

## **Por trás dos ataques em escolas no Brasil: Culpabilização de jogos violentos e justificação do sistema**

### *Behind school attacks in Brazil: Blaming violent games and system justification*

Tatiana Cavalcanti de Albuquerque Leal <sup>1</sup>, Ingrid Dandara Gomes Marinho<sup>1</sup>

**RESUMO:** Nos últimos anos, o Brasil, historicamente não associado a ataques escolares, viu um aumento preocupante desses eventos. Este cenário intensificou o debate sobre o papel dos jogos violentos de videogame na formação do comportamento agressivo e na perpetuação da violência entre os jovens. Muitos culpam os videogames por esses ataques, embora a comunidade científica ainda não tenha chegado a um consenso sobre essa relação. Atribuir a causa dos ataques aos jogos violentos pode desviar a atenção de questões macrossociais, como o acesso às armas e ideologias extremistas, e ser uma forma de justificar o sistema. Assim, este estudo teve como objetivo investigar se a justificação do sistema prediz a atribuição da causa dos ataques em escolas a jogos violentos. A amostra incluiu 110 participantes entre 18 e 77 anos ( $M = 30,8$ ;  $DP = 9,8$ ). Os resultados revelaram que a justificação do sistema prediz significativamente a atribuição da causa dos ataques a jogos violentos. Esses achados indicam que quanto maior é a propensão dos participantes para justificar o sistema, mais forte a crença de que jogos violentos são responsáveis pelos ataques. Culpar os jogos violentos pode refletir uma necessidade psicológica de manter uma visão de mundo onde o sistema é justo, atribuindo falhas a fatores individuais ou psicológicos. Isso desvia a atenção de questões mais complexas e sistêmicas, como o acesso às armas de fogo ou a influência de ideologias extremistas.

**Palavras-chave:** Ataques Escolares; Jogos de Videogame; Justificação do Sistema; Atribuição de Causalidades.

**ABSTRACT:** In recent years, Brazil, historically not associated with school attacks, has seen a concerning increase in such events. This situation has intensified the debate on the role of violent video games in shaping aggressive behavior and perpetuating violence among young people. Many blame video games for these attacks, although the scientific community has yet to reach a consensus on this relationship. Attributing the cause of these

---

<sup>1</sup> Centro Universitário UNIESP

attacks to violent games may divert attention from macro-social issues such as access to firearms and extremist ideologies, and be a way to justify the system. Therefore, this study aimed to investigate whether system justification predicts the causal attribution of school attack to violent games. The sample included 110 participants aged 18 to 77 years ( $M = 30.8$ ;  $SD = 9.8$ ). The results revealed that system justification significantly predicts the attribution of attacks to violent games. These findings indicate that the higher the participants' propensity to justify the system, the stronger the belief that violent games are responsible for the attacks. Blaming violent games may reflect a psychological need to maintain a worldview where the system is just, attributing failures to individual or psychological factors. This diverts attention from more complex and systemic issues, such as access to firearms or the influence of extremist ideologies.

**Keywords:** School Attacks; Videogames; System Justification; Causal Attributions.

### Introdução

Na manhã de 05 de abril de 2023, na cidade de Blumenau, Santa Catarina, um homem invadiu uma creche e atacou brutalmente as crianças, resultando na morte de quatro delas e deixando outras cinco feridas. Este incidente ocorreu logo após outro ataque em uma escola em São Paulo, onde um aluno matou uma professora e feriu três pessoas, incluindo outro estudante (G1, 2023). Entre 2003 e 2023, ocorreram ao menos 16 episódios de ataques armados em escolas no Brasil (CNN Brasil, 2023).

Tiroteios em escolas são ataques armados, perpetrados por um estudante ou alguém de fora, contra alunos e professores dentro da instituição educacional, que geralmente levam a assassinatos em massa (Spector & Malyutin, 2022). Entretanto, como há uma grande proporção de crimes que não envolvem o uso de armas de fogo, é preferível utilizar o termo “ataque escolar” ou a expressão “ataques em escolas” (Bondü & Beier, 2015) para designar tais eventos.

Nos últimos anos, o Brasil, que não era palco frequente de casos de ataques escolares (Heck, 2023), testemunhou um aumento preocupante destes eventos que

chocam a nação e levantam questões urgentes sobre segurança e saúde mental dos jovens e adolescentes que cometem tais atos (Ferraz, 2023). Segundo Heck (2023, p. 1), “o que nos Estados Unidos eram episódios tristes e, de certa forma, regulares, para nós eram fatos que acompanhávamos pelo noticiário como algo distante da nossa realidade”. Hoje, não são mais incomuns.

Em meio a esse cenário e na busca por compreender os acontecimentos, surge, frequentemente, o debate sobre o papel dos jogos violentos na formação do comportamento agressivo e na perpetuação da violência entre os jovens. Muitas pessoas atribuem a culpa por ataques como esses a jogos de videogame (Markey et al., 2020), inclusive políticos em altos cargos, como o então presidente dos Estados Unidos, Donald Trump (Timm, 2019).

A culpabilização dos jogos e outras mídias por acontecimentos indesejáveis não é inédita. O debate sobre violência na mídia tem sido algo discutido até mesmo pelos antigos gregos e romanos. Mesmo Platão alertou que peças e poesias podiam ter um efeito negativo sobre os jovens e que a sociedade estaria melhor se elas fossem proibidas (Griswold, 2020). Formas de arte como música e história em quadrinhos, além de jogos como pinball (Bean et al., 2017), já foram acusadas de influenciar negativamente o comportamento humano, especialmente entre os jovens, com alegações de que promoviam violência e comportamento antissocial. Essa questão de como a violência na mídia pode levar a comportamentos violentos nos espectadores é controversa também na Psicologia, além de ser, igualmente, uma discussão antiga.

Na década de 1960, Albert Bandura demonstrou, em um clássico experimento, que crianças que assistiam a um filme de um adulto agredindo um boneco João-Bobo imitavam esse comportamento agressivo de maneiras muito similares depois. Os estudos de Bandura (1969) desempenharam um papel crucial na compreensão da aprendizagem

social e na formação da disseminada concepção de que mídias violentas exercem uma influência direta nos comportamentos agressivos. No entanto, a despeito dessa influência verificada, a comunidade científica ainda não chegou a um consenso sobre a natureza dessa relação.

Em uma revisão sistemática de 91 estudos sobre violência na mídia, Leclerc (2023) refere que mais pesquisas são necessárias para entender o impacto do consumo da mídia no comportamento violento. Desde 2013, a maioria dos estudos não tem encontrado uma correlação significativa entre consumo de mídia e violência (Leclerc, 2023). Apesar disso, a relação entre jogos violentos de videogame e incidentes violentos, como ataques em escolas, segue sendo afirmada. Como afirma James Alan Fox, professor de criminologia da Northeastern University na Inglaterra, a atenção aos videogames violentos após tiroteios parece ser um bode expiatório fácil (NBC NEWS, 2019). Os jogos parecem levar a culpa quando a culpa poderia ser, em grande medida, de algo macrossocial.

