

EXTREMISMO VIOLENTO E ADOLESCÊNCIA CONECTADA: DA JIHAD DIGITAL AOS ATAQUES ESCOLARES NO BRASIL

VIOLENT EXTREMISM AND CONNECTED ADOLESCENCE: FROM DIGITAL JIHAD TO SCHOOL ATTACKS IN BRAZIL

Christian Vianna de Azevedo¹

Celso Borges Pinto Filho²

RESUMO

Este artigo analisa a radicalização e o extremismo de adolescentes no ambiente virtual, com foco em seus desdobramentos no contexto escolar brasileiro. Parte-se da constatação de que grupos extremistas e organizações terroristas exploram redes sociais, jogos online e plataformas adjacentes para difundir narrativas, construir vínculos de pertencimento, recrutar indivíduos e normalizar discursos de ódio. O texto examina, inicialmente, a adaptação de organizações extremistas islâmicas ao ambiente digital, com destaque para Al-Qaeda e Estado Islâmico, a fim de evidenciar mecanismos contemporâneos de propaganda e recrutamento. Em seguida, discute a centralidade dos ecossistemas digitais de jogos e redes sociais na circulação de conteúdos extremistas, sem atribuir causalidade automática ao ato de jogar ou ao uso dessas plataformas. O argumento central é que o risco não está nos jogos ou nas redes sociais em si, mas nas dinâmicas de socialização, influência, pertencimento e exposição reiterada a conteúdos violentos e excludentes que podem ocorrer em determinados ambientes digitais. No caso brasileiro, o artigo relaciona dados sobre violência extrema em escolas a processos de radicalização online, neonazismo, misoginia, racismo e antissemitismo, evidenciando a materialização desse problema em diversos ataques ocorridos no território nacional. Por fim, examina recomendações internacionais de prevenção e propõe medidas práticas baseadas em proteção, educação digital crítica, moderação proporcional, cooperação institucional e fortalecimento do pertencimento escolar.

Palavras-chave: radicalização online; extremismo violento; adolescentes; jogos online; redes sociais; violência escolar; prevenção.

ABSTRACT

This article analyzes radicalization and extremism among adolescents in the on-

1 Doutor e Mestre em Relações Internacionais pela PUC Minas. Agente de Polícia Federal, atualmente exerce o cargo de Subsecretário de Integração da Segurança Pública no Estado de Minas Gerais. E-mail: cazevedo73@hotmail.com.

2 Especialista em Relações Internacionais e Diplomacia pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos). Aluno especial do Programa de Pós-Graduação em Relações Internacionais da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), em nível de mestrado, Florianópolis, Santa Catarina, Brasil. E-mail: celborges@hotmail.com.

line environment, focusing on their repercussions within the Brazilian school context. It proceeds from the premise that extremist groups and terrorist organizations exploit social media, online games, and adjacent platforms to disseminate narratives, build bonds of belonging, recruit individuals, and normalize hate speech. The article first examines the adaptation of Islamic extremist organizations to the digital environment, with emphasis on Al-Qaeda and the Islamic State, in order to highlight contemporary mechanisms of propaganda and recruitment. It then discusses the centrality of digital gaming ecosystems and social media in the circulation of extremist content, without attributing automatic causality to gaming itself or to the use of these platforms. The central argument is that the risk does not lie in online games or social media per se, but rather in the dynamics of socialization, influence, belonging, and repeated exposure to violent and exclusionary content that may occur in certain digital environments. In the Brazilian case, the article relates data on extreme violence in schools to processes of online radicalization, neo-Nazism, misogyny, racism, and antisemitism, highlighting the materialization of this problem in several attacks that have occurred across the country. Finally, it examines international prevention recommendations and proposes practical measures based on protection, critical digital education, proportional moderation, institutional cooperation, and the strengthening of school belonging.

Keywords: online radicalization; violent extremism; adolescents; online games; social media; school violence; prevention.

1 INTRODUÇÃO

As consequências da exposição ao ambiente virtual, sobretudo para os mais jovens, são objeto de estudo em diversas áreas do conhecimento, em nível global. Esse mundo virtual, um aspecto marcante da globalização que trouxe inúmeros benefícios, também vem evidenciando problemas relevantes. Entre eles, destaca-se o *cyberbullying*, entendido como uma modalidade de *bullying*³ praticada em meios digitais, tema, inclusive, contemplado em marcos recentes de proteção a crianças e adolescentes (Vinha; Garcia, 2025, p. 24). Observamos também que grupos extremistas violentos e organizações terroristas fazem uso ativo de plataformas digitais, inclusive de jogos online e de espaços adjacentes como fóruns, chats e redes sociais para disseminar conteúdos extremistas, promover propaganda de suas ações, além de radicalizar e recrutar indivíduos.

3 Bullying pode ser entendido, de forma breve, como comportamento agressivo indesejado praticado por outro jovem ou por um grupo de jovens, que não sejam irmãos nem parceiros afetivos da vítima. Caracteriza-se por envolver desequilíbrio de poder, observado ou percebido, e por se repetir ou apresentar alta probabilidade de repetição, podendo causar danos ou sofrimento de ordem física, psicológica, social ou educacional (Centers for Disease Control and Prevention, 2024).

No Brasil, esse debate ganha relevância adicional diante da elevada conectividade de crianças e adolescentes, ainda que marcada por desigualdades socioeconômicas e regionais. Dados da “Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil”, da TIC Kids Online Brasil, indicam que 93% da população de 9 a 17 anos é usuária de internet, o que corresponde a cerca de 24,5 milhões de pessoas (Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2025). No recorte por classe social, o trabalho destaca que, ao longo da última década, as disparidades de acesso entre usuários de diferentes estratos socioeconômicos foram reduzidas. Em 2024, a proporção foi de 97% nas classes A/B e de 91% nas classes D/E. Ainda segundo o relatório, houve crescimento significativo entre os que usavam a internet todos os dias ou quase todos os dias, passando de 85%, em 2015, para 95%, em 2024 (Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2025, p. 59).

Em linha complementar, Fagundes (2021, p. 136-137), com base em edição anterior da pesquisa, observa que o uso da internet entre crianças e adolescentes apresentava desigualdades regionais e socioeconômicas, com maior concentração de usuários no Sudeste e no Centro-Oeste. Já entre aqueles que não tinham o hábito de acessar a rede, a maior parcela se concentrava no Nordeste e nas classes D/E. O mesmo autor destaca que, entre adolescentes de 15 a 17 anos, o uso da rede tende a ser mais intenso. Além disso, esse grupo reúne mais perfis ativos em plataformas digitais de comunicação e, no contexto do presente artigo, apresenta um agravante importante: corresponde à maioria dos internautas que adicionam pessoas desconhecidas como contatos, além de contar com menor supervisão parental. Somado a isso, o extremismo contemporâneo passou a operar com uma estrutura mais horizontalizada e menos dependente de cadeias rigidamente verticais, o que ampliou sua agilidade, o alcance transnacional e a capacidade de recrutamento remoto (Fagundes, 2021, p. 136-137, 141-142).

Nesse contexto, a busca por pertencimento adquire centralidade, porque parte das estratégias de recrutamento se apoia em vulnerabilidades próprias da infância e, sobretudo, da adolescência. Fagundes (2021, p. 143-149) indica que, em muitos casos, jovens expostos a processos de radicalização⁴ experimentam ausência de pertencimento social e buscam reconhecimento, familiaridade, con-

4 Para os fins deste artigo, radicalização é compreendida em sentido operacional, como processo não linear e contextual de aproximação, identificação ou adesão a narrativas, vínculos sociais e repertórios ideológicos que podem, em determinadas circunstâncias, favorecer a legitimação da violência como forma de ação. Essa delimitação não pressupõe que toda radicalização conduza à violência, nem que exista relação causal automática entre exposição a conteúdos extremistas e atos violentos, mas apenas demarca a noção de “radica-

fiança e sentido em grupos que lhes ofereçam identidade coletiva. No caso dos adolescentes, essa suscetibilidade pode ser intensificada pelo fato de atravessarem uma etapa de construção identitária, marcada pela busca por autonomia, inclusão e visibilidade. Em ambientes digitais, essas necessidades podem ser exploradas em processos de aproximação, influência e recrutamento por extremistas.

A compreensão desse fenômeno exige, contudo, uma abordagem cuidadosa. Por um lado, estudos não identificam uma relação direta de causa e efeito entre a violência nos videogames e a violência real offline⁵. Por outro lado, há evidências de que extremistas de extrema direita nos Estados Unidos, na Alemanha e na Nova Zelândia transmitiram ataques ao vivo em plataformas associadas a comunidades de videogames (Englund; White, 2023, p. 5). Nesse contexto, redes sociais e plataformas adjacentes aos jogos têm sido utilizadas para disseminar conteúdo extremista e, por vezes, driblar mecanismos de controle adotados pelas empresas responsáveis pelos serviços digitais. Assim, torna-se necessário compreender quem utiliza esses ambientes, como operam, onde atuam e por que jogos online e seus espaços adjacentes podem ser vulneráveis a grupos e indivíduos com intenções extremistas.

No atual cenário de conectividade, pessoas e grupos mal-intencionados podem alcançar os jovens mais suscetíveis a influências nocivas mesmo quando esses estão em casa, sob o cuidado de suas famílias. Jogos online, plataformas adjacentes e redes sociais podem ser utilizados para esse fim e, em muitos casos, não contam com um monitoramento capaz de proteger efetivamente os usuários mais vulneráveis, especialmente em espaços privados ou de acesso restrito, como grupos fechados e canais específicos.

Essa interligação intensa entre pessoas, tecnologia e os ecossistemas digitais dela decorrentes traz consequências ainda recentes do ponto de vista analítico, especialmente quando se trata de práticas que permanecem ocultas em múltiplas camadas do mundo digital. Nesse sentido, desenvolvedores e usuários de tecnologia, assim como legisladores e gestores públicos, precisam compreender riscos e adotar medidas que aumentem a resiliência contra a explo-

lização para a violência”, empregada pelo United Nations Office on Drugs and Crime (UNODC) no campo da prevenção ao recrutamento de crianças por grupos terroristas ou extremistas violentos (United Nations Office on Drugs and Crime, 2017, p. 21).

5 A referência diz respeito, sobretudo, a certos ecossistemas digitais ligados a jogos de ação, de guerra e similares, bem como a seus espaços adjacentes de interação, e não aos videogames em geral nem ao ato de jogar em si. O ponto relevante está em dinâmicas de sociabilidade e circulação de conteúdos que, em alguns desses ambientes, podem favorecer a exposição de adolescentes a discursos de ódio e a diferentes formas de extremismo.

ração por extremistas violentos e terroristas (Englund; White, 2023, p. 5). Ao mesmo tempo, estudos indicam que ambientes de jogos online proporcionam experiências positivas e de cooperação para a maioria dos usuários, o que reforça a necessidade de enfrentar práticas nocivas sem comprometer benefícios sociais, educacionais e colaborativos desses ecossistemas.

No Brasil, uma atualização do relatório sobre ataques de violência extrema em escolas, apresentada por Vinha e Garcia (2025), destaca que, durante a pandemia de COVID-19, houve aumento da imersão digital por meio de smartphones, redes sociais e diferentes plataformas. Nesse período, observou-se a proliferação de discursos de ódio e narrativas extremistas, ampliando a exposição de crianças e adolescentes a esse tipo de conteúdo (Vinha; Garcia, 2025, p. 12).

