

## HOAX – O AVANÇO TECNOLÓGICO E A PROPAGAÇÃO DE BOATOS<sup>1</sup>

Alessandra Lourenço Simões<sup>2</sup>

### Resumo

O presente artigo tem como objetivo trazer o conceito de hoax, o boato digital, e como as redes sociais online, em especial o Facebook, hoje a plataforma de comunicação e entretenimento com o maior número de usuários, contribuem para a sua propagação. Mentiras e boatos fazem parte do processo de socialização do homem desde os tempos primitivos, se manifestando através da comunicação. O avanço tecnológico proporcionou uma alteração considerável nos meios de comunicação, bem como no modo que o homem interage com a sociedade como um todo. Com o advento da internet e das redes sociais online, o boato e a mentira tiveram sua forma de propagação alterada de maneira significativa. Alguns podem não passar de inocentes brincadeiras, com o intuito de entreter e divertir, porém, outros podem ser enquadrados como crimes. Através de pesquisa bibliográfica, buscou-se consolidar as contribuições de diversos autores ligados aos estudos sobre comunicação e entretenimento, como Dejavite, Silverstone e Wolton, às contribuições de autores focados nos estudos sobre o papel da internet e das redes sociais nos processos comunicacionais, como Castells, Isaacson e Recuero, além de fatos ocorridos nas redes sociais relacionados ao tema.

**Palavras-chave:** Boato, Mentira, Farsa Digital, Comunicação, Entretenimento

### Abstract

This article aims to bring the concept of hoax, the digital rumor, and how online social networks, especially Facebook, today the communication and entertainment platform with the largest number of users, contribute to its propagation. Lies and rumors have been part of the process of socializing man since the earliest times, manifesting through communication. The technological advance has brought about a considerable change in the media, as well as in the way man interacts with society as a whole. With the advent of the internet and online social networks, rumor and lies had their way of propagation changed significantly. Some may be innocent jokes, with the intention of entertaining and entertaining, but others may be framed as crimes. Through bibliographic research, we sought to consolidate the contributions of several authors related to communication and entertainment studies, such as Dejavite, Silverstone and Wolton, to the contributions of authors focused on studies on the role of the internet and social networks in communicational processes, such as Castells, Isaacson and Recuero, as well as events in social networks related to the theme.

**Keywords:** Lies, Rumors, Hoax, Communication, Entertainment

---

<sup>1</sup>. Artigo apresentado ao Eixo Temático 03 – Imagem / Imaginário / Imaginação do IX Simpósio Nacional da ABCiber.

<sup>2</sup>. Especialista em Segurança da Informação. Mestranda em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo (UMESP). Docente nos cursos de Gestão de Tecnologia da Informação e Sistemas de Informação da Universidade Metodista de São Paulo (UMESP). E-mail: [alessandra.simoes@metodista.br](mailto:alessandra.simoes@metodista.br).

## **Elvis não morreu! O boato tradicional.**

Informações falsas, boatos, fofocas ou outras formas de comunicação que não nos remetem a verdade são tão antigas quanto o homem.

Segundo Maffesoli (2003, p.13), a comunicação funciona como um elo entre os indivíduos, com a função também de distrair, divertir e entreter. Essa necessidade de se comunicar, interagir, relacionar, entreter e divertir a todo instante, faz com que, diante da ausência de um fato novo verdadeiro, surja a mentira e a sua propagação se intensifique. Podemos ligar a criação das mentiras à diversão e ao conceito de entretenimento de Dejavite (2006, p.42), no qual afirma que entretenimento é a realização de algo prazeroso, que tira as pessoas da realidade, deixando as preocupações e ocupações habituais por alguns momentos de lado, promovendo descanso e alívio de tensões.

Podemos chamar então de mentira aquilo que queríamos que fosse verdade ou aquilo que traz diversão por enganar alguém. De uma inocente brincadeira de criança, uma mentira pode levar a desentendimentos políticos ou religiosos, gerar ganhos ou perdas econômicas, difamar ou caluniar alguém, influenciar a tomada de decisões e, em alguns casos, pode até colocar em risco a vida do homem. Alguns justificam o uso da mentira como forma de ataque e defesa, em uma competição entre pessoas na incansável busca pela riqueza e poder (TUDO, 1988).

