



XXII Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação – XXII ENANCIB

ISSN 2177-3688

GT- 11 – Informação e Saúde

USO EXCESSIVO DA INFORMAÇÃO DIGITAL E DE TECNOLOGIAS: IMPLICAÇÕES NA SAÚDE MENTAL

DIGITAL INFORMATION CONSUMPTION: IMPLICATIONS ON MENTAL HEALTH

Tâmela Costa. UFPB.

Tanise Dantas Bezerra Madruga. UFPB.

Henry Poncio Cruz de Oliveira. UFPB.

Josevânia da Silva. UEPB.

Modalidade: Trabalho Completo

Resumo: No contexto da sociedade tecnológica, o consumo de informações em ambientes tecnológicos pode desencadear efeitos novos aos sujeitos líquidos, por meio das tecnologias. Nesse sentido, torna-se relevante a discussão inerente às implicações psicopatológicas frente ao consumo informacional em meio tecnológico. Este estudo teve como objetivo identificar os achados científicos que abordam o uso das tecnologias e suas implicações na saúde mental devido ao consumo de informações digitais. Trata-se de uma revisão integrativa da literatura investigada, dividida em dois momentos, a partir das fontes de informação: em primeiro momento - *SciELO Brazil, Medline, Brapci e Academic Search Premier*, no período entre 2017 e 2022, buscando pelos descritores “tecnologias” AND “transtornos mentais”, em segundo momento - o levantamento aconteceu no portal de periódicos da CAPES, nas bases de dados: *Gale Academic on File, SciELO.ORG e MEDLINE/PubMed*. Para tanto, utilizamos como descritores os termos: tecnologia da informação AND saúde mental, sem recorte temporal. Dos artigos selecionados para a amostra emergiram as categorias temáticas: “Impactos Psicossociais” e “Transtornos Mentais”. Os resultados colaboram consideravelmente para a Ciência da Informação e demais áreas, visto que os transtornos mentais e outras psicopatologias refletem na sociedade em geral. A produção científica sobre o tema ainda é pouco discutida, contudo, identificamos prováveis transtornos e outros impactos psicossociais, diante do consumo de informações em meio tecnológico. A pesquisa ratificou as concepções teóricas e tecnológicas informacionais, que indicam a suscetibilidade dos sujeitos líquidos aos efeitos nocivos do consumo desenfreado de informações pelo uso de tecnologias.

Palavras-Chave: Informação Digital. Tecnologias da Informação e Comunicação. Saúde Mental. Impactos Psicossociais. Transtornos Mentais.

Abstract: In the context of technological society, the consumption of information in technological environments can trigger novel effects to liquid subjects, through technologies. In this sense, the discussion inherent to the psychopathological implications facing informational consumption in technological environments becomes relevant. This study aimed to identify the scientific findings that address the use of technologies and their implications on mental health due to the consumption of digital information. This is an integrative review of the investigated literature, divided into two



moments, from the sources of information: in the first moment - SciELO Brazil, Medline, Brapci and Academic Search Premier, in the period between 2017 and 2022, searching for the descriptors "technologies" AND "mental disorders", in the second moment - the survey took place in the CAPES journals portal, in the databases: Gale Academic on File, SciELO.ORG and MEDLINE/PubMed. For this, we used as descriptors the terms: information technology AND mental health, without a time frame. From the articles selected for the sample, the following thematic categories emerged: "Psychosocial Impacts" and "Mental Disorders". The results collaborate considerably for Information Science and other areas, since mental disorders and other psychopathologies reflect on society in general. The scientific production on the subject is still little discussed; however, we identified probable disorders and other psychosocial impacts, due to the consumption of information in a technological environment. The research ratified the informational theoretical and technological conceptions, which indicate the susceptibility of net subjects to the harmful effects of unbridled consumption of information through the use of technologies.

Keywords: Digital Information. Information and Communication Technologies. Mental Health. Psychosocial Impacts. Mental Disorders.

1 INTRODUÇÃO

O século XXI é marcado pela emergência de um horizonte antropológico, caracterizado por mudanças nos significados coletivos da atividade humana em sociedade, decorrente da busca pelo alto consumo de informação e dos impactos da revolução tecnológica digital. Nesse contexto, observa-se a articulação crescente entre *internet*, inteligência artificial e *big data*, tornando as tecnologias mediadoras de diversos processos sociocognitivos.

Refletir cientificamente sobre esse fenômeno global tem sido relevante não só para compreendermos como as pessoas produzem e consomem informação digital e se comunicam com os seus pares, mas também de que forma se relacionam com a própria tecnologia, inclusive investigando os impactos desse relacionamento.

Há grande discussão quanto ao comportamento abusivo das pessoas no consumo de informação digital e uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), conhecida como dependência tecnológica, que pode produzir problemas comportamentais e sociais como a Distração Digital, a *Nomophobia*, o Isolamento Social, *Cyberbullying*, a Ansiedade Informacional/Ansiedade de Informação, o *Tecnostress*, a Irritabilidade, a *Síndrome de Burnout*, a Frustração, a Rejeição, a Redução da Concentração e da Memória, as Dificuldades Acadêmicas, as Dificuldades na Aprendizagem Socioemocional, a Dependência de Videogame e a Dependência de Celular. Vale problematizar que, apesar de serem objetos de investigação científica, a dependência tecnológica e "o vício em *Internet* não está relacionado na lista de



doenças da [5ª revisão do] Manual de Diagnósticos e Estatística dos Transtornos Mentais” (CAPPELLOZZA; MORAES; MUNIZ, 2017, p. 608, acréscimo nosso).

No avanço das questões relacionadas ao consumo de tecnologia e suas implicações na saúde, o transtorno de jogos na *internet* (IGD), foi classificado como um transtorno mental, “culminando na inclusão dessa condição como uma desordem provisória na 5ª revisão do Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM – 5)” (DONADON *et al.*, 2020, p. 262, tradução nossa). Na CID-11 (Classificação Internacional de Doenças, 11ª versão), publicada em 2022, o *Game Disorder* (transtorno dos jogos eletrônicos) passou a fazer parte da Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados com a Saúde, assim como há outros tipos de transtornos mentais desencadeados pelo uso excessivo da informação digital, a exemplo do Estresse, da Ansiedade, da Depressão, do Transtorno Alimentar, das Crises de Pânico, dos Distúrbios do sono e da Insônia, todos inclusos no DSM – 5 e com CID própria.

Face ao exposto, formulamos a seguinte questão norteadora: “Quais as evidências científicas disponíveis acerca da relação entre o consumo de informação, uso das TIC e saúde mental?” Definimos como objetivo deste estudo identificar os achados científicos que abordam o consumo de informação digital e o uso das TIC e suas implicações na saúde mental.