Além disso, o relatório “Radicalização através dos jogos: o papel da identidade social de gênero”, do Royal United Services Institute for Defence and Security Studies (White *et al.*, 2024), ressalta a dificuldade de definir com precisão o que é extremismo⁶, já que padrões legais e interpretações culturais variam significativamente entre países. Assim, conteúdos rotulados como extremistas em um contexto podem ser considerados permissíveis e, por vezes, até incentivados em outro, o que dificulta ações de prevenção por parte da sociedade e do Estado e, ao mesmo tempo, facilita a circulação de mensagens extremistas sem punições concretas.

A violência extrema em ambiente escolar questiona a equação intuitiva entre aparato de controle (policiamento, vigilância) e redução efetiva do risco, aproximando-se de um conceito de segurança institucional mais amplo, voltado à confiança e ao pertencimento, não apenas ao controle físico. Conecta-se também à prevenção do extremismo violento, dado o vínculo de parte desses casos com radicalização online e o chamado “efeito contágio”. O fenômeno gera um dilema duplo no campo de direitos humanos: proteção às vítimas e garantias processuais/socioeducativas aos autores adolescentes, sob a doutrina da proteção integral, exigindo atuação estatal coordenada e articulada, dada a fragmentação recorrente entre políticas sociais, de saúde e segurança. Conse-

6 Neste artigo, extremismo é empregado em sentido amplo e operacional para designar repertórios ideológicos, identitários ou políticos marcados por intolerância, desumanização de indivíduos ou grupos percebidos como inimigos e legitimação de formas excludentes de pertencimento. Extremismo violento, por sua vez, refere-se a discursos, práticas ou processos nos quais tais repertórios passam a admitir, incentivar, justificar ou empregar a violência como forma de ação. A distinção é adotada de modo analítico, pois o próprio UNODC ressalta que o extremismo violento é um fenômeno diverso e sem definição clara, cuja delimitação depende do contexto jurídico e institucional de cada Estado (United Nations Office on Drugs and Crime, 2017, p. 7).

quentemente, há desafios jurídicos ainda não equacionados: regulação de plataformas, uso de dados sensíveis e compatibilidade entre enquadramentos penais mais severos e garantias a adolescentes.

Diante desse cenário, este artigo busca lançar luz sobre uma temática que tem ganhado repercussão internacional, mas ainda apresenta eco limitado na comunidade acadêmica brasileira. Desta maneira, adotamos como estratégia metodológica a revisão da literatura, complementada por estudos de caso ilustrativos que permitem contextualizar empiricamente os achados teóricos discutidos. A seleção das fontes privilegiou relatórios produzidos por organismos internacionais reconhecidos e centros de pesquisa dedicados à investigação da violência escolar e da radicalização de adolescentes em jogos online e redes sociais; ressalta-se, contudo, que o número de relatórios incorporados à análise é reduzido em razão da escassez de produção acadêmica sistematizada sobre o tema, lacuna particularmente acentuada na literatura brasileira, o que justifica a relevância deste estudo⁷. O recorte temporal da revisão concentra-se em fatos e publicações usualmente posteriores à segunda década do século XXI, período que coincide com a expansão massiva do uso de redes sociais e plataformas de jogos online entre adolescentes e, conseqüentemente, com a intensificação de fenômenos de radicalização digital associados a esse público. Os casos selecionados para ilustração foram escolhidos por terem gerado significativa repercussão midiática e social, provocando comoção pública expressiva, critério que, embora não elimine o risco de viés de seleção inerente a esse tipo de recorte, permite identificar padrões e elementos recorrentes já discutidos na literatura consultada.

Inicialmente, será apresentado, de forma sintética, um panorama de como grupos extremistas islâmicos, notadamente Al-Qaeda e Estado Islâmico, adaptaram seus modos de atuação para cooptação, recrutamento e radicalização, migrando de formas tradicionais de propaganda para redes digitais com o uso intensivo da internet e das redes sociais, a fim de evidenciar a evolução de estratégias no ambiente virtual. Em seguida, o texto discutirá o processo de radicalização no mundo a partir de redes sociais e jogos online, dia-

⁷ Este artigo recorre, em diversos pontos, a relatórios de organizações de *advocacy*, *think tanks* e organismos multilaterais, dada a escassez de literatura acadêmica revisada por pares sobre radicalização de adolescentes em jogos online e redes sociais no Brasil. Cabe registrar limitações metodológicas dessas fontes: organizações de *advocacy* tendem a recorte temático orientado por sua missão institucional; *think tanks* nem sempre passam por revisão por pares comparável à de periódicos científicos; organismos multilaterais frequentemente dependem de dados autodeclarados por Estados-membros, sujeitos a variações de qualidade e a restrições diplomáticas. Buscou-se, sempre que possível, cotejar essas fontes com literatura acadêmica e jornalismo independente.

logando com literatura recente. Posteriormente, sob essa ótica, será realizada uma breve análise da violência em escolas no Brasil, com base no relatório “Ataques de Violência Extrema em Escolas no Brasil: causas e caminhos” (Vinha *et al.*, 2023), um dos estudos mais abrangentes sobre extremismo e seus desdobramentos no país, considerando também sua atualização de 2025; e, além disso, serão examinados casos de extremismo violento no Brasil no ambiente escolar com o objetivo de ilustrar, de maneira concreta, como a radicalização no ambiente virtual pode contribuir para atos de violência no mundo real. Por fim, serão analisados trabalhos de organismos internacionais com foco na disseminação de aspectos que atuam no âmbito da prevenção. A partir desse percurso analítico, a contribuição científica do artigo consiste em sistematizar evidências e abordagens recentes sobre radicalização online, oferecendo recomendações institucionais práticas voltadas à prevenção do fenômeno, à redução de riscos no ambiente digital e ao aprimoramento das respostas públicas.

Conclui-se que a prevenção é um campo complexo e exige atuação coordenada de múltiplos atores institucionais e sociais. Embora existam medidas consideradas promissoras em curso, a ausência de ações mais integradas, estratégicas e coordenadas entre órgãos do Estado e setores da sociedade tende a reduzir, no curto prazo, a eficácia desses esforços.

2 GRUPOS EXTREMISTAS ISLÂMICOS: O PAPEL DO AMBIENTE DIGITAL COMO FACILITADOR DOS PROCESSOS DE RADICALIZAÇÃO E RECRUTAMENTO

A ameaça do extremismo e sua evolução para o extremismo violento, frequentemente classificado como terrorismo em diversos países, não constitui fenômeno novo, tampouco são observados sinais consistentes de sua contenção ou enfraquecimento no curto prazo. A inexistência de um marco jurídico global eficaz para enfrentar um crime de natureza transnacional dificulta a responsabilização de seus agentes.

O *United Nations Office on Drugs and Crime* (UNODC) (2022) apresenta, em seu Manual de Introdução ao Terrorismo Internacional, que o termo “terrorismo” não possui uma definição única e globalmente consolidada. Segundo a Organização das Nações Unidas (ONU), instituição que já foi alvo de ações terro-

ristas ao atuar em missões de manutenção da paz em diversos Estados fragilizados, o terrorismo pode ser compreendido como um método de coerção que utiliza ou ameaça utilizar a violência para disseminar o medo e, assim, alcançar objetivos políticos ou ideológicos. O documento destaca que a violência terrorista contemporânea é caracterizada pelo chamado “triângulo do terrorismo”, no qual um ator (A) realiza um ataque com o propósito de gerar terror, direcionando a violência de forma inesperada contra vítimas (B), que podem ser civis ou agentes estatais, entre outros, com o objetivo de pressionar uma terceira parte (C) a alterar sua posição em relação a determinada política ou ação de interesse do grupo perpetrador (United Nations Office on Drugs and Crime, 2018, p. 1).

Nesse contexto, emergiram grupos extremistas e terroristas que, fazendo uso da internet e redes sociais, perpetraram diversos ataques em diferentes regiões do mundo, sendo o terrorismo de matriz islâmica um dos que mais ganhou destaque nos meios de comunicação internacionais desde os ataques de 9/11, não somente pelos seus inúmeros ataques, mas pela sua capacidade de radicalizar e recrutar extremistas no meio digital. Entre as organizações de maior projeção destacam-se a Al-Qaeda (AQ) e o Estado Islâmico (EI).

Antes da ascensão do EI, a AQ já desempenhava papel central na exploração da internet como instrumento de propaganda, difusão doutrinária e articulação de apoiadores em escala transnacional. Como mostra Zelin (2013, p. 3-6, 9-10), a importância atribuída pela organização à dimensão midiática antecede o auge das redes sociais e se expressou, ao longo do tempo, no uso de websites, fóruns interativos e mecanismos de autenticação de mensagens oficiais no ambiente online. Nesse sentido, o EI não inaugurou o uso estratégico do meio digital, mas aprofundou e sofisticou práticas desenvolvidas pela AQ.

O EI pode ser compreendido como uma organização jihadista de matriz salafista, que utiliza uma interpretação extremada da religião para justificar a violência e a pretensão de instituir uma ordem política fundada em sua própria leitura do islã (EUROPOL, 2022, p. 22). No plano operacional e comunicacional, o grupo distinguiu-se por estruturar uma máquina de propaganda sofisticada, descentralizada e adaptável, com forte presença no ambiente digital, elemento central de sua projeção transnacional (Zelin, 2015, p. 85; Lasmar; Fonseca, 2019, p. 107, 112).

Nesse contexto, o EI atingiu seu auge entre 2014 e 2015, após proclamar um califado em 2014, o que ampliou sua visibilidade e sua capacidade de atração

de apoiadores e combatentes em escala internacional (Zelin, 2015, p. 85; Lasmar; Fonseca, 2019, p. 108). Nessa fase, sua matriz ideológica foi mobilizada de forma extremada para legitimar a violência e sustentar a pretensão de instituir uma ordem política fundada em sua própria interpretação da lei islâmica (EUROPOL, 2022, p. 22).

Com esse discurso, o grupo busca conquistar “corações e mentes” em escala global, ampliando sua base de simpatizantes e combatentes. Originado no Iraque, em 2004, como extensão da Al-Qaeda, àquela época ainda denominado AQI – Al-Qaeda no Iraque, o EI reformulou sua denominação ao longo do tempo, retirando referências geográficas com o objetivo de projetar-se como uma organização transnacional. Essa estratégia foi potencializada pela globalização e, sobretudo, pelo avanço da internet e das redes sociais, que ampliaram sua visibilidade e capacidade de difusão ideológica. A distância física em relação ao Oriente Médio não impediu o recrutamento de indivíduos nos Estados Unidos, na União Europeia, em países africanos e latinos e no sudeste asiático, evidenciando o papel do ambiente digital como facilitador desse processo. Esse antecedente é relevante para o debate do presente artigo porque ajuda a compreender mecanismos de propaganda, persuasão e recrutamento que podem ser adaptados a diferentes públicos e ambientes digitais, incluindo espaços frequentados por adolescentes.

