



Curiosidade Mórbida e Dessensibilização à Vida: O Impacto do Consumo de Fatalidades Reais

Maria Eduarda Nideck Pitzer¹; Érika Guimarães Ferreira²; Letícia Emmerick de Souza³

Resumo: Este artigo analisa a relação entre a perda do caráter informativo em periódicos e o uso de notícias violentas como recurso de engajamento, investigando o reflexo do interesse mórbido e da satisfação instantânea entre jovens por meio do consumo de registros de fatalidades reais. A metodologia envolveu uma pesquisa documental e exploratória com dados quantitativos extraídos da ferramenta Google Trends e da organização Safernet. Os resultados evidenciam que o consumo desenfreado desse material promove uma dessensibilização à violência, impulsionada por algoritmos e plataformas digitais. Conclui-se que esse comportamento contemporâneo banaliza o sofrimento, transformando-o em um entretenimento que desencadeia impactos neuropsicológicos severos, como ansiedade, medo crônico e desvalorização da vida alheia, evidenciando a necessidade urgente de intervenções voltadas à saúde mental dessa população.

Palavras-chave: Curiosidade mórbida. Dessensibilização. Violência gráfica. Redes sociais. Saúde mental.

Morbid Curiosity and Desensitization to Life: The Impact of Consuming Real-Life Fatalities

Abstract: This article analyzes the relationship between the loss of informative value in periodicals and the use of violent news as an engagement strategy, investigating the impact of morbid curiosity and instant satisfaction among youth through the consumption of real fatality records. The methodology involved exploratory and documentary research with quantitative data extracted from the Google Trends tool and the Safernet organization. The results

¹ Acadêmica do 9º período do curso de graduação em Psicologia da Universidade Estácio de Sá, campus Nova Friburgo. Rio de Janeiro, Brasil. E-mail: nideckpitzer@gmail.com | ORCID: 0009-0008-4686-2788;

² Mestra em Ciências Jurídicas e Sociais pela Universidade Federal Fluminense e Professora do curso de graduação em Psicologia da Universidade Estácio de Sá, campus Nova Friburgo. Nova Friburgo, Rio de Janeiro, Brasil. E-mail: fguimaraes.erika@gmail.com | ORCID: 0000-0002-9026-6173;

³ Mestra em Psicologia Social pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro e Professora do curso de graduação em Psicologia da Universidade Estácio de Sá, campus Nova Friburgo. Nova Friburgo, Rio de Janeiro, Brasil. E-mail: emmerickleticia@gmail.com | ORCID: 0009-0003-5548-6482.

demonstrate that the unchecked consumption of this material promotes desensitization to violence, fueled by digital platforms and algorithms. It is concluded that this contemporary behavior trivializes suffering, turning it into entertainment that triggers severe neuropsychological impacts, such as anxiety, chronic fear, and the devaluation of human life, highlighting the urgent need for mental health interventions targeting this population.

Keywords: Morbid curiosity. Desensitization. Graphic violence. Social media. Mental health.

Introdução

Com o avanço da tecnologia sobre os meios de comunicação, seus objetivos e resultados se transformaram de forma condizente às demandas impostas pelo desenvolvimento da sociedade. A transição no processo de documentação registrada iniciou-se com o jornal físico, posteriormente substituído pelo telejornal, isentando a necessidade de locomoção para a compra do jornal; Por fim, a esfera digital introduzida pela internet disponibiliza um fluxo ininterrupto de informações globais, com acessibilidade e agilidade superiores às fontes anteriores, o que impulsionou a ampla popularização alcançada. (Panagiotidis et al., 2019). Essa transição, contudo, não alterou apenas a forma como se transporta a notícia, mas também removeu filtros éticos editoriais clássicos permitindo que conteúdos de violência explícita cheguem ao usuário sem mediação ou responsabilidade.

A psicologia evolutiva sugere que a curiosidade mórbida possui uma raiz adaptativa: o interesse por ameaças e fatalidades permitia que o ser humano aprendesse a identificar e evitar perigos reais (Scrivner, 2021). No contexto contemporâneo, no entanto, esse mesmo mecanismo é transportado para as plataformas digitais, incapaz de distinguir entre o real e o virtual. Com a ascensão da internet e a expansão do conceito de documentação, esse acesso se torna mais frequente e acessível, desvinculando o valor de busca por informação para transformar-se em uma via de entretenimento cruel que causa prejuízos ao próprio espectador.