Em relação ao GT11 da ANCIIB – Informação e Saúde, esta pesquisa adere ao que está disposto na ementa do referido GT, posto que utiliza “estudos, métodos, estruturas e processos informacionais em diferentes contextos da saúde, como também analisa o impacto da informação, tecnologias e inovação em saúde na sociedade contemporânea” (ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 2022, np).

No que diz respeito ao campo tecnológico, esta pesquisa é relevante por seu potencial de produzir um conhecimento científico sobre aspectos relacionados ao alto consumo de informação digital e dependência tecnológica, que engendram ao mesmo tempo transformações e implicações objetivas e subjetivas (problemas comportamentais e sociais ou transtornos mentais).

Quanto à relevância social, este estudo, ao produzir um conhecimento sobre possíveis impactos causados pela utilização da tecnologia e alto consumo de informação digital, pode fornecer subsídios para a elaboração de políticas de informação, tecnologia e saúde mental comprometidas com a redução dos danos causados pelo fenômeno aqui investigado.



Do ponto de vista da Ciência da Informação, o presente estudo tem aderência pois, como publicado por Panahi, Loft e Ouchi (2022) em um estudo sobre as tendências globais de pesquisa em Ciência da Informação, as temáticas de pesquisas relacionadas à saúde ocupam a 22^a. Posição no ranking dos 30 temas mais frequentes na base *SCOPUS*. Nesta mesma pesquisa, Informação e saúde aparece como 4^a. mais frequente no ranking das trinta palavras-chave com mais citações e indicadores da base LIS, demonstrando que os estudos sobre informação e saúde são uma tendência de pesquisa no campo da Ciência da Informação.

Os estudos acerca da relação entre as tecnologias e os transtornos mentais, a partir do consumo exacerbado de informações, trazem contribuições relevantes em diferentes áreas do conhecimento, em virtude da necessidade de evidenciá-los a partir da literatura, assim como possíveis implicações para as pessoas e por se tratar de uma temática com escassa produção científica na CI.

2 INFORMAÇÃO DIGITAL E TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

No contexto da modernidade líquida, informação digital e Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) ocupam lugar de centralidade na liquefação dos processos humanos, sociais, econômicos, políticos e tecnológicos (BAUMAN, 2001).

Inclusive, Oliveira (2014) defende que a informação digital é imprescindível para que os países possam avançar em suas questões de ordem social, política, econômica e tecnológicas. A informação digital é um fenômeno gerado, gerido, manipulado, armazenado, distribuído pelas tecnologias (ILHARCO, 2003, p. 17) e “armazenado em suportes digitais, [...] cujo acesso e uso se dão por meio de equipamentos computacionais e de telecomunicações [...]” (OLIVEIRA, VIDOTTI, 2012, p. 275), com alto nível de consumo no mundo atual, que chamamos neste trabalho de modernidade líquida (BAUMAN, 2001), gerando impactos na saúde mental das pessoas.

Ao ampliar os processos cognitivos e a capacidade de comportar-se do homem mediante a tecnologia na busca e consumo de informação digital, as relações entre os sujeitos são transformadas e “revolucionam as formas de convivência social, alteram profundamente a relação com o corpo, a natureza e o ambiente cultural” (BEZERRA JR., 2020, p. 496).

Nos tempos líquidos (BAUMAN, 2001), a influência dos dispositivos digitais e da inteligência artificial transcendem “a capacidade de nossas próprias mentes, e à medida que



nossas tecnologias e instituições se tornam mais complexas, nossa relação com elas muda” (BEZERRA JR., 2020, p. 500).

As “tecnologias sempre estiveram na base de transformações profundas na condição humana, numa via de mão dupla” (BEZERRA JR., 2020, p. 496), uma vez que “inventamos coisas e somos de volta reinventados por elas” (RAMIREZ, 2020), momento em que cada inovação tecnológica gera transformações objetivas e subjetivas simultaneamente.

Nesse passo, as tecnologias inovadoras têm a capacidade de produzir novos conceitos, objetos e práticas, e, dessa forma, redefinir “todo um campo de possibilidades e impossibilidades para a existência humana” (BEZERRA JR., 2020, p. 496), porém estudos científicos, interesse focal desta pesquisa, tem demonstrado que o alto consumo de informação digital e uso de TIC tem gerado implicações que merecem ser investigadas em uma perspectiva interdisciplinar envolvendo aspectos teóricos da Ciência da Informação, da Psicologia e da Psiquiatria.

3 ASPECTOS METODOLÓGICOS

Trata-se de uma revisão integrativa, elaborada com o fim de reunir e sintetizar estudos realizados, por meio de distintas metodologias, para fornecer um conhecimento aprofundado inerente ao tema investigado (SOARES *et al.*, 2014). Adotamos as seguintes etapas metodológicas: seleção da questão norteadora da pesquisa; definição da amostra; categorização dos estudos; avaliação dos estudos; interpretação dos resultados e síntese do conhecimento (MENDES; SILVEIRA; GALVÃO, 2008).

Em um primeiro momento, o levantamento bibliográfico ocorreu no portal de periódicos da CAPES, nas seguintes bases de dados: *SciELO Brazil*, *Medline*, *Academic Search Premier*, e na base de dados do portal da BRAPCI. Para isso, utilizamos como descritores os seguintes termos “tecnologias” e “transtornos mentais” acompanhados do operador booleano AND, escolhidos conforme o interesse desta pesquisa. Foi estabelecido recorte temporal entre 2017 a 2022. A coleta de dados ocorreu em junho de 2022. Os critérios de inclusão adotados foram: artigos publicados que contemplassem a temática proposta nos seus títulos, resumos e/ou descritores, disponibilizados na íntegra e nos idiomas português e inglês. Consideramos como critérios de exclusão: tese, dissertação ou monografia, artigos com resumo indisponível e que não respondessem à questão da pesquisa.



Vale ressaltar, que, além dessas bases selecionadas, realizou-se o apanhado em outras, como: *Information Science & Technology Abstracts* – ISTA; *Library, Information Science & Technology Abstracts* (LISTA) e na SocINDEX, todavia, não foram inclusas, porque não continham os elementos almejados nesta pesquisa, tanto do ponto de vista temático, quanto na resolução da questão de pesquisa. Consequentemente, nenhum artigo foi recuperado para compor a amostra deste estudo.

Em um segundo momento, o levantamento aconteceu no portal de periódicos da CAPES, nas bases de dados: *Gale Academic on File*, SciELO.ORG e MEDLINE/PubMed. Para tanto, utilizamos como descritores os termos: tecnologia da informação AND saúde mental, escolhidos conforme o interesse deste estudo, sem recorte temporal e sem outros critérios de inclusão, devido à escassez do número de artigos recuperados. A coleta de dados ocorreu em agosto de 2022. Consideramos como critérios de exclusão: tese, dissertação ou monografia, artigos com resumo indisponível, artigos publicados que não contemplassem a temática proposta nos seus títulos, resumos e/ou descritores, na discussão, que não respondessem à questão da pesquisa, e, por estarem repetido em alguma das bases de dados selecionadas nesse segundo momento da pesquisa.