Embora seja um fenômeno longo, o terrorismo continua a influenciar o cotidiano dos tomadores de decisão em diferentes partes do mundo, incluindo governantes, agentes políticos e forças de segurança. Nesse contexto, trata-se de uma ameaça plenamente contemporânea no cenário globalizado, cujo enfrentamento, tanto na prevenção quanto na repressão, constitui um desafio complexo para os Estados envolvidos (Chuy, 2018, p. 21).

Sob essa perspectiva, o terrorismo de matriz islâmica produziu impactos significativos nas Relações Internacionais, especialmente com a atuação de atores não estatais que, no contexto da globalização, passaram a alcançar objetivos de grande magnitude. Antes da ampliação do acesso à internet, discursos de ódio eram difundidos, sobretudo, em sermões realizados em mesquitas ao redor do mundo, tendo clérigos e acadêmicos como principais agentes dessa propagação (Wright, 2006, p. 151). Atualmente, porém, a internet e as redes sociais ampliaram exponencialmente o alcance das organizações terroristas, reduzindo barreiras geográficas e de comunicação.

Uma rede social caracteriza-se por um conjunto de relações afetivas, profis-

sionais ou de ambas as naturezas, estabelecidas entre indivíduos que se agrupam com base em interesses comuns e formam redes de circulação de informações por meio de interações entre o grupo. Atualmente, essas redes ganharam projeção e alcance por atuarem no ambiente virtual. Assim, ao integrar uma rede social online, o indivíduo passa a interagir com o grupo, compartilhando afinidades e interesses (Zenha, 2018, p. 24). Dessa forma, cria-se um vínculo entre os participantes, uma sensação de pertencimento que é explorada pelos grupos extremistas. As lacunas deixadas no mundo real pela sensação de exclusão, que permeia o cotidiano de camadas da sociedade, são preenchidas por um suposto acolhimento, utilizado para cooptar os mais suscetíveis aos discursos propalados, sejam eles de cunho religioso ou de outras formas de extremismo que possuem o objetivo de disseminar suas visões radicais ao maior número possível de pessoas.

O papel das redes sociais no alcance das organizações terroristas está diretamente relacionado à ampla utilização dos meios de comunicação online e das mídias sociais nos processos de divulgação, promoção, recrutamento, disseminação ideológica e compartilhamento de procedimentos realizados por organizações terroristas contemporâneas. Além disso, grupos sofisticados, como o EI, passaram a utilizar técnicas avançadas de alavancagem de conteúdo, terceirizando a propaganda para indivíduos que sequer integram formalmente a organização, mas que, de uma forma ou de outra, acabam disseminando os conteúdos extremistas (Chuy, 2018, p. 95).

Entre 2011 e 2020, com pico em 2015, cerca de quarenta e duas mil pessoas, oriundas de aproximadamente 120 países, juntaram-se à “causa” terrorista do EI, considerando apenas combatentes estrangeiros fora do eixo Iraque e Síria (Directorate-General for Migration and Home Affairs, 2022, p. 20). Para maior precisão histórica, convém observar que a organização passou por mudanças de estrutura e nomenclatura ao longo do tempo, de modo que o Estado Islâmico deve ser compreendido em continuidade com seus predecessores, entre os quais se destaca a menção em parágrafo anterior à Al-Qaeda in Iraq (AQI), apontada por Lasmar e Fonseca (2019, p. 110) como o mais famoso predecessor do grupo. Em meio a essas transformações, o grupo preservou e ampliou sua capacidade de mobilização transnacional. Houve contribuição de redes de recrutamento tradicionais, especialmente articuladas nas mesquitas islâmicas, contudo, parcela significativa desse contingente foi mobilizada por meio de propaganda disseminada na internet e nas redes sociais. Nesse processo, a declaração do califado e a narrativa construída de que seria

uma obrigação religiosa a migração para os territórios controlados pelo grupo reforçou a capacidade de atração, ajudando a mobilizar milhares de voluntários estrangeiros (Lasmar; Fonseca, 2019, p. 109).

Cumpra ressaltar que a globalização contribuiu para o surgimento de casos inéditos e complexos de violência e criminalidade, com potencial para comprometer a paz e a segurança em nível internacional (Chuy, 2018, p. 68). À luz desse cenário, a evolução do terrorismo indica que esse fenômeno tende a se adaptar continuamente, dificultando a eficácia das ações repressivas.

Esse nível de complexidade torna-se ainda mais evidente em países com estruturas político-sociais fragilizadas, frequentemente afetados pelo radicalismo islâmico. A ideologia extremista tende a se disseminar com maior rapidez em áreas marcadas por vulnerabilidades socioeconômicas, como ocorre em partes do continente africano, do Oriente Médio e do sudeste asiático. Segundo o *Global Terrorism Index 2025* (Institute for Economics & Peace, 2025, p. 21, 32), o Sahel africano é, no contexto atual, a região mais afetada globalmente, respondendo por mais da metade das mortes por terrorismo em 2024, e cinco dos dez países mais impactados por terrorismo estão nessa região. Em especial nesse contexto, elevadas taxas de crescimento populacional associadas a graves problemas socioeconômicos, corrupção institucional e altos níveis de desemprego, sobretudo entre os jovens, contribuem para a formação de um ambiente propício à radicalização. Impressiona, ainda, a velocidade com que esses cenários podem se deteriorar, pois, em 2007, a região do Sahel representava apenas um por cento das mortes globais por terrorismo.

Pode-se argumentar que a América Latina e, particularmente, o Brasil dispõem de melhores condições para lidar com o terrorismo do que alguns países africanos. Não obstante, ao contrário do que o senso comum possa sugerir, a região não está imune a esse fenômeno. Segundo o *United Nations Security Council: Counter-Terrorism Committee Executive Directorate – South America*, os Estados sul-americanos reconhecem a ameaça representada pelo terrorismo e estão implementando gradualmente medidas para prevenir atos terroristas, embora persista a percepção de que o risco na sub-região seja encarado como relativamente baixo. Ainda assim, perduram vulnerabilidades ligadas: ao financiamento do terrorismo; ao crime organizado transnacional; à movimentação ilícita transfronteiriça de recursos financeiros; armas e pessoas; entre outras ameaças potencialmente ligadas ao terrorismo (United Nations, [S. d.]).

Chuy (2018, p. 10) ressalta que a difusão acelerada de informações e a intensificação da propaganda terrorista no contexto das redes sociais e da conec-

tividade digital ampliaram significativamente o alcance das narrativas extremistas, tornando-as acessíveis a indivíduos em diferentes espaços geográficos e ao longo do tempo. Tal cenário impõe aos órgãos de inteligência a necessidade de atuação célere, coordenada e tecnicamente qualificada. Em um ambiente transnacional e digitalizado, não há território totalmente imune à influência ou à ação de organizações terroristas, inclusive por meio da mobilização remota de indivíduos radicalizados, as chamadas células terroristas.

Em reforço a esse ponto, a *European Union Agency for Law Enforcement Cooperation* (EUROPOL), em seu relatório sobre a situação e as tendências do terrorismo na União Europeia, observa que o ambiente online facilita a radicalização, a difusão de propaganda terrorista e a formação de comunidades virtuais em escala global, conectando indivíduos para além de fronteiras nacionais e reduzindo obstáculos geográficos que, em outros contextos, dificultavam o recrutamento e a mobilização (EUROPOL, 2022, p. 3-4).

Essa lógica de alcance transnacional e de exploração de ambientes digitais ajuda a compreender por que ecossistemas online atuais, inclusive jogos e redes sociais, tornaram-se espaços sensíveis para estratégias de influência e radicalização.

3 PANORAMA DO EXTREMISMO CONTEMPORÂNEO NO AMBIENTE VIRTUAL: O PAPEL DOS JOGOS ONLINE E DAS REDES SOCIAIS

A seção anterior mostrou como organizações extremistas, em especial as de matriz islâmica, ampliaram seu alcance por meio da internet e das redes sociais, transformando propaganda e recrutamento em processos de escala transnacional. No cenário contemporâneo, essa lógica se expande para ecossistemas digitais mais amplos, nos quais jogos online e plataformas sociais tornaram-se espaços centrais de interação e circulação de narrativas, inclusive entre públicos mais jovens.

A magnitude da indústria global de jogos eletrônicos evidencia sua centralidade nas formas contemporâneas de interação social. Estima-se que, em 2025, o número de jogadores tenha ultrapassado 3,6 bilhões de pessoas, o que representa aproximadamente 44% da população mundial. A receita global do setor foi projetada em cerca de 188,8 bilhões de dólares em 2025, superando, com ampla margem, a soma da bilheteria global do cinema e a receita do mercado global de música gravada (Newzoo, 2025, p. 14; Abston *et al.*, 2025, p.

11; International Federation of the Phonographic Industry, 2025, p. 6). Esses dados indicam que os jogos online não constituem nichos marginais de entretenimento, mas ambientes amplamente integrados à vida social contemporânea. Plataformas associadas aos jogos consolidaram-se como espaços de socialização, formação identitária e circulação de narrativas em escala global.

De maneira complementar, as redes sociais ampliam ainda mais esse cenário. Com cerca de 5,24 bilhões de usuários no mundo (We Are Social; Meltwater, 2025, p. 10), aproximadamente 64% da população mundial, esses ambientes concentram imensos fluxos de comunicação e compartilhamento de conteúdo, funcionando como espaços de amplificação discursiva. Jogos online e redes sociais operam de forma interconectada, compondo um ecossistema digital no qual interações, identidades e discursos circulam com elevada velocidade e alcance transnacional. Nesse contexto, compreender o extremismo contemporâneo exige atenção às dinâmicas próprias desses ambientes.

Trabalhos recentes têm destacado que o chamado ecossistema de jogos online não se limita ao jogo em si, mas envolve um conjunto de plataformas adjacentes, como serviços de comunicação, fóruns e transmissões ao vivo, nos quais comunidades são formadas e vínculos são estabelecidos (Englund; White, 2023, p. 5-8). O *Royal United Services Institute for Defence and Security Studies* (RUSI), em relatório sobre radicalização através dos jogos, reforça que, nesses espaços, processos de socialização associados à exposição a conteúdo extremista podem reduzir a resiliência à radicalização em plataformas de jogos e adjacentes (White et al., 2024, p. 4). A maioria dessas interações é positiva e baseada em cooperação, criatividade e intercâmbio cultural. Contudo, a própria dinâmica de interação que fortalece o sentimento de pertencimento pode ser explorada por atores que buscam difundir narrativas extremistas.

White *et al.* (2024, p. 53-55) observam que a radicalização, quando associada a ambientes de jogos, tende a ocorrer de maneira gradual e relacional, não como consequência direta do ato de jogar, mas como resultado de processos de socialização em contextos marcados por hostilidade, discriminação, incluindo práticas de cyberbullying e assédio em chats, fóruns e espaços de interação associados aos jogos, e normalização de discursos excludentes. A exposição reiterada à misoginia, linguagem desumanizante ou antagonismo político pode fazer com que esse tipo de discurso pareça normal e enfraquecer a resiliência individual diante de conteúdos mais explicitamente ex-

tremistas (Schlegel; Amarasingam, 2022, p. 16). Nesse sentido, o risco reside menos na presença isolada de propaganda terrorista e mais na construção progressiva de ambientes que naturalizam discursos de ódio e ideias extremistas.