É necessário abordar fenômenos violentos como ataques a escolas com cautela e considerar uma variedade de fatores que poderiam contribuir para a ocorrência desses eventos. A compreensão das complexidades subjacentes aos ataques escolares demanda uma análise completa, que leve em conta não apenas o conteúdo midiático consumido pelos jovens, mas também fatores sociais, psicológicos e estruturais que podem desempenhar papel significativo nesse fenômeno. Colocar a culpa em fatores mais individualizantes pode ser uma maneira de não reconhecer que a origem do problema pode ser sistêmica. Assim, questiona-se se a atribuição de causas para ataques em escolas está relacionada à motivação para justificação do sistema. Especificamente, pergunta-se: a tendência para justificação do sistema influencia a atribuição da causa de ataques em escolas ao consumo de jogos violentos?

Neste contexto, o presente estudo tem como objetivo geral investigar se a justificção do sistema prediz a atribuio da causa de ataques em escolas a jogos violentos. Alm disso, busca-se levantar a freqncia das demais causas atribuídas para ataques em escolas; analisar se a justificção do sistema prediz as demais causas atribuídas para ataques em escolas; avaliar se a potencial relao preditiva entre a justificção do sistema e a atribuio da causa a jogos violentos é moderada pelo posicionamento político do participante e verificar se a idade influencia o ato de atribuir a causa dos ataques em escolas a jogos violentos.

### **Mídia, jogos e comportamentos violentos**

No contexto contemporâneo, os jogos virtuais surgiram como uma opção de entretenimento e interação social cada vez mais presente, alcançando um público diversificado e abrangente em todo o mundo. Com o avanço da tecnologia e a disseminação generalizada de dispositivos eletrônicos, como computadores pessoais, consoles de jogos e dispositivos móveis, os jogos virtuais tornaram-se parte integrante da vida moderna.

O primeiro jogo de videogame, um pingue-pongue eletrônico, foi lançado em 1972, mas os temas dos jogos se diversificaram muito desde então (Anderson et al., 2007). Hoje em dia, simuladores de violência e extermínio em massa não são mais jogos obscuros e incomuns. Por exemplo, segundo Myers (2014), no popular jogo Grand Theft Auto: San Andreas, os jogadores assumem o papel de um psicopata e é permitido que façam atividades como atropelar pedestres, roubar carros, cometer assaltos, realizar tiroteios de dentro de veículos, visitar zonas de prostituição e contratar este serviço e, em seguida, matar trabalhadoras sexuais para recuperar o dinheiro. Com gráficos em 3D realistas, é possível derrubar pessoas, pisar nelas até que cuscam sangue e assistir à sua morte.

Craig Anderson, importante pesquisador do tema, e seus colegas compilaram uma grande quantidade de estudos em que se mostram alguns efeitos prejudiciais persistentes dos videogames violentos (Bartholow et al., 2005). Jogos como *Mortal Kombat*, em comparação com jogos não violentos, aumentam a excitação fisiológica (frequência cardíaca e pressão arterial) e pensamentos, sentimentos e comportamentos agressivos, como brigas e discussões. Mesmo controlando a influência de fatores de personalidade nesta relação, pesquisas concluíram que a exposição à violência dos jogos aumenta a agressividade (Bartholow et al., 2005).

De modo similar, Gentile et al. (2004) observaram que adolescentes intensamente expostos a jogos violentos têm uma probabilidade significativamente maior de se envolver em brigas. Além disso, jogar videogames violentos diminui os comportamentos pró-sociais, tornando as pessoas menos propensas a ajudar os outros e mais predispostas a explorar parceiros em tarefas cooperativas (Sheese & Graziano, 2005). Adicionalmente, estes jogos também dessensibilizam os jogadores para a violência (Bartholow et al., 2005).

Por outro lado, Ferguson (2008) oferece uma visão contrária em suas pesquisas, sugerindo que os jogos violentos poderiam não ter um efeito significativo no comportamento agressivo e, em alguns casos, poderiam até ter um efeito calmante e de liberação de estresse. Ferguson (2008) argumenta que pesquisas anteriores não consideram adequadamente fatores como contexto social e estilo de vida ao avaliar os efeitos dos jogos violentos. Estudos longitudinais sugerem que a exposição à violência na mídia ou nos videogames pode ter um impacto mais significativo em crianças que já possuem uma predisposição à violência (Anderson & Dill, 2000). Assim, assistir à violência na mídia pode simplesmente funcionar como uma permissão para que essas crianças manifestem suas tendências agressivas já pré-existentes (Ferguson & Kilburn,

2009). A suposição mais comum de que assistir à violência torna as pessoas mais agressivas não leva em conta que pessoas agressivas também são atraídas a assistir à violência em primeiro lugar, ou, ainda, que outro fator totalmente independente pode causar ambos, como terem aprendido naturalmente pela forma como são tratadas por pais ou irmãos abusivos (Aronson et al., 2018). Essa visão desafia a ideia de que os jogos violentos são intrinsecamente negativos, destacando a importância de se considerar todas as nuances na relação entre jogos e comportamento humano.

Este debate não se limita ao academicismo. Com frequência, sai da esfera acadêmica e chega à população geral. Embora não pareça haver um consenso no campo da ciência, no campo do senso comum muitas pessoas têm opiniões formadas sobre jogos violentos de videogame serem a causa de alguns assassinatos e ataques.

### **A teoria da atribuição de causalidade e a teoria da justificação do sistema**

Segundo Heider (1958), as pessoas comuns são como cientistas amadores, tentando, o tempo todo, compreender o comportamento dos outros, reunindo informações até chegarem a uma explicação ou causa razoável para o que aconteceu, atribuindo causalidades. Atribuições causais são o processo pelo qual as pessoas chegam a conclusões sobre as causas de ações ou eventos.

Heider (1958) indicou que a maneira de se chegar a uma conclusão se dá através de uma dicotomia entre atribuição interna ou externa. A atribuição interna refere-se à inferência de que o comportamento de uma pessoa foi causado por fatores intrínsecos a ela, como sua atitude, caráter ou personalidade. Por outro lado, a atribuição externa envolve a inferência de que o comportamento foi influenciado por fatores circunstanciais, relacionados à situação e ao contexto em que a pessoa se encontrava – ou seja, causas externas às pessoas. Uma atribuição externa é feita, por exemplo, quando se diz que ataques em escolas acontecem devido ao acesso facilitado às armas. Uma atribuição

interna é feita quando se julga que ocorrem porque os perpetradores são viciados em videogames violentos.