Popularizado pelo termo “gore”, esse conteúdo de extrema crueza gráfica tem registrado uma adesão crescente, principalmente entre adolescentes e jovens adultos, consumindo a morte como uma forma de entretenimento irresponsável. Segundo os estudos de Hagerty e Barasz (2020 apud Scrivner et al., 2021), O medo recreativo apresenta entre suas características básicas emoções de prazer e temor combinadas, refletindo para alguns espectadores como uma sensação instigante que fomenta continuar a assistir.

Reforçada principalmente pela necessidade atual de constantemente inquirir estímulos capazes de ativar o sistema nervoso mesolímbico, resultando na descarga dopaminérgica na amígdala e hipocampo de forma rápida e fácil, a exposição se faz interessante para o consumidor, dificultando o processo de rompimento e conscientização quanto aos malefícios desse hábito.

Diante desse cenário, o presente artigo investiga o consumo recreativo de registros mórbidos como uma problemática dentro do entretenimento digital contemporâneo. Busca-se, portanto, apurar as subjetividades e a ascensão de comunidades virtuais relacionadas ao tema, analisando como esse fenômeno desdobra-se entre o público juvenil e as implicações sociais e psicológicas atreladas a ele.

Identifica-se um importante prejuízo na esfera psicológica quando há o contato constante com mídias abrangendo fatalidades reais, como mortes, acidentes e torturas, acarretando um adoecimento psíquico em nível individual e coletivo que pode ser relacionado diretamente com as consequências da dessensibilização à violência e da falsa sensação de poder sobre as vítimas experienciada pela audiência. No intuito de aprofundar o que tangencia a realidade e as motivações por trás dessas comunidades, o presente estudo averigua como ideologias supremacistas e a incitação ao ódio se fazem presentes, ainda que de forma velada.

Ademais, o estudo visa fomentar debates nas esferas social e clínica da psicologia, incentivando o interesse e a produção científica sobre essa temática, sem que seus impactos à saúde mental sejam subestimados pela aparência inofensiva da recorrência quando comparado a outros comportamentos nocivos. Por fim, busca-se questionar os limites de até onde se faz necessária a divulgação de fotos e vídeos de violência e morte no meio jornalístico, sem incorrer em analogias à censura, investigando também como uma notícia se desvincula de seu repertório informativo para se tornar um entretenimento baseado na apreciação do sofrimento.

Metodologia

A presente pesquisa caracteriza-se como um estudo de natureza qualitativa e exploratória, fundamentada em um levantamento bibliográfico e documental. Devido à escassez de produções científicas específicas sobre o consumo de mídias envolvendo violência gráfica real na psicologia brasileira, lacuna teórica que justifica o caráter exploratório deste estudo, a fundamentação teórica foi complementada pela análise de materiais jornalísticos que ilustram a profundidade do viés ideológico e habitual presente dentro dessas comunidades.

Com o intuito de fundamentar a análise com dados contemporâneos, foram utilizadas informações baseando-se no influxo de plataformas digitais como X (previamente nomeado como Twitter), Discord e Youtube, assim como sites voltados a esse tema e incidentes amplamente célebres na sociedade brasileira. Devido a complexidade da relação entre o anonimato e a falta de fiscalização nas salas de bate papo da plataforma digital Discord que fomentam a criação de novas categorias de crimes digitais (Cibercrimes), foi necessário um aprofundamento técnico à parte através de uma seção própria.

Ademais, a investigação integrou dados quantitativos do Google Trends (período de 2020 a 2025) para monitorar a ascensão do interesse mórbido na rede e sua relação com os movimentos e contextos analisados no decorrer da pesquisa, correlacionando com aspectos da neuroquímica, algoritmos de recomendação e fenômenos de massa.

Resultados

Por meio do levantamento realizado neste trabalho científico e da análise dos materiais consultados, foi possível identificar um interesse crescente relacionado ao consumo de conteúdos de extrema violência, intensificado durante e após o período de isolamento social ocasionado pela COVID-19, fator responsável por fomentar a criação e adesão de espaços virtuais que proporcionam interações interindividuais apesar do distanciamento obrigatório imposto. Os dados extraídos da ferramenta Google Trends confirmam essa tendência, registrando um aumento de aproximadamente 85,19% nas buscas pelo termo "gore" e uma elevação de 426,32% para a expressão "Video gore" entre janeiro de 2020 e janeiro de 2023.