Englund e White (2023, p. 16-19) identificam diferentes estratégias de exploração do ambiente gamer, incluindo a criação de jogos próprios ou modificações, o uso de elementos de gamificação para engajamento ideológico, a utilização de chats dentro do ambiente dos jogos como espaços de aproximação gradual e a apropriação estética da cultura gamer em materiais de propaganda. Essas estratégias demonstram que o ambiente digital pode funcionar como um espaço de interação e aproximação gradual, permitindo a construção de vínculos antes mesmo da exposição a conteúdos ideológicos explícitos (Englund; White, 2023, p. 20). Nesse cenário, a radicalização tende a ocorrer de forma gradual, apoiando-se na identificação com o grupo e no fortalecimento do sentimento de pertencimento.

Essa dinâmica torna-se ainda mais visível quando são observados exemplos concretos de conteúdo coletado em plataformas de jogos e adjacentes. White et al. (2024, p. 26-28) apresentam evidências visuais de como referências antissemitas, supremacistas brancas e outras formas de discurso de ódio circulam em memes, imagens e conteúdos associados ao universo dos jogos. O material mostra que esses repertórios não aparecem de forma isolada, mas estão articulados a linguagens, estéticas e eventos da cultura gamer, favorecendo sua circulação em ambientes de ampla socialização digital. Nesse sentido, as imagens a seguir não devem ser lidas como representativas do universo gamer em geral, mas como exemplos concretos de apropriação extremista de símbolos, narrativas e formatos próprios desses ecossistemas digitais.

No relatório do RUSI, White *et al.* (2024, p. 26-28) apresentam três registros visuais que concretizam essa apropriação extremista de linguagens e símbolos associados a ecossistemas de jogos e plataformas adjacentes. A Figura 1 ilustra a circulação de conteúdo antissemita, por meio de representação visual depreciativa de judeus e comunidades judaicas. A Figura 2 evidencia a incorporação de referências associadas ao supremacismo branco, especialmente por meio de símbolos visuais historicamente reconhecíveis nesse repertório ideológico. A Figura 3, por sua vez, demonstra a inserção de simbologia nazista em conteúdo associado ao jogo Minecraft. Em conjunto, as figuras reforçam que a apropriação extremista desses ambientes ocorre tanto pela presença explícita de símbolos de ódio quanto pela adaptação desses conteúdos a formatos visuais, in-

terativos e culturalmente reconhecíveis por usuários de plataformas digitais.

Figura 1 – Exemplo de jogo antissemita



Fonte: White *et al.* (2024, p. 26), com base em imagem coletada de um grupo gamer em 29 jun. 2024.

Figura 2 – Exemplo de conteúdo supremacista branco em ambiente de jogos



Fonte: White *et al.* (2024, p. 26), com base em imagens coletadas na plataforma TikTok em 13 jul. 2024.

Figura 3 – Exemplo de conteúdo nazista associado ao jogo Minecraft



Fonte: White *et al.* (2024, p. 28), com base em imagem do jogo Minecraft coletada em 7 jul. 2024 na plataforma YouTube.

Em outro relatório do RUSI, destaca-se que ainda existem lacunas importantes na pesquisa empírica sobre os mecanismos específicos que conectam socialização tóxica à radicalização para a violência. O documento alerta que diferentes gêneros de jogos e distintas dinâmicas comunitárias exigem respostas ajustadas ao contexto, evitando generalizações simplificadoras (Wallner; White; Regeni, 2025, p. 2-4). Essa observação é relevante, pois impede a adoção de abordagens homogêneas que tratem todo o universo gamer como igualmente vulnerável à radicalização.

No campo das respostas institucionais, Schlegel *et al.* (2025, p. 2, 8) defendem estratégias preventivas baseadas na construção de ambientes digitais resilientes e na promoção de comunidades inclusivas. Políticas exclusivamente repressivas tendem a ser insuficientes diante da natureza fluida e descentralizada das plataformas digitais. Wallner, White e Regeni (2025, p. 14-15) reforçam a necessidade de abordagens multissetoriais que integrem governos, empresas de tecnologia, desenvolvedores e sociedade civil, articulando regulação, educação digital e governança comunitária.

A análise integrada desses estudos permite algumas conclusões relevantes. Em primeiro lugar, jogos online e redes sociais não constituem vetores automáticos de radicalização. Em segundo, sua escala e capacidade de formação de comunidades os transformam em infraestruturas estratégicas para a circulação de narrativas extremistas. Por fim, o fenômeno não deve ser entendido como conse-

quência automática do uso dessas plataformas, mas como resultado da interação entre características do ambiente digital, experiências individuais e contextos sociais já existentes.

Para o debate acadêmico brasileiro, essa discussão é especialmente relevante. Em um cenário de crescente digitalização da vida social, ignorar a importância desses ambientes significa deixar de considerar aspectos centrais do extremismo contemporâneo. Ao mesmo tempo, interpretações alarmistas que condenam a cultura gamer indistintamente podem gerar efeitos indesejados, como o aumento da estigmatização e o distanciamento entre formuladores de políticas públicas e órgãos do Estado e as comunidades digitais. O desafio está em reconhecer que esses espaços são, em sua maioria, positivos e integradores, mas também podem ser explorados para fins ideológicos. Uma resposta equilibrada exige pesquisa contínua, políticas articuladas e o fortalecimento da educação e da resiliência digital, sem comprometer os aspectos construtivos da interação online.

4 O BRASIL EM FOCO: DA RADICALIZAÇÃO NO AMBIENTE VIRTUAL AOS DESDOBRAMENTOS NO MUNDO REAL

A discussão apresentada nas seções anteriores mostrou como o ambiente digital funciona como espaço de socialização, circulação de narrativas e, em certos casos, de aproximação gradual de jovens a atores e a comunidades que difundem discursos de ódio. No Brasil, esse debate ganha contornos especialmente sensíveis quando é observado o aumento de episódios de violência extrema em escolas, muitos deles cometidos por adolescentes e associados a interações em ambientes virtuais.

O relatório “Ataques de violência extrema em escolas no Brasil: causas e caminhos” (Vinha *et al.*, 2023) apresenta um panorama do fenômeno no país. Segundo o documento, o primeiro ataque a uma escola ocorreu em agosto de 2001, na Bahia, e, no período analisado, foram identificados 36 ataques em 37 escolas, com 40 vítimas fatais e 102 feridos (Vinha *et al.*, 2023, p. 14). O relatório também aponta um aumento expressivo recente do número de casos ao indicar que 58,33% dos ataques ocorreram entre fevereiro de 2022 e outubro de 2023, o que reforça que não se trata apenas de episódios isolados, mas de uma dinâmica que se intensificou e exige leitura atenta das condições que a tornam possível (Vinha *et al.*, 2023, p. 15).

A atualização do documento (Vinha; Garcia, 2025) amplia o mapeamento até dezembro de 2024 e registra 42 episódios entre janeiro de 2001 e dezembro de 2024, dos quais 27 ocorreram entre março de 2022 e dezembro de 2024. Além do crescimento recente, o perfil etário dos autores denota a centralidade da adolescência nesse tipo de envolvimento: entre os 45 autores contabilizados, 77,77% eram menores de 18 anos quando cometeram o ataque. O documento também afirma que, desde o ataque em Realengo/RJ, em 2011, ocorreram 38 ataques até dezembro de 2024, dos quais 27 apresentaram evidências de interações em ambientes virtuais, apontando o peso do ecossistema online como dimensão recorrente do fenômeno (Vinha; Garcia, 2025, p. 4).

Do ponto de vista analítico, esses dados ajudam a aproximar o debate sobre radicalização online do contexto brasileiro, especialmente quando o foco recai sobre adolescentes. O relatório descreve que comunidades online fechadas, hospedadas em plataformas como *Telegram*, *Discord* e *Reddit*, geralmente têm pouca ou nenhuma moderação e podem ser acessadas por links compartilhados e/ou pelo aceite de administradores, o que favorece a circulação de conteúdos nocivos e ilícitos em grupos restritos. O documento também observa que a sedução, influência e cooptação de crianças e adolescentes tende a ocorrer por referências da cultura juvenil, incluindo memes, trends, vídeos, símbolos, postagens e jogos online, o que aproxima diretamente o tema da prevenção dos ambientes digitais frequentados por jovens (Vinha *et al.*, 2023, p. 30). Essa descrição dialoga com o argumento já discutido anteriormente de que o risco costuma estar menos no jogo isoladamente e mais no ecossistema como um todo, especialmente nos ambientes adjacentes e nas comunidades que se organizam ao redor deles.

Outro ponto relevante é a menção a subculturas digitais que discutem crimes reais, incluindo ataques em escolas, como as chamadas True Crime Community (Vinha *et al.*, 2023, p. 30). Isso não significa que esses espaços sejam a única causa, até porque, como já discutido, esses episódios tendem a resultar de um conjunto de fatores, e não de um elemento isolado. Ainda assim, essa evidência reforça que há contextos online em que determinadas formas de sociabilidade em torno da violência podem contribuir para processos de normalização e, em casos mais graves, para dinâmicas de incentivo, sobretudo quando envolvem jovens em sofrimento ou em busca de pertencimento. Além disso, parte desse sofrimento pode ser intensificada no ambiente digital, já que bullying e cyberbullying podem culminar em vivências de sofrimento psíquico entre adolescentes e em abandono escolar (Speranza, 2021, p. 61).

Em linha complementar, Fagundes (2021) observa que, no Brasil, os adolescentes de 15 a 17 anos estão entre os que mais usam a internet e entre aqueles sobre os quais há menor intervenção dos pais quanto ao uso excessivo da rede. O autor destaca ainda que a adolescência é um período marcado pela busca de liberdade, pela necessidade de inclusão e pela importância do grupo na construção da identidade. No contexto brasileiro, essa discussão também chama atenção para a necessidade de respostas preventivas que considerem a diversidade cultural e as demandas de cada região do país, já que medidas padronizadas podem ter alcance limitado diante de realidades sociais distintas (Fagundes, 2021, p. 137, 148-150, 158).

Nesse sentido, ganha importância a dimensão psicossocial do pertencimento. O relatório indica que fomentar nos estudantes o sentimento de pertencimento ao ambiente escolar pode atuar como fator protetivo, por favorecer a promoção do bem-estar emocional (Vinha *et al.*, 2023, p. 44). Em linha complementar, Speranza (2021), ao discutir sobre a adolescência e fatores de proteção, enfatiza que níveis mais altos de sentimento de pertencimento se associam a melhores resultados em saúde mental, e chama atenção para riscos ligados ao uso da internet e a certas comunidades online voltadas a conteúdos nocivos (Speranza, 2021, p. 71). A partir desse conjunto, reforça-se a relevância de estratégias preventivas centradas em vínculo, apoio e orientação, e não apenas em resposta reativa.