Os pesquisadores dessa área da atribuição identificaram um problema comum em nossas atribuições de comportamento. A cultura ocidental tem uma tendência a subestimar as influências externas e superestimar as disposicionais e internas no comportamento alheio, fazendo, primeiramente, atribuições internas. Isto foi chamado por Ross (1977) de “erro fundamental de atribuição”, e pode trazer consequências indesejáveis. Atribuir, primariamente, causas internas às dificuldades enfrentadas pelos indivíduos pode deslegitimar críticas ao sistema. Atribuições internas aumentam a ênfase na responsabilidade individual, desviando a atenção das falhas estruturais quando elas, de fato, existem. O problema está em que, se a atribuição feita é primariamente interna e as pessoas são vistas como responsáveis por seus próprios destinos e ações, as soluções para problemas sociais e econômicos tendem a se concentrar em mudanças comportamentais individuais em vez de reformas sistêmicas. Neste sentido, a atribuição de causalidade interna reforça a motivação para justificar e manter os sistemas sociais, econômicos e políticos nos quais as pessoas vivem.

A teoria da justificação do sistema, proposta por Jost e Banaji (1994) no quadro da Psicologia Social, propõe que os indivíduos são motivados a justificar e defender o sistema social, político e econômico como justo, legítimo e necessário. Precisamente, a justificação do sistema é definida como “o processo psicológico pelo qual os arranjos sociais existentes são legitimados, mesmo às custas do interesse pessoal e do grupo” (Jost & Banaji, 1994, p. 2). Esta motivação pode levar as pessoas a racionalizar desigualdades e injustiças, acreditando que o sistema é justo, legítimo e imutável (Jost et al., 2004).

A teoria da justificação do sistema sugere que as pessoas recorrem a diferentes estratégias cognitivas e emocionais para justificar o sistema social, como a racionalização

de desigualdades, a minimização de injustiças e a atribuição de mais características positivas a grupos dominantes. Essas justificações muitas vezes ocorrem de forma automática e inconsciente e o impulso para legitimar o sistema ocorre como forma de diminuir a dissonância cognitiva sentida quando alguém se dá conta de contradições do sistema que não se consegue justificar, como algumas situações de desigualdade social podem fazê-lo (Owuamalam et al., 2018).

A adoção de ideologias que justificam o status quo (por exemplo, meritocracia, crença em um mundo justo, conservadorismo, etc.) ajudam os indivíduos a se convencerem de que o mundo é controlável e justo, onde todas as pessoas têm as mesmas oportunidades de ascensão social (Whitson et al., 2015), e usam essa ideologia para manter o bem-estar psicológico, uma vez que a ameaça ao sistema pode prejudicar o equilíbrio cognitivo (Silva & Pereira, 2023). Não localizar a causa dos acontecimentos nos fatores corretos, contudo, significa criar sempre soluções paliativas e que não chegam às origens das questões.

A justificação do sistema tem sido correlacionada com vários fatores em inúmeros estudos. Por exemplo, correlacionou-se positivamente com a votação em partidos do establishment político e negativamente com a votação antiestablishment (Langer et al., 2023). Correlacionou-se positivamente com o conservadorismo (Nakagoshi & Inamasu, 2023) e com uma maior negação da existência de problemas ambientais, como o aquecimento global (Feygina et al., 2010). Uma vez que atribuir a causa dos ataques a fatores como acesso facilitado a armas significa deslocar a responsabilidade da esfera individual para a sistêmica, é possível que atribuir causas internas para ataques em escolas reflitam, assim, também uma maneira de não responsabilizar o sistema e uma motivação para justificar o sistema.

### **Ataques em escolas, acesso a armas de fogo e ideologias extremistas**

Diante da tristeza, do medo e da confusão, as pessoas frequentemente buscam dar sentido a eventos traumáticos (Graham et al., 2022). Assim, surgem as tentativas de entender por que as pessoas cometem ataques em escolas. Gaughan et al. (2001), em um estudo com 2.017 estudantes, descobriu que a grande maioria das pessoas acreditava que os tiroteios em escolas eram causados por desejo de vingança ou bullying (87 e 86%), mais do que pelo acesso facilitado a armas (56%). Uma parte minoritária acreditava que era devido ao consumo de violência na TV, filmes, ou jogos de computador e videogames (37%). Vale salientar, contudo, que existem diferenças geracionais na culpabilidade percebida dos tiroteios em escolas. De acordo com pesquisa de Graham et al. (2022), os “baby boomers”, participantes da geração compreendida de 1946 a 1964, estavam mais inclinados a atribuir tiroteios em escolas a “causas antigas” como quebra de valores familiares, religião e videogames violentos em comparação aos millennials (1981 a 1996) e à geração Z (1997 a 2012), que são mais consumidores de mídia violenta e eram mais propensos a associar tiroteios em escolas a bullying, problemas de saúde mental e medidas de segurança escolar.

Enquanto a percepção das pessoas para a causa dos ataques parece se centrar em fatores ao nível individual, pesquisas sobre as causas em si têm apontado para direcionamentos opostos. Dentre as causas comuns para os ataques em escola estão, por exemplo, o endosso ao acesso facilitado a armas de fogo e a ideologias extremistas (Portes & Araújo, 2023). Um estudo conduzido por Rees et al. (2019) investigou a causa raiz de dois tiroteios em escolas nos Estados Unidos ocorridos em 2019, usando 282 reportagens das 10 fontes de notícias mais confiáveis nos Estados Unidos, e descobriu que fatores de nível político, como legislação inadequada que controla a compra e posse de armas de

fogo, foram os contribuintes mais comuns oficialmente apurados para os tiroteios em escolas.

Esse relaxamento nos critérios de acesso a posse de armas é preocupante porque tem sido verificada uma relação entre o aumento do acesso a armas de fogo e tiroteios em massa nos Estados Unidos (Reeping et al., 2019). Mas essa não parece ser a percepção social de muitas pessoas, que acreditam que, na verdade, haveria menos crimes se mais pessoas tivessem armas para se defender (Stroebe et al., 2022). Após a ocorrência de dois tiroteios em massa no país, Stroebe et al. (2022) descobriram que o conservadorismo político e ter posse de armas previram positivamente a crença de que a posse generalizada de armas reduz o crime, o que também subsequentemente previu menos culpabilização da disponibilidade de armas para tiroteios em massa e menos apoio a leis de armas mais rigorosas.