Paralelamente, foi constatado que, com a ascensão desses ambientes, houve a difusão de grupos baseados em discursos discriminatórios e extremistas que fabricavam e compartilhavam esses conteúdos amplamente pela internet, diferenciando-se da curiosidade trágica que popularizou noticiários sensacionalistas por seu apelo frequentemente ideológico, como visto no movimento Red Pill. Esse crescimento de condutas extremistas reflete-se diretamente nos indicadores da organização Safernet, que apontaram um incremento de 172,5% no volume de denúncias envolvendo a plataforma Discord no primeiro trimestre de 2025, impulsionado por crimes de homofobia, pornografia infantil, apologia e incitação a crimes contra a vida.

Discussão

Embora o jornalismo tradicional historicamente utilize narrativas de violência sem resquícios de sensibilidade (Braidoti, 2024), a consolidação de sites, fóruns, canais de Telegram e servidores de *Discord* dedicados exclusivamente à disseminação de materiais envolvendo fatalidades reais de forma gráfica e explícita sem censura ou cortes cria esse mesmo engajamento com o público mais jovem, contudo, para além do ambiente de consumo se atualizar, a forma como esse conteúdo é divulgado, assistido e produzido segue uma perspectiva problemática, tornando a exposição ainda mais crítica e dessensibilizada.

Os dados obtidos através da ferramenta Google Trends, mencionados anteriormente na seção de resultados, comprovam o crescente interesse pelo gore e mídias similares, manifestado principalmente durante o período de adesão a plataformas ausentes de diretrizes de moderação que fiscalizem as interações e os conteúdos que estão sendo compartilhados dentro de suas comunidades, as quais por consequência viabilizam a livre circulação de conteúdos gráficos sem restrições. Ao se exonerarem desse policiamento, as plataformas se beneficiam do engajamento construído à partir da repercussão dos temas, mesmo que signifique colocar a integridade e segurança de pessoas em risco.

Segundo Machado (2024), as técnicas utilizadas pelos algoritmos empregados nas redes sociais são altamente eficazes no processo de personalização do conteúdo, o adaptando aos interesses do usuário de para que utilize sua plataforma por mais tempo, consequentemente resultando na liberação de dopamina conforme esse processo se repete com o tempo. Contudo, o consumo excessivo pode gerar tolerância neuroquímica, sendo necessários estímulos ainda maiores para obter o mesmo nível de prazer anterior.

Essa saturação do sistema de recompensa correlaciona-se diretamente com os limites psíquicos do sujeito, visto que, segundo a perspectiva de Melo Filho (1992), o impacto psicológico gerado pela exposição a cenários de sofrimento extremo pode sobrecarregar os mecanismos de defesa do indivíduo. Desse modo, nota-se como a dinâmica teórica se aplica à discussão sobre o consumo de mídias violentas.

Sob a mesma ótica, o consumo de forma crônica pode afetar diretamente as respostas neurofisiológicas da amígdala cerebral, responsável pelo controle emocional, medo e aprendizado relacionado ao que apresenta perigo para o indivíduo. Esse impacto pode causar a hiperativação da amígdala, desencadeando a liberação expressiva de adrenalina e cortisol no cérebro, afetando diretamente na ansiedade, sono e hipervigilância. (Elkis et al., 2000).

Apesar da adrenalina ser um neurotransmissor responsável pela resposta de “luta ou fuga” diante de uma situação de estresse, existe também o interesse quanto a essa sensação, como visto na atração em práticas de esportes radicais, uso de drogas estimulantes e usufruto de registros pornográficos ou de tortura, assassinato e morte, como retratado pelo tema da pesquisa (Brymer et al., 2020 apud Hagerty; Barasz, 2020). Nesse ínterim, a dopamina desempenha um papel de motivação, recompensa e prazer (Cleveland Clinic, 2025a; Cleveland Clinic, 2025b), reforçando o ciclo de repetição do comportamento para a obtenção desse sentimento, e como mencionado anteriormente, com o passar do tempo se faz necessário alimentar o mecanismo de tolerância com estímulos de maior intensidade, geralmente se tratando de conteúdos ainda mais violentos.

Além da dependência comportamental, os prejuízos também são acompanhados pela dessensibilização à violência, que pode aumentar a propensão a atos violentos, assim como por sentimentos de ansiedade e medo que se afloram pelo temor que o mesmo aconteça com o indivíduo ou pessoas próximas. Segundo Fernando Gomes, neurocirurgião participante do quadro "Correspondente Médico" da CNN Brasil, pessoas que assistem vídeos de tragédia são passíveis de desenvolver até mesmo Transtorno do estresse pós-traumático.