Posteriormente, realizamos a leitura dos títulos dos artigos, resumos, palavras-chave e, quando necessário, a leitura dos textos completos. Determinada a amostra final para a extração de informações pertinentes ao estudo, elaboramos um quadro sintético com as seguintes informações: título, ano, autores, Impactos Psicossociais e Transtornos Mentais. Na sequência, os achados foram organizados em categorias temáticas e discutidos.

4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

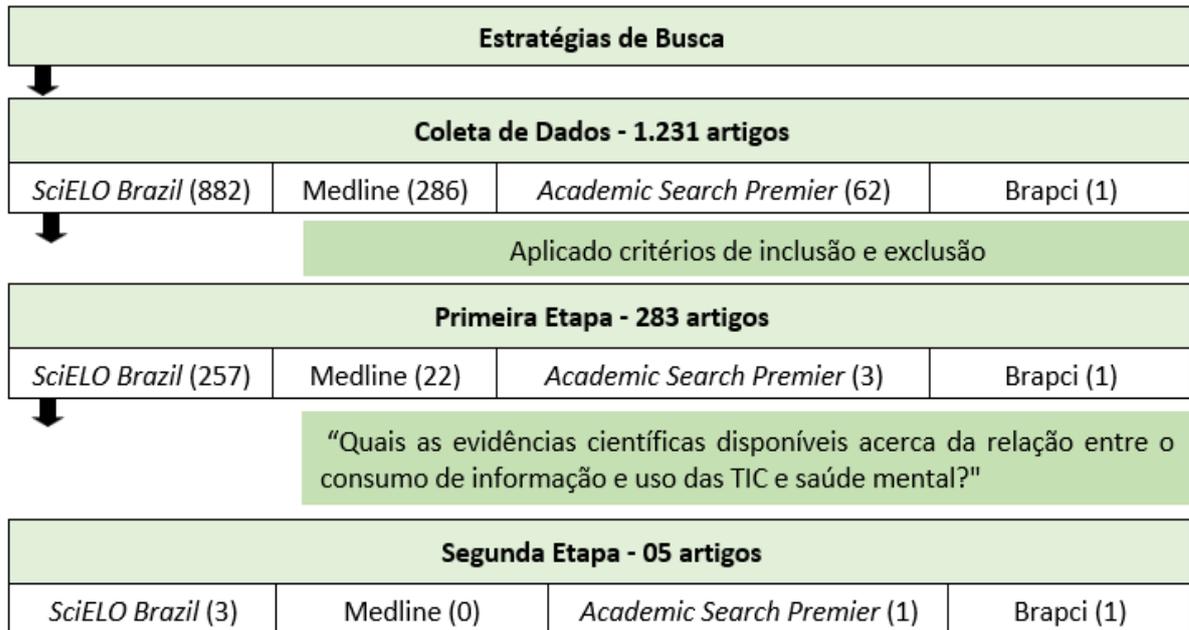
Inicialmente, em relação ao primeiro momento desta pesquisa, que ocorreu em junho de 2022, a partir da coleta de dados, em que se realizou uma análise geral, foram encontrados um total de 1.231 artigos científicos. Posteriormente, ao aplicar os critérios de inclusão, foi realizada busca para verificar os artigos que de fato tinham relação com a temática, onde encontramos um total de 283 artigos. Em seguida, mediante a aplicação dos critérios de exclusão, foram selecionados apenas 05 artigos no total, porque 278 artigos foram excluídos por não responderem à questão de pesquisa, conforme apresentado no Fluxograma 1.

Na sequência, em relação ao segundo momento deste estudo, que aconteceu em agosto de 2022, depois da coleta de dados, foram encontrados 20 artigos na base *Gale*



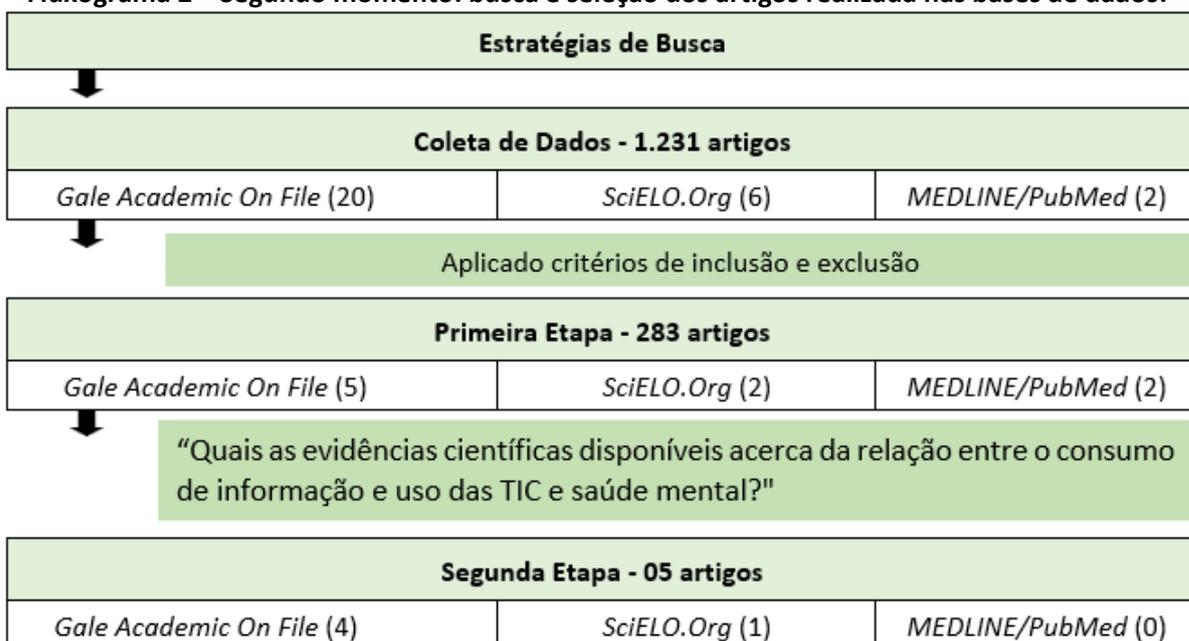
Academic on File, 6 artigos na *SciELO.Org* e 02 artigos na *MEDLINE/PubMed*. Com a aplicação dos critérios de exclusão, foram selecionados 09 artigos. Após a leitura minuciosa desses artigos, restaram 05 para compor a amostra final, pois os demais não responderam à questão de pesquisa, consoante demonstrado no fluxograma 2.

Fluxograma 1 – Primeiro momento: busca e seleção dos artigos realizada nas bases de dados.



Fonte: Elaborado pelos (as) autores, 2022.