Isto pode encontrar algum paralelo no Brasil. O acesso a armas de fogo experimentou um acentuado crescimento recente no país. Em janeiro de 2019, o então presidente Jair Bolsonaro assinou um decreto que facilitava a posse de armas de fogo no Brasil. Com isto, o número total de armas com registro ativo no Sistema Nacional de Armas (Sinarm), da Polícia Federal, chegou a 1,5 milhão em 2022, representando um crescimento de 47,5% em relação a 2019 (Fórum Brasileiro de Segurança Pública, 2023).

No Brasil, Portes e Araújo (2023) buscaram avaliar se existe relação entre o aumento significativo da circulação de armas de fogo e do avanço de movimentos de extrema direita com o aumento da violência dentro e contra as escolas, a partir de dados conjunturais de seis ataques a escolas brasileiras de 2018 a 2022. Embora análises estatísticas não tenham sido feitas, as autoras afirmam que é possível defender esta hipótese, mostrando que os ataques aconteceram em regiões cujo aumento de registros de posses ativos de arma de fogo foi verificado.

Além do aumento da circulação de armas de fogo, outra questão macrossocial relacionada a violência também tem sido expressiva: diversos dados indicam um crescimento da ideologia extremista de direita em nosso país. Um levantamento do jornal O Globo, realizado por uma antropóloga pesquisadora do neonazismo juntamente a uma reportagem do programa televisivo Fantástico, feitos em 2022, aponta para um crescimento de 270,6% de células extremistas no Brasil entre janeiro de 2019 e maio de 2021. Dentre elas, as neonazistas são a maioria, caracterizadas por discursos de ódio contra diversos grupos, como pessoas negras e pessoas queer, além de, por vezes, promoverem o antissemitismo e a negação do Holocausto. O estudo identificou, ainda, que o principal fator para a explosão do número de células neonazistas no Brasil é o uso das redes sociais (Fantástico, 2022).

As investigações policiais apontam que há presença dessas ideologias na maioria dos ataques recentes no Brasil. Por exemplo, em 2022, no ataque em Barreiras-BA, foi encontrado, no computador do estudante perpetrador, indícios de associação com grupos de diversas regiões do Brasil, organizados em torno do interesse comum por ataques a escolas, além de publicações racistas e discursos de ódio feitos por ele. Já em Aracruz-ES, também em 2022, a polícia encontrou materiais que demonstram apologia ao nazismo na casa do perpetrador do crime (Portes & Araújo, 2023). No caso de Blumenau-SC em 2023, segundo a Revista Fórum (Teodoro, 2023), havia uma hipótese de que o massacre fazia parte de uma ação de um jogo online. Análises revelaram que não havia indícios de que o crime tinha qualquer relação com jogos. Assim, parece haver um descompasso entre as causas reais e a percepção das pessoas sobre essas causas, podendo apontar para uma motivação para proteger o status quo atrelada a tais percepções.

Se, por um lado, os jogos de videogame violentos causarem agressão ou violência entre os jovens é algo que já tem sido explorado em profundidade, inclusive no Brasil,

por exemplo, (Mariano, 2020), o que não tem sido satisfatoriamente explorado no país é a percepção pública sobre as causalidades. Ao aplicar a Teoria da Atribuição de Causalidade e a Teoria de Justificação do Sistema ao contexto dos ataques escolares, acredita-se que seja possível entender melhor como a sociedade reage e busca explicações para esses eventos. Os ataques muitas vezes provocam pânico moral, exagerando a percepção de perigo e levando a respostas simplistas e imediatas, que não favorecem o desafio das estruturas sociais existentes. Atribuindo a causa dos ataques ao comportamento de consumir jogos de videogame violentos ou ao seu vício, desvia-se de questões mais profundas, como acesso às armas e desigualdades sociais. Assim, espera-se que as narrativas sobre ataques escolares reflitam uma tendência para justificar o sistema e manter a ordem social estabelecida.

Porque a justificação do sistema tem estado associada a agendas mais conservadoras, na medida em que reflete uma tendência motivacional de defender e justificar a maneira como as coisas são (Jost, 2020), como a negação da existência de aquecimento global (Feygina et al., 2010), temos a hipótese principal de que ela se associará, neste estudo, à tendência de atribuir a causa dos ataques escolares a fatores individuais, como o consumo de jogos, em vez de macrossociais. Quanto mais as pessoas são motivadas a defender e reforçar o sistema existente, mais provável será que neguem que problemas sejam, de alguma forma, resultado das práticas do sistema.

## **Método**

### **Participantes**

Participaram deste estudo 110 pessoas entre 18 e 77 anos, sendo a média de idade de 30,8 anos (DP = 9,8). Desse total, 65,5% eram do sexo masculino. Quanto ao grau de escolaridade, a maioria tinha ensino superior completo (37,3%) ou incompleto (32,7%).

No que se refere à orientação política, 56,4% se autodeclararam como de esquerda, 26,4% como de centro e 17,3% como de direita.

### **Instrumento e procedimentos de coleta de dados**

O estudo foi conduzido de maneira virtual, por meio de um formulário no *Google Forms* que foi distribuído através das redes sociais. O estudo foi aprovado em Comitê de Ética em Pesquisa, sob parecer de número 6.530.623, e seguiu todos os princípios necessários para a realização de pesquisa com seres humanos previstos nas resoluções CNS 466/12 e 512/16. Para a coleta de dados dos participantes, inicialmente, foi fornecido um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) para leitura e concordância. Após essa etapa, foram feitas perguntas sociodemográficas sobre idade, gênero, orientação política e nível de escolaridade do participante. Em seguida, foi apresentada uma introdução em poucas linhas sobre a ocorrência de ataques em escolas no Brasil e, com uma escala Likert de 6 pontos, perguntava-se em que medida o participante acreditava que os ataques, de uma forma geral, se devem a: jogos de videogame violentos (Por exemplo, Counter Strike, Fortnite, Call of Duty, etc.); problemas psicológicos do perpetrador dos ataques; acesso facilitado a armas de fogo; personalidade do perpetrador dos ataques; crescimento de ideologia fascista no país. Estes itens foram escolhidos tomando como base uma revisão das causas atributivas que surgiram no estudo de Gaughan et al. (2001). Ademais, para medir a motivação para a justificação do sistema, foi utilizada a Escala de Justificação do Sistema (Silva & Pereira, 2023), de 6 pontos e 6 perguntas, de consistência interna satisfatória ( $\alpha = 0.81$ ), criada e validada para contexto brasileiro. As questões abordam temas como a percepção de justiça na sociedade, por exemplo “Todo mundo tem as mesmas oportunidades para buscar riqueza e felicidade” e “De uma maneira geral, as coisas no Brasil são como devem ser”.

## **Análise dos dados**

Com o intuito de investigar a relação entre atribuição de causalidade aos incidentes de ataques em escolas (variável dependente) e a inclinação para justificar o sistema (variável independente), foram conduzidas análises de regressão linear simples utilizando o programa SPSS Statistics versão 24 e de moderação, usando o PROCESS Macro para SPSS, versão 4.2 (Hayes, 2018), além de análises estatísticas descritivas simples, como frequência e média.