Além da dinâmica de violência extrema, o relatório de Vinha *et al.* (2023) descreve que parte do universo associado a esses ataques envolve concepções e valores opressores, incluindo racismo, misoginia e ideais nazistas. Em paralelo, o documento relata a existência de comunidades online que incentivam crimes de forma explícita e nas quais circulam conteúdos extremistas, como apologia ao neonazismo, fomento ao ódio a minorias e mensagens de incentivo a tiroteios escolares, além do compartilhamento de tutoriais de assassinatos e de fabricação de bombas (Vinha *et al.*, 2023, p. 18, 33). Isso não permite concluir, por si só, que esses conteúdos causem os ataques. Ainda assim, esses elementos ajudam a compreender como determinados adolescentes podem ser expostos de forma recorrente a discursos de ódio e a ideias extremistas, sobretudo em contextos de isolamento, sofrimento e busca por pertencimento.

No caso brasileiro, Dias (2008, 2018) ajuda a tornar esse debate mais concreto ao mostrar que o neonazismo também se difundiu no ambiente digital. A autora menciona estimativas de pelo menos 150 mil simpatizantes envolvidos em grupos neonazistas no Brasil e destaca a circulação de cartazes e artigos de ódio na

internet como forma de divulgação desses ideais (Dias, 2008, p. 2). Em pesquisa posterior, a autora informa que acompanhou, por mais de uma década e meia, sites, blogs, fóruns e comunidades neonazistas na web e afirma que, nesse período, não apenas o número de sites aumentou, mas também o de participantes em fóruns cresceu de forma expressiva. Tomados em conjunto, esses elementos reforçam que o neonazismo encontrou no meio digital brasileiro um espaço relevante de difusão e expansão (Dias, 2018, p. 28, 32).

Somado a isso, dados disponíveis em estudos e relatórios recentes revelam uma inflexão sem precedentes na história do país. As denúncias de antissemitismo cresceram 350% entre 2022 e 2024 no Brasil, potencializadas após o início da guerra Israel-Hamas. No primeiro mês do conflito, em outubro de 2023, houve um aumento de mais de 1000% de registros se comparado ao mesmo período de 2022. O ambiente digital tornou-se o principal palco do neonazismo e antissemitismo no Brasil. No caso do antissemitismo, as denúncias acerca de postagens nas redes digitais saltaram de 51%, em 2022, para 73%, em 2024. As redes sociais X e *Instagram* foram as com maior número de casos, seguidas de *Facebook*, *Telegram* e *LinkedIn*. O antissemitismo pós-outubro de 2023 se sobrepõe a um processo de crescimento do neonazismo que antecede o conflito Israel-Hamas, mas que foi por ele agravado (Instituto Sou da Paz, 2023; Rodrigues, 2024; Confederação Israelita do Brasil, 2025).

Como exemplo de desdobramento no mundo real, a atualização de 2025 de Vinha *et al.* (2023) registra que, dos 42 ataques ocorridos no Brasil entre 2001 e 2024, 31 apresentam indícios de interações com comunidades online e/ou de radicalização online (Vinha; Garcia, 2025, p. 37-40). Esse tipo de registro reforça o argumento de que, no Brasil, a dimensão online aparece de forma recorrente na trajetória de parte dos casos, ainda que os percursos individuais sejam distintos e envolvam múltiplos fatores.

O relatório também relaciona o problema a desafios de regulação e proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital. Nesse contexto, medidas recentes de política criminal também entram no debate, como a Lei nº 14.811, de 12 de janeiro de 2024, que passou a tipificar *bullying* e *cyberbullying* no Código Penal (Brasil, 2024). Em relação às plataformas, o documento afirma que a ausência de mecanismos de controle e regulação das redes sociais tem contribuído para a disseminação de discursos de ódio, a incitação a atos violentos, o agravamento do sofrimento psíquico entre jovens e a apologia a ataques a escolas (Vinha; Garcia, 2025, p. 30). Na sequência, o relatório menciona o Projeto de Lei nº 2628, aprovado no Senado em de-

zembro de 2024 e então em tramitação na Câmara dos Deputados, com medidas voltadas à proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital, incluindo remoção prioritária de conteúdos que violem direitos desse público e ferramentas de controle parental (Vinha; Garcia, 2025, p. 31). Posteriormente, esse marco foi aprovado e sancionado como a Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025, tendo iniciado sua vigência recentemente, em 17 de março de 2026, e sua regulamentação pelo Decreto nº 12.880, de 18 de março de 2026 (Brasil, 2025; Brasil, 2026).

No conjunto, as evidências reunidas permitem reforçar duas ideias centrais para o objetivo deste artigo. A primeira é que, no Brasil, parcela expressiva dos episódios de violência extrema em escolas envolve adolescentes e apresenta, em diferentes graus, indícios de interações em ambientes virtuais (Vinha; Garcia, 2025, p. 5). A segunda é que a prevenção não se sustenta apenas por medidas imediatas de segurança, mas requer políticas públicas e ações coordenadas e complementares, em diferentes setores e níveis, voltadas a enfrentar causas estruturais e a promover um ecossistema de respeito, cuidado e proteção nos espaços de interação de crianças e jovens (Vinha *et al.*, 2023, p. 14).

Diante desse panorama, passa a ser relevante discutir como documentos internacionais tratam a prevenção do extremismo violento e quais recomendações podem contribuir para respostas mais consistentes no contexto brasileiro, especialmente quando o foco recai sobre jovens e ambientes digitais.

5 ALGUNS CASOS RELEVANTES DE ATAQUES EM ESCOLAS NO BRASIL MOTIVADOS POR RADICALIZAÇÃO E EXTREMISMO ONLINE

Nesta seção apresentamos, resumidamente, com o objetivo de exemplificar e ilustrar a realidade brasileira, alguns casos emblemáticos de ataques em escolas no Brasil em que os atacantes tiveram motivação ideológica comprovada (neonazismo, antissemitismo, glorificação da violência, racismo, misoginia e LGBTQIA+fobia).

O primeiro caso a ser analisado refere-se ao ataque ocorrido em 7 de abril de 2011 na Escola Municipal Tasso da Silveira, no bairro de Realengo, Rio de Janeiro, que resultou em 12 vítimas fatais e 13 feridos. O autor, Wellington Menezes de Oliveira, então com 23 anos e ex-aluno da instituição, ingressou no estabelecimento apresentando-se como palestrante, dirigiu-se ao andar onde funcionavam turmas do então 8º ano (correspondente ao atual 9º ano) e efetuou disparos com dois revólveres contra os estudantes presentes, sendo, posteriormente, ferido por polici-

ais em confronto e vindo a cometer suicídio no local. Relatos de sobreviventes e a reconstituição factual do episódio indicam um padrão diferenciado de letalidade conforme o gênero das vítimas: haveria, segundo essas fontes, uma tendência a atingir as meninas na cabeça e os meninos nos membros, circunstância que, associada ao fato de dez das doze vítimas fatais serem do sexo feminino, indicou a hipótese de motivação misógina, defendida por parte da imprensa, de pesquisadores e de organizações de direitos humanos (Lopes, 2012), ainda que não confirmada pela investigação policial posterior. Adicionalmente, há indícios e suspeitas de que Wellington frequentava fóruns extremistas na internet. Nas investigações subsequentes, foram encontrados na residência do autor materiais relacionados a atentados terroristas e a grupos religiosos fundamentalistas, além de vídeos gravados por ele nos dias anteriores ao ataque, nos quais alegava ter sido vítima de *bullying* durante o período em que estudara na escola (Bottari, 2011; Lopes, 2012).

O segundo caso é o do massacre ocorrido na Escola Estadual Professor Raul Brasil, em Suzano, São Paulo, em 13 de março de 2019, no qual uma dupla de atiradores matou cinco estudantes e duas funcionárias, além de um comerciante momentos antes da ação na escola. Os autores, amigos de infância, oriundos de famílias de classe média baixa, com 17 e 25 anos e ambos ex-alunos da instituição, haviam combinado previamente que um deles mataria o outro antes de cometer suicídio, o que efetivamente ocorreu ao final do ataque. A literatura acadêmica sobre o caso aproxima esse episódio do massacre da Escola Columbine, ocorrido nos Estados Unidos em 1999, apontando elementos recorrentes entre os dois casos: a juventude dos autores, o histórico de vitimização por *bullying*, a realização do ataque em pleno horário escolar e o suicídio como desfecho planejado. Nesses relatos, o autor mais jovem teria abandonado os estudos pouco antes de concluir o ensino médio, motivado por episódios de *bullying* relacionados à aparência física, informação atribuída à mãe do adolescente em entrevistas concedidas à imprensa na época. Anotações posteriormente apreendidas pela polícia indicavam a presença de discurso de ódio e fascínio por armamento.

Os autores também mantinham vínculo com um fórum anônimo de internet, identificado como "Dogolachan", associado à disseminação de conteúdo racista, neonazista, misógino e de incitação à violência, no qual, segundo relatos, buscaram apoio e orientação para o planejamento do ataque ao longo de aproximadamente um ano ou mais. Após o crime, integrantes desse mesmo fórum celebraram o ataque e passaram a tratar os autores como referência simbólica dentro da subcul-

tura do grupo. Quanto à motivação, testemunhos colhidos pela investigação indicaram inspiração no caso de Columbine, e o próprio policial responsável pelo caso teria atribuído o crime, em declaração à imprensa, a uma busca por reconhecimento social não alcançado pelos autores, havendo, segundo a literatura consultada, certa inconsistência entre essa explicação e a hipótese do *bullying* como fator motivador, esta última mais enfatizada por relatos familiares e por parte da cobertura jornalística do caso (Gursky; Strzykowski; Perrone, 2020; Vargas, 2020).

O terceiro caso refere-se aos ataques ocorridos em 25 de novembro de 2022, no município de Aracruz, Espírito Santo, quando um adolescente de 16 anos invadiu duas instituições de ensino, uma escola da rede estadual, da qual era ex-aluno, e, em seguida, uma escola particular próxima, efetuando disparos com duas armas de fogo pertencentes a seu pai, um policial militar. O ataque resultou em quatro vítimas fatais, três professoras e uma estudante de 12 anos, e em um número de feridos que oscila, conforme a fonte, entre doze e treze. No momento da ação, o autor trajava vestimenta camuflada e portava símbolos associados ao nazismo. Submetido à Vara da Infância e da Juventude local, foi sentenciado à medida socioeducativa de internação pelo prazo máximo previsto no Estatuto da Criança e do Adolescente, três anos, tendo sido posto em liberdade, sob regime de liberdade assistida, ao final desse período, em 2025. Aproximadamente seis meses após o ataque, a Polícia Federal deflagrou uma operação contra um grupo identificado como neonazista, articulado por meio de aplicativo de mensagens, cujos integrantes compartilhavam conteúdo extremista, incluindo material relacionado a métodos de assassinato e fabricação de artefatos explosivos, além de discurso de incitação ao ódio contra minorias. Segundo fontes acadêmicas e jornalísticas, a investigação policial apontou que o autor do ataque de Aracruz participava desse grupo, e o conteúdo ali compartilhado teria contribuído para o processo de radicalização que precedeu o crime. A investigação teria associado o uso de símbolo nazista pelo autor no momento do ataque à influência ideológica recebida nesse grupo, fundamentando o enquadramento do caso como crime de terrorismo, motivado por intolerância de natureza étnico-religiosa. A operação policial identificou dois integrantes do grupo, um em São Paulo e outro no estado de Pernambuco, como possíveis indutores da conduta do adolescente, os quais passaram a ser investigados por corrupção de menores e por eventual coautoria nos crimes de terrorismo e homicídio qualificado (Vinha *et al.*, 2023; Lucena, 2023; Sthel, 2025).