Paralelamente a essa exposição e à falta de diretrizes de moderação rígidas, ambientes virtuais específicos passaram a centralizar esse tipo de comportamento. Assim como as páginas voltadas especificamente para a divulgação de gore, a plataforma de comunicação *Discord* tornou-se um dos espaços mais explorados por criminosos virtuais, devido à facilidade de criação de servidores privados, ao anonimato oferecido e à ausência de moderação rígida. Sob o apelido de “Painéis do *Discord*”, surgiram grupos organizados com finalidades ilícitas, entre elas a incitação ao ódio contra minorias, ameaças e coerção psicológica, sobretudo direcionada a mulheres, crianças e adolescentes, logo substituindo plataformas envolvendo publicação e divulgação de gore, os chamados *shock sites*, para passarem a produzir seus próprios conteúdos através de suas vítimas, como descrito pela BBC News Brasil:

levantamento da Safernet, ONG que se dedica à defesa dos direitos humanos na internet, mostra que no primeiro trimestre de 2025 o número de denúncias envolvendo o Discord aumentou 172,5 %, na comparação com o mesmo período do ano passado. Os maiores aumentos foram de denúncias dos crimes de apologia e incitação a crimes contra a vida, homofobia e pornografia infantil (que inclui imagens de abuso e exploração sexual infantil) (Mota, 2025).

Esse indicador alarmante confirma a migração de subculturas violentas para ambientes de difícil monitoramento.

Tal dinâmica ficou ainda mais em evidência a partir de 2023, quando o termo “Painéis do *Discord*” ganhou notabilidade com a busca e apreensão de Pedro Ricardo Conceição da Rocha, afamado por seu pseudônimo “*King*”, sendo condenado a 24 anos de prisão por formação criminosa, estupro qualificado coletivo, estupro de vulnerável e corrupção de menores. O jovem e demais membros do grupo, ameaçavam adolescentes a se exibirem a eles nus (seja através de gravações ou vídeo-chamadas ao vivo), escarificando os nomes dos criminosos em seu corpo ou se torturando em troca de não terem seus vídeos ou dados pessoais vazados. O caso ganhou ainda mais repercussão através de uma matéria no programa televisivo Fantástico, exibido no dia 25 de junho do mesmo ano, que tinha por objetivo expor as violências cometidas por usuários mal intencionados.

Dentro dessas práticas expostas, nota-se que maioria das vítimas presentes nos vídeos serem meninas adolescentes entre 12 a 15 anos, elas não são as únicas. Entre os conteúdos, encontra-se uma categoria à parte nomeada *Lulz*, na qual as violências são redimensionadas a animais, geralmente domésticos, que são torturados e/ou assassinados, comumente impostas às próprias vítimas, forçadas pelos violentadores através de ameaças.

Paralelamente a esses grupos de plataformas privadas, algumas páginas de grande porte famosas também passaram por investigações, como foi o caso do site canadense Bestgore, um dos maiores catálogos de gore da internet no período de 2008-2020, desativado após a publicação de vídeos referentes ao assassinato do estudante Jun Lin, em Montreal, caso esse que ainda estava sob investigação.

Para além da veiculação desses arquivos, ao analisar as seções de comentários dos *shock sites* e das comunidades gore, observa-se um padrão ideológico preocupante, no qual as vítimas são ridicularizadas, insultadas e desumanizadas, especialmente quando pertencem a grupos socialmente marginalizados. Quando as vítimas são mulheres, a violência assume características ainda mais misóginas, incluindo sexualização post mortem, humilhação e discursos que normalizam estupro, tortura e assassinato como entretenimento.

Esse processo de naturalização da violência nessas comunidades não é apenas um subproduto do vício, mas um processo ativo de desengajamento moral, conforme proposto por Albert Bandura. Ao rotular as vítimas com insultos misóginos ou racistas, os usuários operam uma desumanização que rompe os vínculos de empatia. Esse mecanismo permite que o indivíduo assista a atos de extrema crueldade sem experimentar culpa, pois a vítima deixa de ser vista como um semelhante e passa a ser tratada como um objeto de entretenimento ou um 'inimigo' que merece o sofrimento. O anonimato das redes, somado ao reforço do grupo,

facilitam o deslocamento da responsabilidade individual para o coletivo, validando a barbárie sob uma nova moralidade de grupo.