## **Resultados**

A primeira pergunta a que se buscou responder foi se a motivação para justificar o sistema pode prever a causa que os participantes atribuem para os ataques em escolas. As análises revelaram que a justificação do sistema apresentou uma influência estatisticamente significativa na atribuição de causalidade dos ataques em escolas ao consumo de jogos de videogame violentos [ $F(1,109) = 5,368$ ,  $p < 0,05$ ,  $R^2$  ajustado = 0,039] e ( $b = 0,629$ , IC 95% = 0,091 – 1,167). Também foi significativa a predição da justificação do sistema para a atribuição da causa ao acesso facilitado a armas de fogo [ $F(1,109) = 13,965$ ,  $p < 0,001$ ,  $R^2$  ajustado = 0,108] e ( $b = -1,114$ , IC 95% = -1,704 – -0,523). Do mesmo modo, a justificação do sistema também foi um preditor significativo para a atribuição da causa ao crescimento da ideologia fascista no Brasil [ $F(1,109) = 16,292$ ,  $p < 0,001$ ,  $R^2$  ajustado = 0,122] e ( $b = -1,244$ , IC 95% = -1,854 – -0,633). Isto quer dizer que, quanto maior a justificação do sistema, maior a percepção de que jogos de videogame violentos são uma causa dos ataques em escolas. Por outro lado, quanto maior a justificação do sistema, menor a percepção de que o acesso facilitado a armas de fogo e o crescimento da ideologia fascista são causas para estes ataques.

Em contrapartida, os resultados revelaram que a justificação do sistema não teve influência estatisticamente significativa na atribuição da causa dos ataques em escolas a

problemas psicológicos do perpetrador dos ataques [ $F(1,109) = 0,002$ ,  $p = 0,965$ ,  $R^2$  ajustado =  $-0,009$ ], ( $b = -0,009$ , IC 95% =  $-0,395 - 0,378$ ). A análise de regressão também revelou que a justificação do sistema não é um preditor significativo da atribuição de causa “personalidade do perpetrador” [ $F(1,109) = 0,815$ ,  $p = 0,369$ ,  $R^2$  ajustado =  $-0,003$ ] ( $b = -0,200$ , IC 95% =  $-0,639 - 0,239$ ), e também não prediz significativamente a atribuição da causa ao “ambiente familiar em que o perpetrador foi criado” [ $F(1,109) = 1,305$ ,  $p = 0,256$ ,  $R^2$  ajustado =  $0,003$ ], ( $b = -0,250$ , IC 95% =  $-0,683 - 0,183$ ). Assim, a justificação do sistema não influencia a atribuição destas causas para os ataques.

Buscamos, ainda, levantar a frequência das atribuições de causalidade para ataques em escolas. Como mostra a Tabela 1, o fator que teve maior média de concordância como sendo causador dos ataques em escolas foi “problemas psicológicos do perpetrador dos ataques”, seguidos por “personalidade do perpetrador” e “ambiente familiar” em que foi criado, enquanto o que teve menor concordância foi “Jogos de videogame violentos”. Embora em menor frequência, foi visto que, quando os jogos violentos eram atribuídos como fator responsável, isso esteve, em certa medida, associado à necessidade de justificar o sistema.

**Tabela 1**

*Frequência das causas atribuídas*

| <b>Causa</b> | Problemas psicológicos | Acesso a armas de fogo | Jogos de videogame violentos | Personalidade do perpetrador | Crescimento da ideologia fascista | Ambiente familiar |
|--------------|------------------------|------------------------|------------------------------|------------------------------|-----------------------------------|-------------------|
| <b>Média</b> | 5,09                   | 4,16                   | 2,21                         | 4,90                         | 4,32                              | 4,87              |

Fonte. Os autores.

Também era objetivo do estudo avaliar se a relação de predição da atribuição de causa a jogos violentos pela justificação do sistema era condicional à orientação político-ideológica do participante. A orientação política, que se dividia em esquerda, centro e direita na pesquisa, foi operacionalizada em duas variáveis dummies, dicotomizando-a

para a análise, de forma que a orientação de esquerda (majoritária na amostra) foi escolhida como categoria de referência. Assim, tivemos as variáveis D1 (que comparava esquerda com direita) e D2 (que comparava esquerda com centro). A moderação foi realizada pelo modelo 1, com bootstrapping de 5.000 amostras e intervalo de confiança de 95% no SPSS.

Conforme apresentado na Tabela 2, a interação da relação preditiva com a orientação política (D1 e D2) não apresentou efeito estatisticamente significativo, não indicando a presença de moderação.

**Tabela 2**

*Efeitos do modelo de moderação*

|                    | <b><i>Coefficiente (b)</i></b> | <b><i>Erro-Padrão</i></b> | <b><i>t</i></b> | <b><i>p</i></b> |
|--------------------|--------------------------------|---------------------------|-----------------|-----------------|
| Constante          | 1,0763                         | 0,5621                    | 2,0016          | 0,0479          |
| Just. Sistema      | 0,7042                         | 0,3637                    | 2,2080          | 0,0294          |
| D1 (Esq/Dir)       | -0,4957                        | 2,1156                    | -0,3021         | 0,7632          |
| Just. Sistema * D1 | 0,0700                         | 1,0586                    | 0,0892          | 0,9291          |
|                    | <b><i>Coefficiente (b)</i></b> | <b><i>Erro-Padrão</i></b> | <b><i>t</i></b> | <b><i>p</i></b> |
| Constante          | 1,3422                         | 0,6083                    | 2,3309          | 0,0216          |
| Just. Sistema      | 0,5773                         | 0,3750                    | 1,7795          | 0,0228          |
| D2 (Esq/Cen)       | -0,7050                        | 1,1275                    | -0,6657         | 0,5071          |
| Just. Sistema * D2 | 0,1680                         | 0,7085                    | 0,2826          | 0,7780          |

Fonte. Os autores.

Neste sentido, os resultados da moderação indicam que a orientação política do participante não moderou a relação entre justificação do sistema e atribuição da causa dos ataques aos jogos violentos. Isto é, a justificação do sistema não predissem a atribuição da causa dos ataques a jogos violentos quando as pessoas eram só de uma dada orientação

política. A relação independeu da posição política do participante. Portanto, quanto maior o nível de justificação do sistema do participante de qualquer orientação política, maior era a percepção de que videogames violentos são uma causa de ataques a escolas.