Por fim, embora existam diversos outros exemplos recentes de ataques a escolas no Brasil, este artigo examina apenas mais um caso, selecionado por sua pertinência ao recorte analítico adotado. Esse quarto caso refere-se ao ataque ocorrido em 26 de setembro de 2022, no Colégio Municipal Eurides Sant'Anna, em Barreiras, Bahia, perpetrado por um estudante de 14 anos regularmente matriculado na instituição desde poucos meses antes, filho de um policial militar reformado, recém-mudado de Brasília para o município. Munido de arma de fogo pertencente ao pai e de instrumento cortante e um possível artefato explosivo caseiro, o autor ingressou na escola trajando vestimenta distinta do uniforme escolar e dirigiu-se a uma aluna cadeirante, vitimando-a fatalmente; falhas no funcionamento da arma teriam limitado a extensão do ataque. Nas imediações da escola, o agressor foi ferido por um indivíduo não identificado, mas sobreviveu.

Nos dias anteriores ao crime, o autor do ataque publicara, em rede social (X, antigo *Twitter*) e em perfil vinculado à comunidade online conhecida como *True Crime Community*, um manifesto extenso de conteúdo neonazista, antissemita e misógino, no qual se autodenominava "incel" e expressava identificação com ideologia neonazista. Também foram identificadas publicações (X, antigo *Twitter*) do autor horas antes do ataque, anunciando veladamente sua intenção. Segundo fontes acadêmicas e jornalísticas, a investigação subsequente revelou, a partir do próprio manifesto e de outras fontes, que o autor mantivera contato online com o autor do ataque escolar ocorrido posteriormente em Aracruz, relatando identificação pessoal e ideológica com aquele indivíduo, achado que direcionou parte da investigação para o mapeamento de possíveis redes de apoio e aliciamento entre autores desse tipo de crime (UOL, 2022; Vinha *et al.*, 2023; Nunes, 2025).

6 ABORDAGENS INTERNACIONAIS DE PREVENÇÃO: PROTEÇÃO DE ADOLESCENTES E REDUÇÃO DE RISCOS NO AMBIENTE DIGITAL

As seções anteriores mostraram que o ambiente digital pode ser explorado por atores extremistas e que, no Brasil, parte dos episódios de violência extrema em escolas envolve adolescentes e apresenta, em diferentes graus, relação com interações em ambientes digitais. Diante desse cenário, documentos produzidos por organismos de atuação e reconhecimento internacional, como a ONU, e por iniciativas da Comissão Europeia voltadas à prevenção da radicalização, como a *Radicalisation Awareness Network* (RAN), ajudam a organizar a discussão sobre

prevenção, sobretudo quando o foco recai sobre a proteção de adolescentes, a redução de riscos e a adoção de respostas proporcionais, evitando tanto o alarmismo quanto a inércia.

Um primeiro ponto comum nas publicações de organismos internacionais é que a prevenção deve partir de uma lógica de proteção e cuidado quando se trata de crianças e adolescentes. O *Handbook* do UNODC sobre crianças recrutadas e exploradas por grupos terroristas e extremistas violentos afirma que crianças associadas a esses grupos são vítimas de violência em múltiplos níveis e frequentemente sofrem coerção, medo constante, doutrinação, exploração e pressão psicológica (United Nations Office on Drugs and Crime, 2017, p. 2). O mesmo documento ressalta que a prevenção se tornou especialmente complexa em função de métodos inovadores de propaganda e recrutamento empregados por esses grupos, aspecto diretamente relevante para a realidade de redes e plataformas digitais (United Nations Office on Drugs and Crime, 2017, p. 3). A partir desse enquadramento, quando o público-alvo é jovem, respostas eficazes tendem a combinar proteção, prevenção e reintegração, em diálogo com a centralidade do pertencimento e do cuidado discutidos na seção anterior.

No campo específico do ambiente digital e dos jogos, documentos recentes reforçam uma ideia central: não se trata de afirmar que jogos, *per se*, causem radicalização, mas de reconhecer que certos ecossistemas podem ser explorados por atores extremistas e que isso exige atenção calibrada. O estudo do *United Nations Office of Counter-Terrorism* (UNOCT) sobre a interseção entre jogos e extremismo violento descreve diferentes formas pelas quais extremistas se relacionam com esse universo, incluindo produção de jogos próprios, modificação de jogos existentes, uso de chats em jogos, presença em plataformas adjacentes e uso de referências da cultura gamer (Schlegel; Amarasingam, 2022, p. 7). O relatório também registra que não há evidência de uma ligação causal entre jogos e radicalização, mas aponta que, dado o volume de usuários, é esperado que existam indivíduos radicalizados nesses espaços e que eles possam levar suas visões políticas para ambientes de jogos, mesmo sem orientação direta de organizações extremistas, como já observado anteriormente em exemplos e referências trazidas a este texto (Schlegel; Amarasingam, 2022, p. 8). Essa formulação é útil porque sustenta uma postura equilibrada, que evita estigmatizar a cultura gamer, mas que não ignora riscos concretos.

Essa mesma cautela aparece em documentos europeus voltados à prática de prevenção. Em um primeiro documento, a RAN, rede vinculada à Comissão Eu-

ropeia, discute o uso de videogames por extremistas e afirma que profissionais e gestores que atuam em prevenção precisam ter cuidado com suposições de correlação entre jogos e radicalização. O texto destaca que ainda se sabe pouco sobre números reais de pessoas que teriam sido radicalizadas nesses ambientes e que o debate acadêmico sobre videogames e violência, após muitos estudos, permanece inconclusivo. O documento também chama atenção para o fato de que a própria comunidade gamer pode reagir com ações de contenção, como esforços coordenados de denúncia e pressão por moderação, e recomenda que essa capacidade de resposta interna não seja subestimada (European Commission, 2020, p. 6). Essa observação se conecta com um cuidado central deste artigo, o de que políticas públicas devem lidar com riscos sem estigmatizar comunidades digitais.

Em um segundo documento, publicado no ano seguinte, a RAN aprofunda o tema ao discutir plataformas adjacentes a jogos e implicações para prevenção. O texto ressalta que linguagem, códigos, convenções e tom variam bastante entre plataformas e, por isso, iniciativas preventivas precisam compreender essas particularidades para não serem percebidas como externas ao grupo e perderem apelo junto ao público. O documento também observa que há poucas evidências sobre a efetividade de intervenções de prevenção e redução de riscos nesses ambientes e, por esse motivo, as medidas propostas devem ser entendidas como sugestões para orientar programas futuros, e não como recomendações firmes (Schlegel, 2021, p. 13). Em termos práticos, isso reforça que a prevenção nesse campo tende a ser gradual, exige aprendizado institucional e deve ser acompanhada por avaliação contínua.

Outro eixo é o equilíbrio entre presença preventiva e percepção de invasão. O relatório da RAN registra uma tensão típica da prevenção digital: ao mesmo tempo em que é necessário encontrar o público onde ele está, intervenções podem ser percebidas como invasão de espaços, gerar reação contrária e dificultar o diálogo (Schlegel, 2021, p. 18). No mesmo sentido, o estudo do UNOCT recomenda cautela para evitar excesso de policiamento em espaços de jogos e sustenta que esforços de moderação e regulação incluam escuta das comunidades afetadas, para não produzir medidas descoladas da realidade de uso (Schlegel; Amarasingam, 2022, p. 23). Essa é uma contribuição importante para o Brasil, porque dialoga com o desafio já apontado no texto de reduzir estigmatização e aproximar órgãos do Estado de comunidades digitais.

Um terceiro eixo envolve cooperação com plataformas e fortalecimento de respostas comunitárias positivas. O estudo do UNOCT sugere apoiar iniciativas po-

sitivas. O estudo do UNOCT sugere apoiar iniciativas positivas conduzidas pelos próprios *gamers* para reduzir a prevalência de conteúdo de ódio e fortalecer vozes internas capazes de promover mudanças a partir da comunidade, em vez de depender apenas de intervenções externas (Schlegel; Amarasingam, 2022, p. 24). A RAN, por sua vez, sintetiza recomendações para prevenção em plataformas de jogos e adjacentes e ressalta que, no estágio atual, ainda é necessário ampliar a pesquisa para compreender melhor o impacto da presença de extremistas nesses espaços e avaliar contramedidas, de modo que, por ora, apenas orientações genéricas devem ser derivadas (Schlegel, 2021, p. 19). Para o contexto brasileiro, isso sugere um caminho realista, que combina parcerias, educação digital, moderação e mecanismos de denúncia, sem prometer soluções imediatas e sem tratar o universo *gamer* como o problema em si.

Esse debate também se conecta ao tema do neonazismo, antissemitismo, misoginia, racismo e dos discursos de ódio, já mencionados na discussão sobre o contexto brasileiro. O manual do UNODC sobre prevenção e respostas a ataques terroristas baseados em xenofobia, racismo e outras formas de intolerância afirma que o supremacismo branco e o neonazismo vêm se tornando uma ameaça transnacional e ressalta que esses atores e grupos atuam em financiamento, recrutamento e comunicação online, dentro e fora de seus países. O documento também observa que, nos últimos anos, atores violentos têm ampliado o uso de redes sociais e outras ferramentas online para aumentar alcance, influência e mobilizar apoiadores (United Nations Office on Drugs and Crime, 2022, p. 3-4). Essa leitura ajuda a situar o debate brasileiro em uma dinâmica mais ampla, na qual discursos de ódio e ideologias extremistas circulam de forma transnacional, reforçando a importância de respostas preventivas que considerem o ambiente digital como parte do problema e parte da solução.

Em termos de implicações para o Brasil, as orientações internacionais reforçam quatro pontos que dialogam com o que foi discutido até aqui. Primeiro, a prevenção com adolescentes deve priorizar proteção, cuidado e reintegração, reconhecendo vulnerabilidades e evitando respostas que tratem jovens apenas como ameaças, em linha com a abordagem do UNODC para crianças recrutadas e exploradas por grupos violentos (United Nations Office on Drugs and Crime, 2017, p. 2). Segundo, as políticas públicas precisam evitar generalizações sobre os jogos, porque o risco tende a estar no ecossistema e nas interações, e não no ato de jogar isoladamente, como apontam a cautela do UNOCT sobre ausência

de evidência causal e a orientação da RAN para não presumir correlação automática entre jogos e radicalização (Schlegel; Amarasingam, 2022, p. 8; European Commission, 2020, p. 6). Terceiro, iniciativas preventivas devem ser ajustadas ao contexto e dialogar com as comunidades, o que exige compreender linguagem, códigos e dinâmicas próprias para reduzir ruídos, rejeição e perda de credibilidade, além de reconhecer a tensão entre presença preventiva e percepção de invasão (Schlegel, 2021, p. 13, 18). Quarto, reduzir riscos envolve combinar moderação, educação digital, cooperação com plataformas e fortalecimento de iniciativas positivas dentro das próprias comunidades, evitando tanto a ausência de ação quanto intervenções externas percebidas como excessivamente intrusivas ou descoladas do uso real (Schlegel; Amarasingam, 2022, p. 23-24).