Em paralelo a essa coletividade majoritária masculina e de cunho misógino existente por trás dos números e comentários nos *shock sites*, redes como YouTube e TikTok demonstram uma realidade em que se prevalece o público feminino através dos materiais de *true crime* (Ou crimes reais).

Segundo Braidoti (2024), o *true crime* pode ser caracterizado como um subgênero jornalístico que retrata casos reais populares através de uma narrativa informal, ganhando notoriedade pelo público mais jovem através de youtubers ou tiktokers (criadores de conteúdo digital nas plataformas YouTube e TikTok) que produzem conteúdos relacionados a comentar e explicar casos criminais, geralmente de serial killers famosos, mantendo uma linguagem mais atraente em busca de tornar o tema mais agradável.

Por trás desse processo, retoma-se a problemática do uso do sofrimento alheio como diversão, ainda que não seja através de fotos e vídeos do acontecimento em si. Essa banalização é observável na forma em que esses vídeos são produzidos, sendo possível encontrar diversas criadoras de conteúdo que fazem quadros de GRWM (Do inglês “Get ready with me”, com sua versão em português chamada “Se arrume comigo”), nos quais se maqueiam ou experimentam roupas e acessórios enquanto descrevem casos criminais como se contassem uma história fictícia, sem se atentar à profundidade existente por trás desses acontecimentos por serem reais, se tornando incabível tratar como uma “fofoca” ou conversa qualquer.

Apesar dessas semelhanças no consumo, outra característica divergente entre ambas as audiências se dá pela motivação por trás delas. Enquanto na esfera dos *shock sites* e “panelas”, habitadas preponderantemente pelo público masculino, é criada a fantasia de se tornar o agressor ou de mudanças sociais que sigam suas ideologias; percebe-se como foco das espectadoras femininas vídeos e podcasts de *true crime*, os quais, para além da curiosidade e entretenimento, constantemente são utilizados como estratégias de autoproteção.

Um exemplo frequentemente observado é a alteração do comportamento a partir do conhecimento do perfil da “vítima perfeita”, visando evitar enquadrar-se sob esse padrão. Essa mudança se faz a partir do acesso a investigações e estatísticas sobre os casos assistidos ou escutados, reconhecendo padrões entre vítimas e criminosos para então evitar se enquadrar nesse molde.

Contudo, dentro desse mesmo nicho, também é comum encontrar mulheres que demonstram admiração pelos infratores, almejando fazerem parte de relacionamentos

românticos com os assassinos sob a afirmação de que seriam capazes de mudar ou corrigir suas condutas. Essa atração é denominada “hibristofilia” (Brito, 2021). Existe também, em alguns casos dessa psicopatologia, o hábito de enviar cartas de amor e mantimentos para presidiários famosos com os quais nunca tiveram contato direto.

No contexto brasileiro, no dia 13 de outubro de 2008, na cidade de Santo André, estado de São Paulo, a adolescente Eloá Cristina Pimentel, de 15 anos, foi mantida em cárcere privado por seu ex-namorado, Lindemberg Fernandes Alves, que não aceitou o término do relacionamento. Além de Eloá, outros três adolescentes foram usados como reféns.

O sequestro teve duração superior a 100 horas e passou a ser acompanhado de forma contínua por diversos veículos de comunicação desde o primeiro dia da ocorrência. A situação culminou na intervenção das forças policiais, incluindo o Grupo de Ações Táticas Especiais (GATE) e a Tropa de Choque da Polícia Militar, momento em que o sequestrador efetuou disparos contra Eloá e sua amiga Nayara Rodrigues, resultando no falecimento de Eloá horas depois no hospital.

Sob essa ótica, o desfecho trágico do sequestro de Eloá Pimentel, ocorrido em 2008, evidencia a espetacularização midiática e a interferência direta dos meios de comunicação nas negociações policiais. Conforme relatado no documentário pelo sargento Magalhães, *as estratégias táticas estavam todas comprometidas pela transmissão ao vivo, pois o sequestrador assistia pela televisão cada passo que a polícia dava do lado de fora do apartamento* (sargento Magalhães, 2025). Essa dinâmica transformou o crime em um produto de entretenimento de massa em tempo real.