Fluxograma 2 – Segundo momento: busca e seleção dos artigos realizada nas bases de dados.



Fonte: Elaborado pelos (as) autores, 2022.



A base de dados mais prevalente foi a *SciELO Brazil* com o total de 05 artigos. Quanto ao ano de publicação, identificamos que houve produções nos anos 2017 (2) e 2020 (2). Observamos uma produção predominantemente recente. Foram listados os Impactos Psicossociais (Distração Digital, o Isolamento Social, o *Cyberbullying*, *Nomophobia* e a Ansiedade Informacional/ Ansiedade de Informação) e o Transtorno Mental (Transtorno de Jogos na *Internet – Gaming Disorder - CID 11*). No Quadro 1, encontra-se a caracterização dos artigos incluídos na presente revisão integrativa, tendo em vista a resposta à questão norteadora.

A base de dados mais prevalente foi a *Gale Academic on File* com o total de 04 artigos. Quanto ao ano de publicação, identificamos que houve produções nos anos 2008 (1) e 2021 (3). Observamos uma produção predominantemente recente. Foram listados os Impactos Psicossociais (o *Tecnostress*, a Dependência de Internet, a Irritabilidade, o Isolamento Social, a Síndrome de Burnout, a Frustração, a Rejeição, a Redução da Concentração e da Memória, as Dificuldades Acadêmicas, as Dificuldades na Aprendizagem Socioemocional, a Dependência de Videogame e a Dependência de Celular) e os Transtornos Mentais (Estresse, da Ansiedade, da Depressão, do Transtorno Alimentar, das Crises de Pânico, dos Distúrbios do sono e da Insônia, todos inclusos no DSM – 5 e com CID própria). Também, no Quadro 1, encontra-se a caracterização dos artigos incluídos na presente revisão integrativa, tendo em vista a resposta à questão norteadora.

Quadro 1 - Distribuição dos artigos selecionados por título, ano, autores, Impactos Psicossociais e Transtornos Mentais.

Título	Ano	Autores	Impactos Psicossociais	Transtornos Mentais – DSM 5
Impacto psicossocial das tecnologias da informação e comunicação (tic): <i>tecnostress</i> , danos físicos e satisfação laboral	2008	DIAS POCINHO, Margarida; COSTA GARCIA, João	<i>Tecnostress</i>	
Uso pessoal das tecnologias no trabalho: motivadores e efeitos à distração profissional.	2017	CAPPELLOZZA, Alexandre; MORAES, Gustavo Hermínio Salati Marcondes de; MUNIZ, Leonardo Mairene.	Distração Digital, <i>Nomophobia</i> e Isolamento Social	
Cadê meu celular? Uma análise da nomofobia no ambiente organizacional.	2017	OLIVEIRA, Thyciane Santos <i>et al.</i>	Nomofobia	



Cyberbullying e Esquemas Iniciais Desadaptativos em Adolescentes Brasileiros	2017	MALLMANN, Caroline Louise; LISBOA, Carolina Saraiva de Macedo; CALZA, Tiago Zanatta	Cyberbullying	
Páginas ansiosas: uma viagem pelo oceano da ansiedade até desembarcar na ilha da biblioterapia	2017	BALBINOTTI, Steve	Ansiedade Informacional	
Cross-cultural adaptation of the Internet Gaming Disorder Scale–Short Form (IGDS9-SF) to the Brazilian context	2020	DONADON, Mariana F. <i>et al.</i>		Transtorno de Jogos na Internet (IGD)
O impacto da ansiedade em informação nas <i>Startups</i> de Inovação	2020	CAVALLARI FILHO, Roberto <i>et al.</i>	Ansiedade de Informação	
Covid-19 e saúde mental dos adolescentes: vulnerabilidades associadas ao uso de internet e mídias sociais	2021	DOS SANTOS, Catiele	Dependência de Internet, Irritabilidade, <i>Ciberbullying</i> , Frustrações, Rejeições e Isolamento Social	Estresse, Ansiedade, Depressão, Transtorno Alimentar, Crises do Pânico e Distúrbio do Sono
Os impactos do teletrabalho na saúde do trabalhador e o direito à desconexão laboral	2021	FERREIRA, Vanessa Rocha; AGUILERA, Raissa Maria Fernandez Nascimento	Síndrome de <i>Burnout</i> , Irritabilidade, Frustração e Solidão	
Habilidades sociais e uso de mídias sociais por adolescentes no ensino médio	2021	ANDRETTA, Ilana <i>et al.</i>	Redução da Concentração e da Memória, Dificuldades Acadêmicas, Dificuldades na Aprendizagem Socioemocional, Suicídio, Dependência de Internet, Dependência de <i>Video Game</i> e Dependência de Celular	Insônia, Depressão e Ansiedade

Fonte: Elaborado pelos (as) autores, 2022.



A disposição dos resultados da pesquisa possibilitou o agrupamento em duas categorias temáticas: “Impactos Psicossociais” e “Transtornos mentais”, para realização de uma análise dos achados.

Categoria 1 – Impactos Psicossociais

Há uma discussão científica entre os estudiosos sobre a classificação das alterações comportamentais do sujeito da modernidade líquida, fruto do uso indevido ou excessivo das tecnologias e da informação digital, advindas da revolução tecnológica digital que vivenciamos desde os anos 1980 (CASTELLS, 2005). Tendo em vista que apesar de alguns autores da psiquiatria e psicologia considerar essas alterações como um “transtorno caracterizado pela incapacidade de controlar o uso de tecnologia (*internet*, jogos eletrônicos e *smartphones*)” (PICON *et al.* 2015, p. 46), outros as classificam apenas como um vício comportamental uma vez que “o vício em *Internet* não está relacionado na lista de doenças do Manual de Diagnósticos e Estatística dos Transtornos Mentais”. Além disso, “o uso excessivo e viciante de uma tecnologia que envolva homem-máquina sem o uso de substâncias químicas deve ser classificado como vício comportamental” (CAPPELLOZZA; MORAES; MUNIZ, 2017, p. 608).

Como decorrência das inovações tecnológicas, fatores relevantes que regulam os vícios comportamentais, podem acarretar temperamentos afetivos descritos em cinco tipos: depressivo, ciclotímico, hipertímico, irritável e ansioso, relacionados à predisposição a transtornos afetivos e psicoses afetivas (AKISKAL; AKISKAL, 2005; DEGEORGE *et al.*, 2014).

Ademais, a partir da leitura de Cappelozza, Moraes e Muniz (2017), a dependência tecnológica figura-se constantemente relacionada à baixa autoestima, à solidão, à negligência no trabalho, aos problemas familiares, às dificuldades acadêmicas, ao sofrimento com isolamento social, além de problemas financeiros. Considerando o contexto de alto consumo de informação digital e de tecnologias, aliado aos estudos da psiquiatria comportamental, da Psicologia e da Ciência da Informação, podemos identificar um campo epistêmico cujo objeto de investigação pode ser delineado pelo uso intenso e/ou excessivo de informação digital e de tecnologia (BEZERRA JR., 2020).