7 CONCLUSÃO E RECOMENDAÇÕES PRÁTICAS

À luz da literatura examinada, e considerando a necessidade de oferecer subsídios mais diretamente acionáveis para profissionais e instituições que atuam na prevenção da radicalização de crianças e adolescentes em ambientes digitais, este artigo propõe recomendações para as instituições que possuem atribuição preventiva e investigativa.

Para situar essas recomendações no arranjo institucional brasileiro, é necessário distinguir os atores responsáveis pela prevenção, proteção, investigação, persecução penal e pela regulação do ambiente digital. No campo preventivo e protetivo, a denominada Rede de Proteção deve ocupar posição central, envolvendo Conselho Tutelar, CRAS/CREAS, CAPSi, Ministério Público, Varas da Infância e Juventude, escolas e famílias, sem prejuízo da participação de outros atores quando necessário. No campo investigativo e persecutório, a atuação permanece a cargo da Polícia Civil, da Polícia Federal, especialmente em casos com indícios de terrorismo ou redes de radicalização interestaduais, e do Ministério Público. Já no plano regulatório, a Agência Nacional de Proteção de Dados (ANPD) passa a ter papel relevante em razão das novas atribuições fiscalizatórias conferidas pela Lei nº 15.211/2025, o ECA Digital. A partir dessa distribuição institucional, recomendam-se as seguintes medidas:

1. Priorizar respostas centradas em proteção, cuidado e redução de vulnerabilidades, evitando abordagens que tratem crianças e adolescentes como uma ameaça em si;

2. Fortalecer a educação digital crítica como eixo de prevenção, com orientação sobre riscos no ambiente online, circulação de discursos de ódio, processos de cooptação e manipulação simbólica, bem como com o estímulo ao pensamento crítico, à autonomia e à autorreflexão;

3. Articular escola, famílias, Estado e comunidades em estratégias coordenadas de prevenção, com atenção a sinais de sofrimento, isolamento, adesão a discursos de intolerância e crescente identificação com conteúdos violentos, sem concentrar toda a responsabilidade em um único ator institucional;

4. Desenvolver ações contextualizadas e proporcionais, capazes de compreender linguagens, códigos e dinâmicas específicas dos ambientes digitais frequentados por adolescentes;

5. Evitar generalizações sobre jogos e cultura gamer, concentrando a atenção menos no ato de jogar, isoladamente, e mais nos ecossistemas digitais, nas interações e nos usos extremistas de diferentes plataformas;

6. Valorizar iniciativas de denúncia, de contraposição a conteúdos de ódio e de fortalecimento de dinâmicas comunitárias orientadas à convivência respeitosa nos próprios ambientes digitais;

7. Combinar educação, moderação, cooperação institucional e apoio a respostas positivas nas próprias comunidades digitais, reconhecendo que não há solução única ou imediata para o problema;

8. Criar condições para que adolescentes possam lidar com frustrações, conflitos e diferenças sem recorrer à violência, por meio do fortalecimento de valores democráticos, do diálogo e do reconhecimento da dignidade humana.

Quanto à viabilidade de implementação das recomendações acima propostas, reconhece-se que essa não é uma tarefa fácil, pois é limitada por fatores estruturais, tais como a fragmentação entre os órgãos da própria Rede de Proteção, desigualdade federativa na capacidade de execução entre estados e municípios, rotatividade de profissionais e um arcabouço regulatório sobre plataformas digitais que, embora tenha avançado recentemente (ECA Digital, decretos de 2026), ainda carece de maior atenção pelo Estado brasileiro.

Feitas essas ressalvas de implementação, conclui-se que o fenômeno analisado possui dimensão global e capacidade de adaptação a diferentes ecossistemas digitais. No Brasil, há evidências de desdobramentos graves envolvendo adolescentes, como vimos nos casos mencionados de violência nas escolas. No campo da prevenção, orientações internacionais apontam para res-

postas graduais, coordenadas e centradas em proteção, com participação de múltiplos atores e sem simplificações ou estigmatizações.

Nesse quadro, a educação ocupa lugar relevante na prevenção. Ao examinar o recrutamento virtual de crianças e adolescentes por grupos terroristas, Fagundes (2021) sustenta que a educação não deve ser compreendida apenas como transmissão de conteúdos, mas como formação de sujeitos capazes de resistir à dominação, desenvolver autorreflexão e exercer pensamento crítico. Nessa perspectiva, práticas educativas orientadas pela valorização da vida, pela autonomia e pela consciência crítica podem reduzir vulnerabilidades diante de ideologias violentas e de discursos fundados na desumanização do outro, dinâmica diretamente vinculada à intolerância e que, em seus desdobramentos mais graves, pode culminar em violência extrema (Fagundes, 2021, p. 134).

Em termos mais concretos, essa abordagem sugere que a prevenção não se esgota na moderação de plataformas ou em respostas repressivas. Ela também depende do fortalecimento de capacidades protetivas em ambientes escolares, familiares e comunitários. No mesmo sentido, o autor defende que a escola oriente os alunos sobre o uso responsável da internet, acompanhe sinais de comportamento preocupante, desenvolva projetos voltados à redução de vulnerabilidades sociais e atue em articulação com as famílias e com o Estado. O autor também ressalta a importância de uma formação social e cidadã que valorize o diálogo como forma de enfrentar conflitos e rejeitar a naturalização da violência (Fagundes, 2021, p. 157-158).

Em complemento, relatório recente da *United Nations Children's Fund* (UNICEF, 2025, p. 2, 18) observa que, embora a ampliação do acesso às tecnologias digitais seja importante para crianças e adolescentes, também crescem as evidências sobre riscos associados à exposição a ambientes digitais, inclusive no campo da saúde mental. O documento sustenta que o impacto dessas tecnologias pode ser positivo ou negativo, a depender de como são usadas e dos conteúdos e experiências aos quais crianças e adolescentes são expostos. Nesse cenário, diferentes países passaram a discutir ou adotar medidas de restrição e proteção no acesso de menores a plataformas online, especialmente redes sociais. No caso brasileiro, esse movimento também se expressa no avanço normativo recente sobre proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais, com a Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025, regulamentada pelo Decreto nº 12.880, de 18 de março de 2026. Em vez

de substituir a dimensão educativa, esse contexto reforça que a prevenção precisa ser pensada de forma articulada, combinando regulação, educação digital, acompanhamento familiar e respostas institucionais proporcionais.

Em última análise, o enfrentamento da violência escolar associada a processos de radicalização de adolescentes em ambientes digitais exige uma abordagem multidimensional, preventiva e protetiva, baseada na articulação permanente entre família, escola, sociedade e Estado.

REFERÊNCIAS

ABSTON, J. et al. **UCLA Hollywood Diversity Report 2025, Part 1: Theatrical**. Los Angeles: University of California, Los Angeles, 2025. Disponível em: <https://socialsciences.ucla.edu/wp-content/uploads/2025/03/UCLA-Hollywood-Diversity-Report-2025-Theatrical-Film-2-27-2025.pdf>. Acesso em: 22 fev. 2026.

BOTTARI, Elenilce. Assassino deixa vídeo mostrando que bullying motivou o massacre do Realengo. **O Globo**, 03 nov. 2011. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/rio/assassino-deixa-video-em-que-diz-que-bullying-motivou-massacre-de-realengo-2795782>. Acesso em: 05 jul. 2026.

BRASIL. **Decreto nº 12.880, de 18 de março de 2026**. Regulamenta a Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025, que dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais, e institui a Política Nacional de Promoção e Proteção dos Direitos da Criança e do Adolescente no Ambiente Digital. Brasília, DF: Presidência da República, 2026. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2026/decreto/d12880.htm. Acesso em: 08 mar. 2026

BRASIL. **Lei nº 14.811, de 12 de janeiro de 2024**. Institui medidas de proteção à criança e ao adolescente contra a violência nos estabelecimentos educacionais e altera o Decreto Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 (Código Penal), e a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente). Brasília, DF: Presidência da República, 2024. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/l14811.htm. Acesso em: 18 fev. 2026.

BRASIL. **Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025**. Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente). Brasília, DF: Presidência da República, 2025. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/lei/L15211.htm. Acesso em: 18 fev. 2026.

CENTERS FOR DISEASE CONTROL AND PREVENTION. Youth Violence Prevention - Bullying. **Centers for Disease Control and Prevention**, United States, 28 oct.

2024. Disponível em: <https://www.cdc.gov/youth-violence/about/about-bullying.html>. Acesso em: 22 mar. 2026.

CHUY, José Fernando Moraes. **Operação Hashtag: A primeira condenação de terroristas islâmicos na América Latina**. São Paulo: Novo Século Editora, 2018.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **TIC Kids Online Brasil 2024: pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil**. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2025. Disponível em: https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20250512154312/tic_kids_online_2024_livro_eletronico.pdf. Acesso em: 19 mar. 2026.

CONFEDERAÇÃO ISRAELITICA DO BRASIL. **Relatório de Antissemitismo no Brasil 2024**. [S. l.], 2025. Disponível em: https://combateaoantisemitismo.org.br/wp-content/uploads/2025/04/Relatorio_Antissemitismo-no-Brasil-2024_v4-web.pdf. Acesso em: 30 abr. 2026.

DIAS, Adriana Abreu Magalhães. **Observando o ódio: entre uma etnografia do neonazismo e a biografia de David Lane**. 2018. Tese (Doutorado em Antropologia Social) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, São Paulo, 2018. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12733/1634640>. Acesso em: 21 mar. 2026.

DIAS, Adriana Abreu Magalhães. **O crime de ódio e o neonazismo na internet: análise de uma experiência etnográfica**. In: Third International Conference on Forensic Computer Science. Brasília, 2008. p. 69-79. Disponível em: <https://icofcs.org/2008/ICoFCS2008-pp07.pdf>. Acesso em: 22 mar. 2026.

DIRECTORATE-GENERAL FOR MIGRATION AND HOME AFFAIRS. **Manual for responses to returning foreign terrorist fighters and their families**. [S. l.], 2. ed., 9 dec. 2022. Disponível em: https://home-affairs.ec.europa.eu/whats-new/publications/manual-responses-returning-foreign-terrorist-fighters-and-their-families-2nd-edition-2022_en. Acesso em: 20 fev. 2026.

ENGLUND, Galen Lamphere; WHITE, Jessica. **The Online Gaming Ecosystem: Assessing Digital Socialisation, Extremism Risks and Harms Mitigation Efforts**. Global Network on Extremism and Technology (GNET). London, 2023. Disponível em: https://gnet-research.org/wp-content/uploads/2023/05/GNET-37-Extremism-and-Gaming_web.pdf. Acesso em: 27 fev. 2026.

EUROPEAN COMISSION. Radicalisation Awareness Network. **Extremists' use of video gaming: strategies and narratives**. [S. l.], 2020. Disponível em: https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2020-11/ran_cn_conclusion_paper_videogames_15-17092020_en.pdf. Acesso em: 12 fev. 2026.

EUROPOL. **European Union Terrorism Situation and Trend Report 2022**.

Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2022. Disponível em: https://www.europol.europa.eu/cms/sites/default/files/documents/Tesat_Report_2022_0.pdf. Acesso em: 19 mar. 2026.