Como extensão desse fenômeno, observou-se uma mobilização inadequada da população no entorno do edifício onde o crime ocorria, marcada pela formação de aglomerações motivadas pela curiosidade e pelo consumo do evento como espetáculo. Entre essa multidão, surgiam grupos com placas contendo mensagens para o sequestrador, posteriormente, torcidas e comemorações se fizeram presentes. Um dos jornalistas entrevistados relembra a atuação de um grupo de jovens que entoava gritos como “Lindemberg, cadê você? Eu vim aqui só para te ver”, ilustrando o processo de banalização e romantização da violência.

Desse modo, a espetacularização de casos como o de Eloá Pimentel e o consumo de *true crime* como 'fofoca' em quadros de maquiagem ilustram o que se pode chamar de uma banalidade do mal contemporâneo. Adaptando o conceito de Hannah Arendt, o mal deixa de ser algo extraordinário ou monstruoso para se tornar um componente cotidiano, palatável e comercializável. Quando o sofrimento real é editado para caber em algoritmos de engajamento, ocorre uma erosão da capacidade de julgamento do público. O espectador não se horroriza mais

com a violação da vida, pois a estrutura midiática transforma a tragédia em um conteúdo 'banal', desprovido de sua dimensão ética e reduzido a uma mercadoria de consumo rápido.

Sob essa perspectiva, as práticas analisadas conflitam com os preceitos da profissão, conforme estabelecido no Código de Ética dos Jornalistas Brasileiros: Art. 7º, inciso IV: estabelece o compromisso com a presunção de inocência e o respeito à dignidade humana, proibindo a exposição precoce de investigados; Art. 13: proíbe o uso da notícia para fins de espetacularização ou para atingir a honra e a intimidade de terceiros. Dessa forma, tal abordagem corrobora a premissa inicial dessa pesquisa quanto à mudança na função social das notícias e em suas formas de divulgação.

Sob a mesma perspectiva, em 28 de outubro de 2025, uma operação conjunta entre o BOPE e a Polícia Civil nos complexos da Penha e do Alemão resultou em um cenário de letalidade acentuada, com mais de 121 óbitos relatados (CNN, 2025). A exposição pública dos corpos na Praça São Lucas desencadeou um estado de pânico coletivo e mobilizou moradores na busca por identificação de entes queridos, evidenciando o impacto traumático imediato na comunidade local

O presente estudo adota uma postura de neutralidade científica a respeito das dinâmicas táticas e políticas da referida operação, limitando seu escopo analítico à investigação das implicações na saúde mental decorrentes do consumo de violência gráfica por indivíduos motivados pela curiosidade ou entretenimento. Entende-se também a relevância da divulgação informativa sobre o episódio e os falecimentos relacionados, contudo, deve ser investigado até que ponto imagens e vídeos de teor grotesco e explícito devem ser disponibilizados livremente para a população.

Os registros, sejam eles amadores ou profissionais, rapidamente se espalharam por toda internet, principalmente entre redes sociais com restrições mais brandas quanto conteúdos sensíveis, como na plataforma X. As imagens, extremamente cruéis e sangrentas se tornaram mais uma vez foco de curiosos, acompanhadas de incontáveis comentários satisfeitos com as mortes ou que incitavam por ainda mais violência, sendo constante entre eles frases como “Bandido bom é bandido morto” e “Deveriam ter matado mais”.

Como ilustração desse comportamento digital, durante a semana do incidente, uma das principais imagens que circulava pelas comunidades virtuais se tratava de um corpo vestido com roupas de camuflagem e traumatismo craniofacial grave causado por tiros. Entre os motivos da popularização da foto, estava a especulação de que o corpo seria da traficante “Japinha do CV”, criando grandes discussões nas redes sociais sobre se a morte era verdadeira

ou não, disseminando ainda mais a imagem ao ser utilizada por internautas como prova de falecimento ou em comparações com as mídias da jovem para provar que o corpo não a pertencia.

Para essas comunidades, o interesse por trás da busca não estava associado à identificação da vítima e informações sobre a operação, consistia-se na curiosidade em ver o corpo que foi divulgado. Essa circunstância corrobora a constatação de que existe uma preocupante dessensibilização à morte e à violência na sociedade brasileira, na qual investigar supostos falecimentos, buscar e compartilhar essas imagens se transforma em uma forma de entretenimento, como se as vítimas não fossem pessoas reais com histórias e vínculos.