Embora as TIC propiciem inúmeros benefícios aos seus usuários, o uso excessivo desses meios digitais, decorrente da dependência tecnológica, pode desencadear a Distração Digital, “como um componente significativo sobre a perda de atenção dos profissionais durante a execução de suas atividades” (CAPPELLOZZA; MORAES; MUNIZ, 2017, p. 606) ou a perda de



atenção dos usuários na execução de suas tarefas pessoais. A partir dessa distração, é possível desenvolver outros problemas de saúde comportamental e social, tais como *nomophobia* e isolamento social, conforme descrito no Quadro 2.

A *Nomophobia*, “faz com que as pessoas se distanciem e se isolem da convivência com a família e amigos, para ficar no mundo virtual, causando mudanças drásticas nessas relações” (OLIVEIRA *et al.*, 2017, p. 635). Trata-se de um fenômeno paradoxal, tendo em vista que nas interações do sujeito líquido nas diversas plataformas online, acontece o contato virtualizado com outras pessoas, aproximando e vinculando pessoas que estão longe e, por vezes, afastando os sujeitos líquidos que estão imersos nas plataformas digitais, das pessoas que estão perto e de forma presencial.

Em relação ao que tangencia o isolamento social do sujeito líquido, pode provocar um crescimento na busca por alternativas de socialização daquele, pois sujeitos que se sintam fragilizados emocionalmente tende a procurar o fortalecimento das relações sociais, a exemplo do uso abusivo e de tecnologias (HUANG; LEUNG, 2009

As vantagens fornecidas pelas TIC, como a oportunidade de ampliar contatos sociais, contrastam com aspectos negativos, como a vulnerabilidade a agressões nos ambientes digitais/virtuais. Desta forma, contextos de *cyberbullying* podem ser desencadeados, produzindo formas de violência *on-line*, com expressivo crescimento na última década (SMITH; STEFFGEN; SITTICHAJ, 2013). Os achados científicos acerca do impacto do *cyberbullying* demonstram que dificuldades emocionais, dificuldades sociais e sintomas psicopatológicos estão associados ao fenômeno (BAKER; TANRIKULU, 2010; JUNG, *et al.*, 2014; PATCHIN; HINDUJA, 2010), conforme consta no Quadro 2.

O volumoso quantitativo de conteúdos informacionais e desinformacionais, disponíveis em rede, tem potencializado o desenvolvimento de comportamentos ansiosos nas pessoas como resultante das dificuldades para processar, apreender e elaborar conhecimentos a partir dos conteúdos informacionais disponíveis. Este tipo de comportamento pode ser denominado de Ansiedade Informacional (WURMAN, 1991; 1996, 2001; COSTA; PINTO; OLIVEIRA, 2022).

Balbinotti (2017) traz esse impacto psicossocial na perspectiva da biblioterapia, a partir da leitura digital, como consequência da quantidade gigantesca de conteúdo de informação capaz de desencadear uma série de problemas inerentes à qualidade das informações, visto



que a quantidade nem sempre é sinônimo de qualidade. Na era digital, estamos imersos em um ambiente de notícias que chegam em telas de computadores, celulares e também na TV, o que torna comum em nosso cotidiano, olharmos o celular a todo instante e entrarmos em várias páginas ao mesmo tempo, sem nos darmos conta de que tais comportamentos constituem a ansiedade informacional.

Nesse sentido, o autor menciona que a biblioterapia possibilita ao leitor uma ferramenta para se desvencilhar de transtornos de ansiedade e outras psicopatologias. Todavia, a tecnologia pode auxiliar, mas também dificultar todos os envolvidos no processo de biblioterapia, por isso, esta deve contar com profissionais capacitados para o favorecimento do bem estar de quem procura este tipo de suporte.

Por outro lado, Cavallari Filho (2020) em seu estudo aborda a ansiedade de informação no contexto das empresas de *startup*. A informação vista como recurso indispensável em uma *startup*, além do processo para os sujeitos atuantes nela, gera desdobramentos em virtude da assombrosa quantidade de informações gerenciadas desde a sua aquisição até a forma em que serão trabalhadas. Assim, esse excesso pode ocasionar frustrações e adoecimento dos profissionais envolvidos. Dentre inúmeros comportamentos frequentes desses sujeitos, está a ansiedade de informação. A pesquisa analisou o comportamento da ansiedade informacional nas *startups* e o desenvolvimento de estratégias voltadas para uma redução desse comportamento nas referidas organizações. Foram construídos parâmetros com base no processo de gestão de pessoas que visam reduzir as consequências negativas do impacto da informação nos colaboradores.

Quanto ao *tecnostress*, “o termo é utilizado pela primeira vez pelo psiquiatra e psicoterapeuta norte americano Craig Brod no livro *Technostress: The Human Cost of the Computer Revolution*”, e é uma doença causada pela falta de habilidade para trabalhar de forma saudável com as novas tecnologias (POCINHO; GARCIA, 2008, p. 128).

Frente a isso, o acesso facilitado às TIC, podem trazer implicações negativas como dependência da internet, do celular, do videogame, e, dessa forma, tendem a redução da concentração e da memória, dificuldades acadêmicas e na aprendizagem socioemocional (ANDRETTA, *et al.*, 2021), irritabilidade, frustrações, rejeições (DOS SANTOS, 2021) e *Síndrome de Burnout* (FERREIRA; AGUILERA, 2021).



Os autores supracitados acrescentam que, tendo em vista a diversidade de informações e variedade dos ambientes digitais, o sujeito da modernidade líquida pode se sentir confuso, o que desperta esforços que, vão além de seus limites, com o fito de se manter atualizado em relação aos acontecimentos. Destarte, quando é impossível, o sujeito pode manifestar frustrações e angústias atreladas às informações que poderia ter obtido, mas que não conseguiu.

Nessa linha de entendimento, dentre as justificativas do uso intenso das TIC, evidenciamos a evolução tecnológica dos aparelhos celulares inteligentes, ou *smartphones* e dispositivos móveis dotados de uma quantidade expressiva de recursos e funções, além de permitir o acesso móvel à rede mundial de computadores, podendo influenciar negativamente a vida pessoal e profissional dos usuários (SALEHAN, NEGAHBAN, 2013), consequência da dependência tecnológica, muitas vezes viciante (YOUNG, 2009).

Categoria 2 - Transtornos Mentais

Uma tendência recente, que tem chamado a atenção da comunidade clínico-científica, diz respeito ao transtorno de jogos na *internet* (IGD), incluído como uma desordem provisória na 5ª revisão do Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM – 5) (DONADON *et al.*, 2020).