FAGUNDES, Carlos Frederico Felício. Terrorismo: o recrutamento virtual de crianças e adolescentes e o papel da educação. **Revista Brasileira de Ciências Policiais**, Brasília, v. 12, n. 6, p. 129-166, set./dez. 2021. Disponível em: <https://bdjur.stj.jus.br/server/api/core/bitstreams/b4374857-a1e0-477d-bd20-80d6fd5e31c4/content>. Acesso em: 20 mar. 2026.

LASMAR, J. M.; FONSECA, G. D. Adapting for Survival: Islamic State's Shifting Strategies. **Carta Internacional**, [S. l.], v. 14, n. 1, p. 103-126, 2019. DOI: 10.21530/ci.v14n1.2019.826. Disponível em: <https://www.cartainternacional.abri.org.br/Carta/article/view/826>. Acesso em: 21 mar. 2026.

GURSKY, Rose; STRZYKALSKI, Stéphanie; PERRONE, Claudia Maria. O despertar da adolescência, o suicídio juvenil e as atuais políticas de morte: questões para o campo da educação. **Revista Tempo psicanalítico**, Rio de Janeiro, v. 52, n. 2, jul./dez. 2020. Disponível em: https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0101-48382020000200017&script=sci_arttext. Acesso em: 05 jul. 2026.

INSTITUTE FOR ECONOMICS & PEACE. **Global Terrorism Index 2025: measuring the impact of terrorism**. Sydney, mar. 2025. Disponível em: <https://www.visionofhumanity.org/wp-content/uploads/2025/03/Global-Terrorism-Index-2025.pdf>. Acesso em: 11 fev. 2026.

INSTITUTO SOU DA PAZ. Folha de São Paulo | Criminosos obtiveram em casa armas de fogo de 6 dos 11 ataques do tipo em escolas do Brasil. **Instituto Sou da Paz**, [S. l.], 22 mai. 2023. Disponível em: <https://soudapaz.org/folha-de-s-paulo-criminosos-obtiveram-em-casa-armas-de-fogo-de-6-dos-11-ataques-do-tipo-em-escolas-no-brasil/>. Acesso em: 30 abr. 2026.

INTERNATIONAL FEDERATION OF THE PHONOGRAPHIC INDUSTRY. **Global Music Report 2025**. [S. l.]: IFPI, 2025. Disponível em: https://www.ifpi.org/wp-content/uploads/2024/03/GMR2025_SOTI.pdf. Acesso em: 21 fev. 2026.

LOPES, Anchyses Jobim. Considerações sobre o massacre de Realengo. **Estudos de Psicanálise**, Belo Horizonte, n. 37, p. 25-44, jul. 2012. Disponível em: <https://pepsic.bvsalud.org/pdf/ep/n37/n37a03.pdf>. Acesso em: 05 jul. 2026.

LUCENA, André. PF realiza operação contra grupo neonazista envolvido nos ataques em escolas em Aracruz. **Carta Capital**, [S. l.], 2023. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/cartaexpressa/pf-realiza-operacao-contragruponeonazista-envolvido-nos-ataques-em-escolas-de-aracruz/>. Acesso em: 05 jul. 2026.

NEWZOO. **Global Games Market Report 2025**. [S. l.], 2025. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2025>. Acesso em: 14 fev. 2026.

NUNES, Marcela de Oliveira. Ataques em escolas e o discurso de ódio entre os jovens: impactos e reflexões. **Revista Imagens da Educação**, São Paulo, v. 15, n. 2, abr./jun. 2025. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/ImagensEduc/article/view/74755>. Acesso em: 05 jul. 2026.

RODRIGUES, Léo. Conselho leva à ONU alerta sobre o avanço do neonazismo no Brasil. **Agência Brasil**, Rio de Janeiro, 9 abr. 2024. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/direitos-humanos/noticia/2024-04/conselho-leva-onu-alerta-sobre-avanco-do-neonazismo-no-brasil>. Acesso em: 30 abr. 2026

SCHLEGEL, Linda; AMARASINGAM, Amarnath. **Examining the intersection between gaming and violent extremism**. [S. l.]: United Nations Office of Counter-Terrorism, 2022. Disponível em: https://www.un.org/counterterrorism/sites/default/files/221005_research_launch_on_gaming_ve.pdf. Acesso em: 13 fev. 2026.

SCHLEGEL, Linda. **Extremists' use of gaming (adjacent) platforms: insights regarding primary and secondary prevention measures**. Radicalisation Awareness Network. Luxemburgo, 2021. Disponível em: https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-08/ran_extremists_use_gaming_platforms_082021_en.pdf. Acesso em: 14 fev. 2026.

SCHLEGEL, Linda; MOONSHOT; WHITE, Jessica; REGENI, Petra. **Implementing Positive Gaming Interventions: a Toolkit for Practitioners**. Royal United Services Institute. London, 2025. Disponível em: https://static.rusi.org/implementing-positive-gaming-interventions-toolkit_0.pdf. Acesso em: 14 fev. 2026.

SPERANZA, Marina. **Sentimento de pertença de adolescentes na interface com a saúde mental: uma revisão de escopo**. 2021. Dissertação (Mestrado em Terapia Ocupacional) - Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, São Paulo, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/14158>. Acesso em: 17 fev. 2026.

STHEL, Fernanda Gonçalves. **Do virtual ao real: as interações dos grupos de radicalização online com os ataques em escolas no Brasil**. 2025. Dissertação (Mestrado em Sociologia Política), Universidade Estadual do Norte Fluminense, Rio de Janeiro, 2025. Disponível em: <https://uenf.br/posgraduacao/sociologia-politica/wp-content/uploads/sites/9/2025/05/Dissertacao-Fernanda-Goncalves-Sthel.pdf>. Acesso em: 05 jul. 2026.

UNICEF. Office of Strategy and Evidence – Innocenti. **Childhood in a Digital**

World: screen time, digital skills and mental health. UNICEF, [S. l.], jun. 2025. Disponível em: <https://www.unicef.org/innocenti/reports/childhood-digital-world>. Acesso em: 18 mar. 2026.

UNITED NATIONS OFFICE ON DRUGS AND CRIME. **Handbook on Children Recruited and Exploited by Terrorist and Violent Extremist Groups: the Role of the Justice System.** Vienna, 2017. Disponível em: https://www.unodc.org/documents/justice-and-prison-reform/Child-Victims/Handbook_on_Children_Recruited_and_Exploited_by_Terrorist_and_Violent_Extremist_Groups_the_Role_of_the_Justice_System.E.pdf. Acesso em: 13 fev. 2026.

UNITED NATIONS OFFICE ON DRUGS AND CRIME. Module 4: Criminal Justice Responses to Terrorism. In: UNITED NATIONS OFFICE ON DRUGS AND CRIME. **University module series: Counter-terrorism.** [S. l.], 2018. Disponível em: <https://www.unodc.org/e4j/en/tertiary/counter-terrorism.html>. Acesso em: 14 fev. 2026.

UNITED NATIONS OFFICE ON DRUGS AND CRIME. **Manual on prevention of and responses to terrorist attacks on the basis of xenophobia, racism and other forms of intolerance, or in the name of religion or belief.** Vienna, 2022. Disponível em: https://www.unodc.org/documents/terrorism/ManualXRIRB/UNODC_Manual_on_Prevention_of_and_Responses_to_Terrorist_Attacks_on_the_basis_of_XRIRB.pdf. Acesso em: 19 fev. 2026.

UNITED NATIONS. Security Council - Counter-Terrorism Committee (Executive Directorate). **South America.** [S. l.], [S. d.]. Disponível em: <https://www.un.org/securitycouncil/ctc/content/south-america>. Acesso em: 19 mar. 2026.

UOL. Autor de ataque na BA tinha contato com jovem que invadiu escola no ES. **UOL**, São Paulo, 27 set. 2022. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2022/09/27/adolescente-ataque-escola-barreiras-relacao-outros-investigados.htm>. Acesso em: 30 abr. 2026.

VARGAS, André. Um ano após ataque em escola em Suzano, túmulo de assassino recebe visitas de admiradores. **BBC News Brasil**, [S. l.], 13 mar. 2020. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-51880555>. Acesso em: 30 abr. 2026.

VINHA, Telma et al. **Ataques de violência extrema em escolas no Brasil: causas e caminhos.** Relatórios de política educacional. 1. ed. São Paulo: D3e, 2023. Disponível em: https://d3e.com.br/wp-content/uploads/relatorio_2311_ataques-escolas-brasil.pdf. Acesso em: 12 fev. 2026.

VINHA, Telma; GARCIA, Cléo. **Ataques de violência extrema em escolas no Brasil: causas e caminhos: atualização**. Relatório de política educacional. 1. ed. São Paulo: D3e, 2025. Disponível em: https://d3e.com.br/wp-content/uploads/atualizacao_2505_ataques-violencia-escolas-brasil.pdf. Acesso em: 12 fev. 2026.

WALLNER, Claudia; WHITE, Jessica; REGENI, Petra. Extremism in Gaming Spaces: Policy for Prevention and Moderation. **Royal United Services Institute**, Londres, 2025. Disponível em: <https://www.rusi.org/explore-our-research/publications/policy-briefs/extremism-gaming-spaces-policy-prevention-and-moderation>. Acesso em: 20 fev. 2026.

WE ARE SOCIAL; MELTWATER. **Digital 2025 Global Overview Report: the essential guide to the world's connected behaviours**. [S. l.]: We Are Social; Meltwater, 2025. Disponível em: <https://wearesocial.com/wp-content/uploads/2025/02/GDR-2025-v2.pdf>. Acesso em: 27 fev. 2026.

WHITE, Jessica *et al.* Whitehall Report. Radicalisation through Gaming: The Role of Gendered Social Identity. **Royal United Services Institute**, London, 2024. Disponível em: <https://static.rusi.org/radicalisation-through-gaming-role-of-gendered-social-identity-whr-december-2024.pdf>. Acesso em: 20 fev. 2026.

WRIGHT, Lawrence. **O vulto das torres: A Al-Qaeda e o caminho até o 11/9**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

ZELIN, Aaron Y. The Washington Institute for Near East Policy. Picture or It Didn't Happen: A Snapshot of the Islamic State's Official Media Output. **Perspectives on Terrorism**, v. 9, n. 4, Washington D.C., 2015. Disponível em: <https://www.washingtoninstitute.org/policy-analysis/picture-or-it-didnt-happen-snapshot-islamic-states-official-media-output>. Acesso em: 21 mar. 2026.

ZELIN, Aaron Y. The Washington Institute for Near East Policy. The State of Global Jihad Online: A Qualitative, Quantitative, and Cross-Lingual Analysis. **New America Foundation**, Washington, D.C., 2013. Disponível em: <https://www.washingtoninstitute.org/policy-analysis/state-global-jihad-online>. Acesso em: 21 mar. 2026.

ZENHA, Luciana. Redes sociais online: o que são as redes sociais e como se organizam? **Caderno de Educação**, Minas Gerais, v. 1, n. 49, 2018. Disponível em: <https://revista.uemg.br/index.php/cadernodeeducacao/article/view/2809>. Acesso em: 15 fev. 2026.