Conclusão

A perda do caráter informativo em periódicos para a utilização de notícias violentas como recurso de engajamento atua diretamente no adoecimento neuropsicológico dos jovens. Conforme demonstrado ao longo desta pesquisa, o consumo desenfreado de mídias de teor grotesco e explícito é alimentado por um circuito de recompensa dopaminérgica, gerando um processo crônico de dessensibilização no qual o sofrimento humano real passa a ser consumido e banalizado sob a roupagem de mero entretenimento digital.

Ademais, a ausência de diretrizes de moderação rígidas em plataformas de comunicação, a exemplo do *Discord*, propicia um terreno fértil para a consolidação de subculturas extremistas. Esses espaços virtuais instrumentalizam a curiosidade mórbida do público juvenil, convertendo a passividade do espectador em engajamento para a produção de novas violências, sobretudo de caráter misógino e desumanizador. Diante disso, constata-se o surgimento de uma banalidade do mal contemporânea, na qual as barreiras éticas e morais individuais são enfraquecidas pelo anonimato e pelo reforço do comportamento coletivo em rede.

Em suma, as implicações severas à saúde mental mapeadas nesta pesquisa, tais como ansiedade, hipervigilância e o risco de desenvolvimento de estresse pós-traumático, demandam uma atenção urgente tanto da esfera clínica da psicologia quanto da sociedade civil. Torna-se imprescindível expandir a produção científica e fomentar debates éticos sobre os limites da divulgação de fatalidades reais na mídia e nas redes sociais. Espera-se que este artigo sirva de subsídio para futuras investigações e intervenções psicossociais voltadas à mitigação dos impactos causados pela mercantilização da crueldade na era digital.

Referências

- AMYGDALA. **Cleveland Clinic**. Disponível em: <https://my.clevelandclinic.org/health/body/24894-amygdala>. Acesso em: 8 abr. 2026
- ANDERSEN, Marc Malmdorf et al. Playing with fear: A field study in recreational horror. **Psychological Science**, v. 31, n. 12, p. 1497–1510, 2020
- ARENDT, Hannah. **Eichmann em Jerusalém**: um relato sobre a banalidade do mal. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.
- BANDURA, Albert. **Desengajamento Moral**: Teoria e Pesquisa a Partir da Teoria Social Cognitiva. In: AZZI, Roberta Gurgel. Desengajamento moral na perspectiva da teoria social cognitiva. **Psicologia: Ciência e Profissão**, Brasília, v. 31, n. 2, p. 208-219, 2011. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S1414-98932011000200002>>. Acesso em: 25 out. 2025.
- BBC NEWS. Luka Magnotta case: “Gore” website owner charged in Canada. **BBC**, 17 jul. 2013. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/world-us-canada-23258538>. Acesso em: 28 out. 2025.
- BRAIDOTI, L. E. A crueldade como espetáculo: o fenômeno do true crime e o consumo da dor alheia nas redes digitais. **Anais de Resumos Expandidos do Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais**, v. 1, n. 6, p. 45-52, 2024.
- BRASIL, T. S. ONU pede investigação sobre mortes em operações policiais no Rio de Janeiro. **Agência ONU**. Disponível em: <https://news.un.org/pt/story/2025/10/1851384>. Acesso em: 11 nov. 2025.
- BRITO, Fabiana. **Atração fora da lei**: a complexidade da hibrístofilia e sua relação com o crime. [S.l.: s.n.], 2024.
- BRITO, J. S. A psicopatologia da hibrístofilia no cenário jurídico. **Revista Brasileira de Ciências Criminais**, v. 28, n. 142, p. 115-130, 2021.
- CLEVELAND CLINIC. **Adrenaline**. Cleveland Clinic Health Library. Disponível em: <https://my.clevelandclinic.org/health/body/23038-adrenaline>. Acesso em: 28 out. 2025.
- CLEVELAND CLINIC. **Dopamine: what it is, function & symptoms**. Cleveland Clinic Health Library, 2025a. Disponível em: <https://my.clevelandclinic.org/health/articles/22581-dopamine>. Acesso em: 28 out. 2025.
- CLEVELAND CLINIC. **The psychology of morbid curiosity and behavior reinforcement**. Cleveland Clinic Health Library, 2025b. Disponível em: <https://my.clevelandclinic.org>. Acesso em: 12 mar. 2025.
- DA COSTA, Adriana Rodrigues; JUNG, César Augusto. **Hibrístofilia**: a parafilia que leva ao julgamento moral e questiona os direitos de suas portadoras. [S.l.: s.n.], [ano].