Conforme o DSM - 5, o IGD apresenta

o uso e o engajamento persistentes com jogos de vídeo on-line e/ou off-line levando a prejuízos significativos e/ou angústia (por um mínimo de 12 meses) de acordo com o endosso de pelo menos cinco dos nove sintomas-chave a seguir: a) preocupações com jogos; b) sintomas de abstinência quando o jogo é interrompido; c) tolerância e/ou necessidade de gastar cada vez mais tempo jogando; d) tentativas fracassadas de controlar o engajamento em jogos; e) perda de interesse em outras atividades; f) uso excessivo de jogos apesar do conhecimento sobre problemas psicossociais associados ; g) mentir para os familiares e/ou profissionais de saúde em relação à quantidade de tempo gasto em jogos; h) uso de jogos para escapar ou aliviar estados negativos; e i) prejuízo/perda de relacionamentos significativos, emprego, estudo ou oportunidades de carreira devido a jogos. (DONADON *et al.*, 2020, p. 263, tradução nossa).

O IGD pode atingir pessoas de qualquer faixa etária e “sua prevalência em adolescentes e adultos varia entre 10% e 37%, sendo mais predominante entre os jogadores do [gênero] masculino”, em que o tempo gasto com o IGD varia muito, “com estudos relatando jogos contínuos por até 72 horas por semana” (DONADON *et al.*, 2020, p. 263,



tradução nossa, [alteração nossa]). Além disso, as evidências disponíveis relatam que as consequências nocivas comumente associadas ao IGD são “transtorno depressivo grave, ansiedade social e transtorno de déficit de atenção e hiperatividade” (DONADON *et al.*, 2020, p. 263, tradução nossa), conforme demonstrado no Quadro 2.

Outrossim, nos achados foram encontrados o Estresse, a Ansiedade, a Depressão, o Transtorno Alimentar, as Crises do Pânico, o Distúrbio do Sono (DOS SANTOS, 2021) e a Insônia (ANDRETTA *et al.*, 2021).

Quadro 2 – Principais Impactos Psicossociais e Transtornos Mentais.

IMPACTOS PSICOSSOCIAIS	ASPECTOS DESENCADEADORES
Distração Digital	Distrações causadas pelo uso dos aplicativos pessoais durante o expediente de trabalho (Davis <i>et al.</i> , 2002; Goleman, 2013).
Nomophobia	Ansiedade causada pela ausência do uso do aparelho celular, computador ou qualquer outro dispositivo que permita uma comunicação virtual com outras pessoas (King <i>et al.</i> , 2013).
Isolamento social	A busca de conforto social pela manutenção dos relacionamentos nas redes de contato do usuário (Caplan, 2002; Davis <i>et al.</i> , 2002), bem como a presença de vínculos socioafetivos fracos com os pares presenciais do usuário (Davis, 2001).
Cyberbullying	Comportamentos agressivos, repetitivos e intencionais, realizados através de meios eletrônicos, perpetrados por um grupo ou um sujeito contra uma vítima que apresenta dificuldade em se defender (Smith <i>et al.</i> , 2008).
Ansiedade Informacional/ Ansiedade de Informação	“Não compreender a informação; sentir-se assoberbado por seu volume; não saber se uma certa informação existe, não saber onde encontrá-la; e, talvez a mais frustrante, saber exatamente onde encontrá-la, mas não ter a chave de acesso.” (Wurman, 1991, p.49).
Síndrome de Burnout	“É caracterizada pelo quadro de exaustão extrema, física e mental, estresse somático, falta de energia, o qual leva o indivíduo a impossibilidade de realizar atividades rotineiras”, a partir da leitura de Ferreira e Aguilera, 2021, p. 32.
TRANSTORNOS MENTAIS	ASPECTOS DESENCADEADORES
Transtorno de Jogos na Internet (IGD)	- Transtorno Depressivo Grave; - Ansiedade Social; - Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade.
Transtorno Alimentar	Vincula-se à autoimagem e autoconceito, oriundos da insatisfação corporal. “Os usuários declaram uma sensação de descontrole alimentar constante causado pelo quadro ansioso. Tal descontrole reflete diretamente no medo de engordar ou, em alguns casos, perder músculos” (Santos, 2021, p. 8).

Fonte: Adaptado de Smith *et al.*, (2008); Cappellozza; Moraes e Muniz (2017); Donadon *et al.* (2020); Ferreira e Aguilera (2021); Santos (2021).

O Brasil, à semelhança de outros países, aprovou a utilização do IGDS9 – SF, instrumento utilizado para “estudos psicométricos” (DONADON *et al.*, 2020, p. 263, tradução



nossa). Ademais, especialistas sugeriram a mudança no título: “a expressão “*Transtorno de jogos*” foi alterada para “*Transtorno do jogo*” para refletir a definição do transtorno no DSM-5” (DONADON *et al.*, 2020, p. 264, tradução nossa), bem como para esclarecer as divergências na utilização do IGDS9 – SF entre os portugueses e europeus sul-americanos.

A existência recente de estudos realizados no Brasil por estudiosos psiquiatras e psicólogos demonstram que a dependência tecnológica também se relaciona com “outros transtornos psiquiátricos, como Transtorno de Déficit de Atenção/Hiperatividade (TDAH), Transtorno Depressivo e Ansiedade Social” (PICON *et al.* 2015, p. 46).

O estudo da compreensão dos resultados do uso/abuso de informação digital por parte da psicologia, psiquiatria e outras ciências humanas perpassa por três fases distintas: a primeira com foco nos dispositivos utilizados, como computadores e *videogames*; a segunda com foco na *internet* e, a terceira, estudar esse fenômeno “através da diferenciação entre os vários subtipos de dependência de tecnologia, a partir de suas características específicas” (PICON *et al.* 2015, p. 46), de acordo com o Quadro 3.

Quadro 3 - Outros estudos realizados sobre Tipos de Transtornos Mentais no Brasil.

TRANSTORNOS MENTAIS	ASPECTOS SAUDÁVEIS	ASPECTOS NOCIVOS
Dependência de jogos eletrônicos	Maior facilidade de aprendizado, desenvolvimento de habilidades afetivas, cognitivas e motoras, como também facilitação da socialização.	Seu uso pode, para algumas pessoas, acarretar prejuízo grave na saúde (tanto física quanto mental), como depressão, ansiedade social e transtorno de déficit de atenção/hiperatividade.
Dependência de redes sociais (RS)	A gratificação advinda das curtidas.	Atenção dos profissionais da saúde, especialmente daqueles que trabalham com jovens, pois é durante a adolescência que aumenta muito o seu uso. Também, quando a interação nas redes sociais se baseia demasiadamente na busca de suporte emocional.
Dependência de pornografia on-line, classificado no DSM-5 como um dos subtipos de Transtorno de Hipersexualidade	Não foram evidenciados.	Transtornos de humor, TOC, Síndrome de Tourette e outros transtornos associados à impulsividade, como jogo patológico e transtornos alimentares, além de transtorno de personalidade antissocial.
Dependência de smartphones	Coadjuvante em pesquisas e tratamento de dependentes químicos, pacientes com diabetes, asma, transtornos	A dependência está associada com altos níveis de tédio e com baixa autoestima. Sentimentos de solidão, busca por aprovação e neuroticismo



	alimentares, transtornos de ansiedade, bem como no monitoramento para perda de peso, reeducação alimentar e prática de atividade física.	também se mostram como fatores de risco. Ainda, o uso excessivo de <i>smartphones</i> pode estar relacionado com níveis elevados de ansiedade, depressão e alexitimia.
--	--	--

Fonte: Adaptado de Picon *et al.* (2015).