Por fim, buscou-se verificar se a idade influencia a atribuição da causa dos ataques em escolas a jogos violentos. Descobriu-se que, de fato, a idade impacta e prediz significativamente o nível de atribuição dos jogos violentos como causa dos ataques em escolas [ $F(1,109)=12.138, p<0,05, R^2 \text{ ajustado}=0,093$ ]. O coeficiente de regressão ( $b=0,050, IC95$ ) indica que a relação é positiva, sugerindo que, para cada aumento de 1 ano na idade, o nível de atribuição da culpa aos jogos de videogame aumentava, em média, 0,050 pontos.

### **Discussão**

Neste estudo, buscou-se compreender as frequências das formas atributivas de causalidade mais usadas para ataques violentos a escolas, assim como entender de que maneira estas atribuições são explicadas pela motivação dos participantes para justificar o sistema. Os resultados encontrados apontam para uma maior prevalência de atribuições individualizantes. Este dado está em consonância e confirma o que a literatura da área tem encontrado sobre a percepção social das causas dos ataques escolares centrarem-se em fatores ao nível individual (Gaughan et al., 2001; Rees et al., 2019). Assim, em poucas palavras, é possível dizer que as pessoas neste estudo acreditam se dever os ataques em escolas, acima de tudo, a problemas psicológicos e personalidade do perpetrador.

Também foi revelado que existe uma relação entre idade e atribuição da causa dos ataques a jogos violentos. A idade previu este tipo de atribuição, de maneira que, quanto maior a idade, mais se atribuía esta causa para os ataques. Embora, por se tratar de uma amostra desbalanceada em termos de distribuição de idade, não tenha sido possível avaliar a diferença entre gerações, este resultado está de acordo com o que foi revelado por

Graham et al. (2022), de que pessoas mais velhas atribuíram mais a causa dos ataques em escolas a videogames, filmes, programas de TV ou músicas violentas. Isto faz sentido na medida em que pessoas mais velhas não são, normalmente, as consumidoras de jogos de videogame, como o são as millennials (como a média dos participantes deste estudo) e da geração Z. Logo, é natural que os consumidores dos jogos não vejam esse tipo de problema neles.

Os resultados obtidos indicam também que a justificação do sistema influencia de maneira significativa a percepção sobre algumas das causas dos ataques violentos em escolas, como as exploradas aqui. Especificamente, a justificação do sistema está associada a uma menor percepção de que o acesso facilitado a armas de fogo e o crescimento da ideologia fascista são causas dos ataques. Em contraste, está associada a uma maior percepção de que jogos de videogame violentos são uma causa dos ataques. Isso indica que indivíduos com maior motivação para justificar o sistema tendem a sistematicamente atribuir mais a causa dos ataques a alguns fatores individuais, como consumo de jogos de videogame violentos, e a não atribuir a causa a fatores macrosociais como acesso facilitado a armas de fogo ou aumento de ideologias extremistas.

Embora a justificação do sistema seja normalmente associada ao conservadorismo político (Jost, 2020), foi verificado, neste estudo, que a relação entre justificação do sistema e atribuição de causalidade a jogos violentos para os ataques não ocorreu mais quando os participantes eram de direita do que de centro ou esquerda. Apesar da frequente associação com conservadorismo, há estudos que indicam uma indiferenciação da posição político-ideológica em relação a justificação do sistema em alguns casos, como o estudo de Langer et al. (2023), que verificou que a justificação do sistema se associou a um apoio reduzido a partidos antiestablishment tanto na direita como na esquerda. Na França, por exemplo, a justificação do sistema está associada a uma orientação política

liberal-esquerdista (Langer et al., 2020). O que isto implica é que a motivação para justificar o sistema pode ocorrer também em sujeitos de esquerda, a depender de que sistema pretendem manter. Neste estudo, quando isto ocorreu, assim como os sujeitos de direita, os esquerdistas também atribuíram mais a causa de ataques escolares a jogos violentos.

É importante salientar, contudo, que a justificação do sistema explicou, no presente estudo, apenas 3,9% da atribuição da causa aos jogos de videogame, 10,8% da atribuição de causa ao acesso facilitado a armas de fogo e 12,2% da atribuição de causa ao crescimento da ideologia fascista. Ou seja, há diversos outros fatores que contribuem para explicar estes estilos atributivos além da justificação do sistema que devem ser futuramente explorados e pesquisados. Além disso, há desproporção na distribuição demográfica da amostra, com mais homens do que mulheres e uma menor representação de indivíduos com pensamento político de direita em comparação com aqueles de pensamento de esquerda. Estudos (por exemplo, Stroebe et al., 2022) estabelecem que conservadores são menos propensos a verem fatores macrossociais, tais como acesso facilitado a armas, como causa de violências como a abordada neste estudo. Assim, é possível que esta desproporção tenha afetado a magnitude da frequência de atribuição encontrada, além de outros dados.

Não obstante, esses achados têm implicações importantes para a compreensão de como as crenças e justificativas sistêmicas podem influenciar a percepção das causas da violência em escolas. Existe uma escassez de literatura e pesquisas em Psicologia e Psicologia Social neste âmbito. Embora muito se discuta sobre o impacto dos jogos no comportamento e na personalidade, há uma carência significativa de debates focados na percepção social das atribuições de causalidade de ataques escolares no Brasil e de sua relação com a justificação do sistema.

Se, por um lado, Stroebe et al. (2022) descobriram que não culpabilizar o acesso mais permissivo a armas de fogo estava associado à crença de que uma posse ampla de armas reduz o crime, o estudo aqui relatado supre outra lacuna e revela que a menor culpabilização do acesso facilitado a armas de fogo está negativamente associada a uma tendência para justificar o sistema. Assim, o estudo contribui para o avanço da compreensão das engrenagens por trás da percepção de causas para estes ataques. Não perceber a permissividade às armas como causa dos ataques tem a ver com a necessidade da pessoa de justificar e proteger o sistema.

A tendência de culpar os jogos violentos, embora fraca, pode refletir uma necessidade psicológica de manter uma visão de mundo em que o sistema é inerentemente justo e as falhas são atribuídas a fatores individuais ou externos facilmente identificáveis (Jost & Banaji, 1994). Isso desvia a atenção de questões mais complexas e sistêmicas, como o acesso às armas de fogo ou a influência de ideologias extremistas. Portanto, essas descobertas não apenas contribuem para o debate sobre as causas da violência em escolas, mas também destacam a importância de considerar como as motivações para justificar o sistema podem influenciar essas percepções. O impulso para legitimar o sistema contribui para mitigar a dissonância cognitiva e atenuar o desconforto vinculado à disparidade social (Owuamalam et al., 2018).

Para muitas pessoas, reconhecer determinados problemas (como os ambientais, conforme verificado por Feygina et al., 2010), parece ser uma ameaça aos próprios fundamentos do status quo social, econômico e político posto. Admitir que a causa está na permissividade a armas de fogo ou aumento de ideologias fascistas é reconhecer que o sistema que viabiliza isto está errado.