ELECTION security spotlight – the Surface Web, Dark Web, and Deep Web. Center for Internet Security. Disponível em: <https://www.cisecurity.org/insights/spotlight/cybersecurity-spotlight-the-surface-web-dark-web-and-deep-web>. Acesso em: 3 dez. 2025.

ELKIS, H. et al. Impactos neuropsiquiátricos da exposição continuada a estímulos aversivos e estressores de ansiedade. **Revista de Psiquiatria Clínica**, v. 27, n. 3, p. 204-211, 2000.

GOOGLE TRENDS. Pesquisa sobre o termo "**Gore**". Disponível em: [google.com.br](https://trends.google.com.br/trends/explore?q=video%20gore&date=all&geo=BR). Acesso em: 28 out. 2025.

GOOGLE TRENDS. Pesquisa sobre o termo "**Video gore**". Disponível em: <https://trends.google.com.br/trends/explore?q=video%20gore&date=all&geo=BR>. Acesso em: 28 out. 2025.

HAGERTY, S. F.; BARASZ, K. Predicting the unpredictable: why people enjoy recreative fear. **Journal of Consumer Research**, v. 47, n. 2, p. 189-203, 2020.

MACHADO, Flávia Adjuto. A busca excessiva do prazer e a influência do algoritmo no adoecimento neuropsicológico. 2024. **Trabalho de Conclusão de Curso** (Bacharelado em Psicologia) – Universidade Estadual de Goiás, Unidade Universitária de Inhumas, Inhumas, 2024.

MEGAOPERAÇÃO no RJ: veja a lista de corpos identificados. **G1** Rio de Janeiro, 31 out. 2025. Disponível em: <https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2025/10/31/lista-mortos-identificados-megaoperacao-rj-penha-alemao.ghtml>. Acesso em: 11 nov. 2025.

MELO FILHO, J. **Psicossomática hoje**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.

MOTA, C. V. Operação contra o CV no Rio: policiais sem expertise de território foram expostos para fazer espetáculo, diz especialista em segurança. **BBC**, 1 nov. 2025.

NEITZKE, F. Pessoas que assistem a vídeos de tragédias também podem sofrer estresse pós-traumático. **CNN Brasil**, 3 nov. 2025. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/saude/pessoas-que-assistem-videos-de-tragedias-tambem-podem-sofrer-estresse-pos-traumatico/>. Acesso em: 3 nov. 2025.

PANAGIOTIDIS, P. et al. The global consumption of graphic violence online: metrics and psychological implications. **Journal of Media Psychology**, v. 31, n. 4, p. 222-235, 2019.

SALDANHA, R. Megaoperação: Comandante contraria Castro e fala que “emboscada foi do CV”. **CNN Brasil**, 1 dez. 2025. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/sudeste/rj/megaoperacao-comandante-contraria-castro-e-fala-que-emboscada-foi-do-cv/>. Acesso em: 1 dez. 2025.

SANTOS, J. M.; BRANDÃO, M. L. Organização neural de diferentes tipos de medo e suas implicações na ansiedade. **Revista Brasileira de Psiquiatria**, São Paulo, v. 25, supl. 2, p. 16-22, dez. 2003. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbp/a/yqYWNKdm9NPPVxv9sQqjqPy/?format=html>(=pt. Acesso em: 9 abr. 2026.

SCRIVNER, Coltan. Morbid curiosity as an adapted motivation to explore survival-relevant threats. **Evolutionary Psychology**, v. 19, n. 1, p. 1-12, 2021.

SCRIVNER, Coltan et al. The fans of horror: metadata analysis on morbidly curious individuals during crisis scenarios. **Personality and Individual Differences**, v. 171, p. 110-118, 2021.

SILVA, A. J. C.; RAMALHO, L. M.; LAPORT, T. J. Considerações sobre a ativação dopaminérgica na adolescência através do uso das redes sociais e a intervenção cognitivo-comportamental. **Mosaico - Revista Multidisciplinar de Humanidades**, Vassouras, v. 14, n. 3, p. 231-237, set./dez. 2023.

SOUSA 2220995, Lara. O marketing da dopamina: Como somos manipulados pelo prazer instantâneo. **The Trends Hub**, Porto, v. 1, n. 5, 2025. DOI: 10.34630/tth.v1i5.6208. Disponível em: <https://parc.ipp.pt/index.php/trendshub/article/view/6208>. Acesso em: 15 dez. 2025.



Recebido: 23/06/2026; Aceito: 15/07/2026; Publicado: 31/07/2026.