Após a análise do Quadro 3, observamos que profissionais renomados no âmbito da saúde mental no Brasil, classificam as doenças advindas do uso abusivo ou excessivo das TIC, como transtorno mental, independentes de estarem ou não inseridas no DSM-5.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa sobre o uso excessivo da informação digital nos dispositivos tecnológicos e suas implicações na saúde mental engendram estudos, trans, multi e interdisciplinares, os quais abrangem também a Ciência da Informação, uma vez que os componentes consumo de informação e dependência tecnológica se demonstraram relevantes para desmitificar as implicações na saúde mental, especialmente, nos aspectos relacionados aos transtornos comportamentais e mentais, de acordo com revisão integrativa realizada.

Os dados analisados também expõem que a ausência de publicações sobre a temática, feitas por pesquisadores da Ciência da Informação, torna aquela fronteira para a Ciência da Informação, o que pode contribuir com estudos sobre as diversas facetas do constructo da saúde mental, a partir dos efeitos psicopatológicos.

Investigações futuras são imperiosas para examinar empiricamente as associações entre os aspectos que compõem a saúde mental, dado que o consumo da informação digital se associa ao uso das Tecnologias de Informação e Comunicação. Sugere-se que quanto maior for a capacidade de compreensão e regulação das emoções (automonitorização) face aos meios digitais, mais atenuações potenciais dos transtornos comportamentais e mentais acontecerão, e, conseqüentemente, reduzirão as chances de os efeitos psicopatológicos ocorrerem.

REFERÊNCIAS

ANDRETTA, Ilana et al. Habilidades sociais e uso de mídias sociais por adolescentes no ensino médio. *Aletheia*, v. 54, n. 2, p. 44-54, 2021. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-03942021000200006. Acesso em: 18 ago. 2022.



AKISKAL, Kareen K.; AKISKAL, Hagop S. Os fundamentos teóricos dos temperamentos afetivos: implicações para os fundamentos evolutivos do transtorno bipolar e da natureza humana. **Journal of Affective Disorders**. v. 85, edições 1-2, p. 231-239, mar. 2005. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.jad.2004.08.002>. Acesso em: 05 jun. 2022.

ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO. **Coordenações e Ementas de GT**. 2022. Disponível em: <https://ancib.org/coordenacoes-e-ementas-de-gt/>. Acesso em: 05 jun. 2022.

BAKER, Özgür Erdur; TANRIKULU, İbrahim. Psychological consequences of cyber bullying experiences among Turkish secondary school children. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, v. 2, n. 2, p. 2771-2776, 2010. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042810004532>. Acesso em: 05 jun. 2022.

BALBINOTTI, Stheve. Páginas ansiosas: uma viagem pelo oceano da ansiedade até desembarcar na ilha da biblioterapia. **Biblionline**, v. 13, n. 1, p. 43-50, 2017. Disponível em: <https://periodicos3.ufpb.br/index.php/biblio/article/view/32891>. Acesso em: 05 jun. 2022.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Tradução: Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BEZERRA JR., BENILTON. Tecnologias digitais, subjetividade e psicopatologia: possíveis impactos da pandemia. In: **Rev. Latinoam. Psicopat. Fund.**, São Paulo, 23(3), 495-508, set. 2020. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1415-4714.2020v23n3p495.4>. Acesso em: 05 jun. 2022.

CAPLAN, Scott E. Problematic Internet use and psychosocial well-being: development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument. **Computers in human behavior**, v. 18, n. 5, p. 553-575, 2002. Disponível em: [http://dx.doi.org/10.1016/S0747-5632\(02\)00004-3](http://dx.doi.org/10.1016/S0747-5632(02)00004-3). Acesso em: 05 jun. 2022.

CAPPELLOZZA, Alexandre; MORAES, Gustavo Hermínio Salati Marcondes de; MUNIZ, Leonardo Mairene. Uso pessoal das tecnologias no trabalho: motivadores e efeitos à distração profissional. **Revista de Administração Contemporânea**, v. 21, p. 605-626, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1982-7849rac2017160145>. Acesso em: 05 jun. 2022.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. Tradução de Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

COSTA, Tâmela; PINTO, Virgínia Bentes; OLIVEIRA, Henry Poncio Cruz de. Elementos informacionais nos instrumentos de avaliação da ansiedade. **Rev. Saúde Digital Tec. Educ.**, Fortaleza, CE, v. 7, número especial III, p.114-128, fev. 2022.

CAVALLARI FILHO, Roberto et al . O impacto da ansiedade em informação nas Startups de Inovação. *Rev. cuba. inf. cienc. salud*, La Habana , v. 31, n. 2, e1512, jun. 2020 .



Disponível em: <http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-21132020000200005&lng=es&nrm=iso>. Acesso em: 18 ago. 2022.

DAVIS, Richard A.; FLETT, Gordon L.; BESSER, Avi. Validation of a new scale for measuring problematic Internet use: Implications for pre-employment screening. **Cyberpsychology & behavior**, v. 5, n. 4, p. 331-345, 2002. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1089/109493102760275581>. Acesso em: 05 jun. 2022.

DAVIS, Richard A. A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. **Computers in human behavior**, v. 17, n. 2, p. 187-195, 2001. Disponível em: [http://dx.doi.org/10.1016/S0747-5632\(00\)00041-8](http://dx.doi.org/10.1016/S0747-5632(00)00041-8). Acesso em: 06 jun. 2022.

DEGEORGE, Daniella P.; WALSH, Molly A.; BARRANTES-VIDAL, Neus; KWAPIL, Thomas R. Um estudo longitudinal de três anos de temperamentos afetivos e risco para psicopatologia. **Journal of Affective Disorders**. v. 164, p. 94-100, 1 ago. 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.jad.2014.04.006>. Acesso em: 06 jun. 2022.

