônicos, o que condiz com o comportamento de impulsivo durante o jogo, de forma que se mantenha por um longo período realizando essa atividade. Além disso, verificou-se que, em pacientes depressivos e com baixa autoestima, a impulsão por jogos pode indicar um escapismo da realidade por parte do paciente, além de usar o jogo para gratificações narcisistas em uma tentativa de elevar sua autoestima. **CONCLUSÃO:** Por se tratar de uma abordagem clínica estudada recentemente, há uma necessidade de estudo mais aprofundado. É necessário que o profissional considere o gênero do indivíduo, idade, gênero de jogo, tempo de uso e distúrbios psiquiátricos associado. Portanto, torna-se necessária uma atenção maior aos critérios da DSM-5 para que sejam identificadas as pessoas com vício, pois elas podem tender a negligenciá-lo.

**Palavras-chave:** Compulsões, Tratamento, Jogos eletrônicos