É importante ressaltar que, para as outras causas potenciais que também poderiam ser compreendidas como causas internas, tais como problemas psicológicos,

personalidade do perpetrador, a justificação do sistema não foi um preditor significativo nesta pesquisa. Assim, é possível que o nível de justificação do sistema não tenha relação com a atribuição destas causalidades e atribuir estas causas aos ataques escolares não seja expressão da justificação do sistema. Logo, a necessidade de justificar o sistema pode estar presente apenas quando o que está em questão é apontar causas macrosociais.

### **Considerações finais**

Este estudo revelou que existe um viés ideológico na atribuição das causas dos ataques em escolas: a causa que se atribuirá depende do nível de motivação da pessoa para justificar o sistema. Revelou, ainda, que há uma percepção mais frequente de que problemas psicológicos e individuais são as causas para que pessoas cometam estes atos, em vez de questões ideológicas ou sistêmicas.

Não se duvida, aqui, de que questões psicológicas estejam envolvidas nas motivações para atacar uma escola, mas questiona-se se são os principais fatores. O fato de causas sistêmicas e ideológicas serem menos apontadas como motivos para os ataques quando as investigações dos fatos revelam que são as causas mais frequentemente por trás deles revela um entendimento insuficiente da sociedade. A maneira como os eventos de violência escolar, como os ataques, é retratada nas mídias desempenha um papel fundamental na formação das percepções públicas sobre esses incidentes. Muitas vezes, a cobertura midiática tende a ser sensacionalista, focando nos aspectos mais dramáticos e chocantes dos acontecimentos, criando pânico morais. A mídia (e alguns políticos) frequentemente amplifica narrativas simplificadas que sugerem uma relação direta entre problemas psicológicos ou jogos violentos e atos de violência, sem considerar fatores sociais, políticos e econômicos complexos envolvidos em incidentes como estes. Essa abordagem pode levar o público a formar opiniões equivocadas ou incompletas.

A importância deste estudo reside na sua capacidade potencial de ser mais um dado para influenciar ações práticas. Se as pessoas não reconhecerem os fatores macrossociais por trás dos ataques em escolas, como o fácil acesso às armas de fogo, a possibilidade de apoio para medidas de controle de armas e para a implementação de obstáculos a esse acesso, que contribui para a ocorrência de ataques, perderá força. Do mesmo modo, se as pessoas não reconhecerem que o crescimento de ideologias extremistas, como fascismo, é algo que está por trás das motivações de muitos ataques, ele não poderá ser combatido e o problema não será atacado em uma de suas forças motrizes.

Quando indivíduos atribuem a situação desfavorável de outros à falta de habilidades ou caráter pessoal, como o consumo de jogos de videogame ou o comportamento de vício nesses jogos, em vez de fatores sistêmicos, a propensão para demandar mudanças no sistema é fraca. Esta visão de que cada indivíduo é unicamente responsável pelo seu destino frequentemente resulta em soluções focadas em mudanças comportamentais individuais, em detrimento de reformas sistêmicas necessárias. Esses padrões de pensamento contribuem para a manutenção do status quo, diminuindo a pressão social e coletiva por mudanças sociais ou estruturais necessárias.

## Referências

- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>
- Anderson, C., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. Oxford University Press.
- Aronson, E., Wilson, T. D., & Akert, R. M. (2018). *Psicologia Social*. LTC.
- Bandura, A. (1969). Social-learning theory of identificatory processes. In D. A. Goslin (Ed.), *Handbook of socialization theory and research*, (pp. 213-262). Rand McNally & Company.
- Bartholow, B. D., Sestir, M. A., & Davis, E. B. (2005). Correlates and Consequences of Exposure to Video Game Violence: Hostile Personality, Empathy, and Aggressive Behavior. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 31(11), 1573-1586. <https://doi.org/10.1177/0146167205277205>
- Bean, A. M., Nielsen, R. K. L., Van Rooij, A. J., & Ferguson, C. J. (2017). Video game addiction: The push to pathologize video games. *Professional Psychology: Research and Practice*, 48(5), 378-389. <https://doi.org/10.1037/pro0000150>
- Bondü, R., & Beier, S. (2015). Two of a Kind? Differences and Similarities of Attacks in Schools and in Institutes of Higher Education. *Journal of Interpersonal Violence*, 30(2), 253-271. <https://doi.org/10.1177/0886260514533156>
- CNN Brasil. (2023, 27 de março). *Brasil teve ao menos 16 ataques em escolas nos últimos 20 anos; relembre casos*. <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/brasil-teve-ao-menos-16-ataques-em-escolas-nos-ultimos-20-anos-relembre-casos/>

- Fantástico. (2022, 17 de janeiro). *Grupos neonazistas crescem 270% no Brasil em 3 anos; estudiosos temem que presença online transborde para ataques violentos*. G1. <https://g1.globo.com/fantastico/noticia/2022/01/16/grupos-neonazistas-crescem-270percent-no-brasil-em-3-anos-estudiosos-temem-que-presenca-online-transborde-para-ataques-violentos.ghtml>
- Ferguson, C. J. (2008). The school shooting/violent video game link: Causal relationship or moral panic? *Journal of Investigative Psychology and Offender Profiling*, 5(1-2), 25-37. <https://doi.org/10.1002/jip.76>
- Ferguson, C. J., & Kilburn, J. (2009). The Public Health Risks of Media Violence: A Meta-Analytic Review. *The Journal of Pediatrics*, 154(5), 759-763. <https://doi.org/10.1016/j.jpeds.2008.11.033>
- Ferraz, P. (2023). Ataques nas escolas como problema contemporâneo brasileiro. *Revista Posição*, 10(23), 5-6.
- Feygina, I., Jost, J. T., & Goldsmith, R. E. (2010). System Justification, the Denial of Global Warming, and the Possibility of “System-Sanctioned Change”. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 36(3), 326-338. <https://doi.org/10.1177/0146167209351435>
- Fórum Brasileiro de Segurança Pública. (2023). *Anuário Brasileiro de Segurança Pública 2023* (17ª ed.). FBSP. <https://publicacoes.forumseguranca.org.br/handle/fbsp/57>
- G1. (2023, 5 de abril). *Brasil teve mais de 10 ataques a creches e escolas desde 2011; relembre*. <https://g1.globo.com/sc/santa-catarina/noticia/2023/04/05/brasil-teve-mais-de-10-ataques-a-creches-e-escolas-desde-2011-relembre.ghtml>.
- Gaughan, E., Cerio, J. D., & Myers, R. A. (2001). *Lethal Violence in Schools: A National Study*. Alfred University.

Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27(1), 5-22.

<https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.002>

Graham, A., Jonson, C. L., & Lee, H. (2022). Back in My Day: Generational Beliefs About School Shootings. *Criminal Justice Review*, 47(3), 369-398.

<https://doi.org/10.1177/07340168221098367>

Griswold, C. L. (2020). Plato on Rhetoric and Poetry. In E. N. Zalta, & U. Nodelman (Orgs.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Spring 2020). Metaphysics Research Lab, Stanford University.

<https://plato.stanford.edu/archives/spr2020/entries/plato-rhetoric/>

Hayes, A. F. (2018). *Introduction to mediation, moderation, and conditional process analysis: A regression-based approach*. The Guilford Press.

Heck, J. X. H. (2023). Violência e ataques às Escolas no Brasil: Como chegamos a este ponto e como podemos sair dele? *Revista Thema*, 22(1), editorial1.

<https://doi.org/10.15536/thema.V22.2023.Editorial1>

Heider, F. (1958). *The Psychology of Interpersonal Relation*. Wiley.

Jost, J. (2020). *A theory of system justification*. Harvard University Press.

Jost, J. T., & Banaji, M. R. (1994). The role of stereotyping in system-justification and the production of false consciousness. *British Journal of Social Psychology*, 33(1), 1-27. <https://doi.org/10.1111/j.2044-8309.1994.tb01008.x>

Jost, J. T., Banaji, M. R., & Nosek, B. A. (2004). A Decade of System Justification Theory: Accumulated Evidence of Conscious and Unconscious Bolstering of the Status Quo. *Political Psychology*, 25(6), 881-919. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9221.2004.00402.x>

- Langer, M., Vasilopoulos, P., & Jost, J. T. (2023). Does System Justification Promote Establishment Voting? Mainstream Politics in France, Germany, and the United Kingdom. *Political Psychology*, 44(3), 551-581.  
<https://doi.org/10.1111/pops.12860>
- Langer, M., Vasilopoulos, P., McAvay, H., & Jost, J. T. (2020). System justification in France: Liberté, égalité, fraternité. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 34, 185-191. <https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2020.04.004>
- Leclerc, O. (2023). *Systematic Review and Analysis on the Influence of Media on Violence* [Bachelor thesis, Florida State University] DigiNole.  
<https://diginole.lib.fsu.edu/islandora/object/fsu:854104>.
- Mariano, T. E. (2020). *Os efeitos de curto e longo prazo dos videogames violentos na agressão* [Tese de Doutorado, Universidade Federal da Paraíba]. Repositório Institucional da UFPB.  
<https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/18559>
- Markey, P. M., Ivory, J. D., Slotter, E. B., Oliver, M. B., & Maglalang, O. (2020). He does not look like video games made him do it: Racial stereotypes and school shootings. *Psychology of Popular Media*, 9(4), 493-498.  
<https://doi.org/10.1037/ppm0000255>
- Myers, D. G. (2014). *Psicologia Social* (10ª ed.). AMGH.
- Nakagoshi, M., & Inamasu, K. (2023). The role of system justification theory in support of the government under long-term conservative party dominance in Japan. *Frontiers in Psychology*, 14, 909022. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.909022>
- Owuamalam, C. K., Rubin, M., & Spears, R. (2018). Addressing Evidential and Theoretical Inconsistencies in System-Justification Theory with a Social Identity

- Model of System Attitudes. *Current Directions in Psychological Science*, 27(2), 91-96. <https://doi.org/10.1177/0963721417737136>
- Portes, A. D., & Araújo, V. C. (2023). O mundo apresentado às crianças brasileiras: Reflexões arendtianas sobre os ataques contra escolas. *Revista Ponto de Vista*, 12(2), 1-20. <https://doi.org/10.47328/rpv.v12i2.15990>
- Reeping, P. M., Cerdá, M., Kalesan, B., Wiebe, D. J., Galea, S., & Branas, C. C. (2019). State gun laws, gun ownership, and mass shootings in the US: Cross sectional time series. *BMJ*, 1542. <https://doi.org/10.1136/bmj.1542>
- Rees, C. A., Lee, L. K., Fleegler, E. W., & Mannix, R. (2019). Mass School Shootings in the United States: A Novel Root Cause Analysis Using Lay Press Reports. *Clinical Pediatrics*, 58(13), 1423-1428. <https://doi.org/10.1177/0009922819873650>
- Ross, L. (1977). The Intuitive Psychologist And His Shortcomings: Distortions in the Attribution Process. In L., Berkowitz (Ed.), *Advances in Experimental Social Psychology* (Vol. 10), pp. 173-220). Elsevier. [https://doi.org/10.1016/S0065-2601\(08\)60357-3](https://doi.org/10.1016/S0065-2601(08)60357-3)
- Sheese, B. E., & Graziano, W. G. (2005). Deciding to Defect: The Effects of Video-Game Violence on Cooperative Behavior. *Psychological Science*, 16(5), 354i357. <https://doi.org/10.1111/j.0956-7976.2005.01539.x>
- Silva, W. A. D., & Pereira, C. R. (2023). Do people see the way things are as they should be? Measuring the individual differences in system justification. *Current Psychology*, 42(21), 17805-17824. <https://doi.org/10.1007/s12144-022-02992-5>
- Spector, L., & Malyutin, A. (2022). Schoolshooting as a modern form of terrorism in the educational environment. *East – West: Practical Approaches to Countering*

*Terrorism and Preventing Violent Extremism*, (1), 1-6.

<https://doi.org/10.56199/dpcshss.vtwp9624>

Stroebe, W., Agostini, M., Kreienkamp, J., & Leander, N. P. (2022). When mass shootings fail to change minds about the causes of violence: How gun beliefs shape causal attributions. *Psychology of Violence*, 12(5), 305-313.

<https://doi.org/10.1037/vio0000431>

Teodoro, P. (2023, 8 de abril). *Relação com jogo online: Polícia recebe análise de celular de assassino do massacre de Blumenau*. Revista Fórum.

<https://revistaforum.com.br/brasil/sul/2023/4/8/relao-com-jogo-online-policia-recebe-analise-de-celular-de-assassino-do-massacre-de-blumenau-133988.html>

Timm, J. C. (2019, 5 de agosto). *Fact check: Trump suggests video games to blame for mass shootings*. NBC NEWS. <https://www.nbcnews.com/politics/donald-trump/fact-check-trump-suggests-video-games-blame-mass-shootings-n1039411>

Whitson, J. A., Galinsky, A. D., & Kay, A. (2015). The emotional roots of conspiratorial perceptions, system justification, and belief in the paranormal. *Journal of Experimental Social Psychology*, 56, 89-95.

<https://doi.org/10.1016/j.jesp.2014.09.002>