DIAS POCINHO, Margarida; COSTA GARCIA, João. Impacto psicossocial das tecnologias da informação e comunicação (tic): tecnostress, danos físicos e satisfação laboral. **Acta colombiana de psicología**, v. 11, n. 2, p. 127-139, 2008. Disponível em: <https://actacolombianapsicologia.ucatolica.edu.co/index.php/acta-colombiana-psicologia/article/view/307/0>. Acesso em: 18 ago. 2022.

DOS SANTOS, Catiele. Covid-19 e saúde mental dos adolescentes: vulnerabilidades associadas ao uso de internet e mídias sociais. **Holos**, v. 3, p. 1-14, 2021. Disponível em: <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/11651>. Acesso em: 18 ago. 2022.

DONADON, Mariana F. et al. Cross-cultural adaptation of the Internet Gaming Disorder Scale–Short Form (IGDS9-SF) to the Brazilian context. **Trends in psychiatry and psychotherapy**, v. 42, p. 262-266, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/2237-6089-2019-0032>. Acesso em: 06 jun. 2022.

FERREIRA, Vanessa Rocha; AGUILERA, Raissa Maria Fernandez Nascimento. Os impactos do teletrabalho na saúde do trabalhador e o direito à desconexão laboral. **Revista do Direito do Trabalho e Meio Ambiente do Trabalho**, v. 2525, p. 9857, 2021. Disponível em: <https://www.indexlaw.org/index.php/revistadtmat/article/view/7564>. Acesso em: 18 ago. 2022.

GOLEMAN, Daniel. **Foco**: a atenção e seu papel fundamental para o sucesso. Objetiva, 2013.

HUANG, Hanyun; LEUNG, Louis. Instant messaging addiction among teenagers in China: Shyness, alienation, and academic performance decrement. **CyberPsychology & Behavior**, v. 12, n. 6, p. 675-679, 2009. Disponível em: <https://doi.org/10.1089/cpb.2009.0060>. Acesso em 05 jun. de 2022.



ILHARCO, Fernando. **Filosofia da Informação**: uma introdução à informação como fundação da acção, da comunicação e da decisão. Lisboa: Universidade Católica Editora, 2003.

JUNG, Young-Eun et al. Cyberbullying, problematic internet use, and psychopathologic symptoms among Korean youth. *Yonsei medical journal*, v. 55, n. 3, p. 826-830, 2014. Disponível em: <http://europepmc.org/articles/PMC3990077?pdf=render>. Acesso em 05 jun. de 2022.

KING, Anna Lucia Spear et al. Nomophobia: Dependency on virtual environments or social phobia?. **Computers in human behavior**, v. 29, n. 1, p. 140-144, 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.07.025>. Acesso em 05 jun. de 2022.

MALLMANN, Caroline Louise; DE MACEDO LISBOA, Carolina Saraiva; CALZA, Tiago Zanatta. Cyberbullying e esquemas iniciais desadaptativos em adolescentes brasileiros. **Revista Colombiana de Psicologia**, v. 26, n. 2, p. 313-328, 2017. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6128123>. Acesso em 05 jun. de 2022.

MENDES, Karina Dal Sasso; SILVEIRA, Renata Cristina de Campos Pereira; GALVÃO, Cristina Maria. Revisão integrativa: método de pesquisa para a incorporação de evidências na saúde e na enfermagem. **Texto & contexto-enfermagem**, v. 17, p. 758-764, 2008. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0104-07072008000400018>. Acesso em: 05 jun. 2022.

OLIVEIRA, Thyciane Santos et al. Cadê meu celular? Uma análise da nomofobia no ambiente organizacional. **Revista de Administração de Empresas**, v. 57, n. 6, p. 634-635, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0034-759020170611>. Acesso em: 05 jun. 2022.

OLIVEIRA, Henry Pôncio Cruz de. **Arquitetura da Informação Pervasiva: Contribuições Conceituais**. 2014. Tese (Doutorado em Ciência da Informação). Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – UNESP. Marília, 2014. Acesso em 07 jun. de 2022.

OLIVEIRA, Henry Poncio Cruz de; VIDOTTI, SABGV. Arquitetura da informação digital: conexões interdisciplinares dentro da abordagem sistêmica. **Ciência da informação e contemporaneidade: tessituras e olhares**, p. 184-202, 2012. Acesso em 08 jun. de 2022.
PANAHI, Siros; LOFT, Mahshid; OUCHI, Ali. Global Research Trends and Hot Topics on Library and Information Science: A Bibliometric Analysis. 2022.

PATCHIN, Justin W.; HINDUJA, Sameer. Cyberbullying and self-esteem. *Journal of school health*, v. 80, n. 12, p. 614-621, 2010. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1746-1561.2010.00548.x>. Acesso em 07 jun. de 2022.

PICON, FELIPE; KARAM, RAFAEL; BREDÁ, VITOR; RESTANO, ALINE; SILVEIRA, ANDRÉ; SPRITZER, DANIEL. Precisam falar sobre tecnologia: caracterizando clinicamente os subtipos de dependência de tecnologia. In: **REVISTA BRASILEIRA DE PSICOTERAPIA 2015;17(2):44-60**. RAMIREZ, AINISSA. **The Alchemy of Us: How Humans and Matter Transformed One Another**. Cambridge, Massachusetts/London, England. The MIT Press, 2020.



SALEHAN, Mohammad; NEGAHBAN, Arash. Social networking on smartphones: When mobile phones become addictive. **Computers in human behavior**, v. 29, n. 6, p. 2632-2639, 2013. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.003>. Acesso em 08 jun. de 2022.

SMITH, Peter K. et al. Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of child psychology and psychiatry*, v. 49, n. 4, p. 376-385, 2008. Disponível em: <https://acamh.onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/j.1469-7610.2007.01846.x>. Acesso em: 05 jun. 2022.

SOARES, Cassia Baldini; HOGA, Luiza Akiko Komura; PEDUZZI, Marina; SANGALETI, Carine; YONEKURA, Tatiana; SILVA, Deborah Rachel Audebert Delage. Integrative review: Concepts and methods used in Nursing. **Revista da Escola de Enfermagem USP**, v.48, n.2, p.335-345, 2014. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/reeusp/article/view/84097/86949>. Acesso em: 05 jun. 2022.

WIDYANTO, Laura; GRIFFITHS, Mark D.; BRUNSDEN, Vivienne. A psychometric comparison of the Internet Addiction Test, the Internet-Related Problem Scale, and self-diagnosis. **Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking**, v. 14, n. 3, p. 141-149, 2011. Acesso em: 05 jun. 2022.

WURMAN, Richard Saul. **Ansiedade Informacional**. São Paulo: Editora Cultura, 1991.

WURMAN, Richard Saul. **Information Architects**. Zurich: Graphis Press Corp, 1996.

WURMAN, Richard Saul. **Ansiedade Informacional 2**. 2. Ed. São Paulo: Editora Cultura, 2001.

YOUNG, Kimberly S. **Internet addiction**: The emergence of a new clinical disorder. 2009.