As mentiras podem ser proliferadas, atingindo um número maior de pessoas, através do boato. Pode-se dizer que o boato é a forma mais antiga de comunicação social, o qual faz parte da nossa sociedade até os dias de hoje (WEIS; ZANCHETTA, 1989). Surge de uma história que ninguém sabe ao certo por onde começou e vai passando de boca em boca, que pode ou não ser acrescido de um novo fato, tendo como legítima a verdade. As mentiras passam a ser enriquecidas por histórias do imaginário das pessoas, as quais são transmitidas a outros através do boato. Conforme IASBECK (2000, p.7), a cada repetição o boato ganha maior poder de convencimento e, por referir-se a situações de interesse de grupos, é passado adiante, e em cada passagem algo é acrescentado e assim quem o passa sente-se incluso. Poucos se dão ao trabalho de verificar os fatos antes de passar adiante, tornando-se cúmplices da difusão de mentiras.

Segundo Kapferer (1988 apud IASBECK, 2000, p.7), “os boatos correm porque são notícias, porque trazem novidades mesmo que a novidade não esteja no fato narrado, mas – como não raras vezes acontece – na forma de como é narrado”. O boato envolve um grande número de pessoas e pode nascer com o propósito de beneficiar seu criador, chamando a aten-

ção para si, mas outros podem surgir através de mal-entendidos ou de conclusões erradas do que se vê ou ouve.

Figuras públicas, como artistas e políticos costumam ser os maiores alvos de boatos. Quem nunca ouviu a história que dá título a este capítulo? Alguns acreditam que Elvis Presley, famoso cantor americano, estaria vivo e circulando pela Califórnia ou ainda na Argentina na década de 80. Para entender caso, vamos aos fatos. Elvis tornou-se famoso mundialmente como cantor nas décadas de 60 e 70 e morreu em 16 de agosto de 1977 em decorrência do uso excessivo de medicamentos antidepressivos, deixando um legado de fãs até os dias de hoje. Conforme Almeida (2015), a lenda diz que Elvis forjou a própria morte para fugir da fama e foi alimentada por uma série de informações desconstruídas sobre sua morte, além dos fãs inconformados que, para cobrir o sofrimento trazido pela notícia, aumentaram ainda mais a especulação sobre a morte do cantor. O boato se espalhou e chegou até mídias como jornais e revistas na forma de notícias, como destaque na capa.

Enquanto alguns boatos apontam que famosos não morreram, outros acreditam fielmente que algum famoso morreu e foi substituído por um sócio. É o caso do integrante da banda The Beatles, Paul McCartney. Segundo Cohen (2011), muitos acreditam que Paul McCartney morreu nos anos 60 e que um substituto muito parecido faz shows até hoje em seu lugar. Até avaliação da capa do disco *Abbey Road*, de 1969, onde Paul aparece com os pés descalços e o fato de um dos carros que aparece ao fundo estar na contramão, faz parte da teoria de que Paul morreu em um acidente de carro. O boato ganha força com a análise de Gabriella Carlesi, cientista italiana que, através da verificação das imagens de Paul nos anos 60 e as atuais, encontra diferenças entre estruturas de crânio, maxilar e arcada dentária (COHEN, 2011). Porém até hoje não há uma prova oficial de nada que se relatou.

As profecias do final dos tempos também correram o mundo em forma de boatos, deixando muitas pessoas apreensivas com a virada do milênio, de 1999 para 2000. Conforme Iasbeck (2000, p.3), “[...] estimuladas pela mídia sensacionalista, pelas previsões de seitas religiosas e esotéricas, pelas histórias que nos contaram os avós e pelas malfadadas previsões de Nostradamus, datadas do século XVI”, as pessoas criaram um ambiente fantasioso em suas mentes. Porém nada aconteceu de catastrófico ao mundo ou às pessoas na virada do século, no máximo os sistemas computacionais tiveram que ser alterados para a leitura em seus códigos do ano 2000. Este fato se deu, pois, no passado, era comum em suas instruções os anos aparecerem abreviados, somente com os dois últimos algarismos, como por exemplo 79 no lugar de 1979, sendo esses sistemas programados para entender os dois primeiros dígitos como 19.

Com a chegada do ano 2000, diversos sistemas entenderiam o dígito 00 como ano 1900, caso não fossem alterados.

No lugar do fim dos dias, outro boato surgiu em virtude dessa necessidade de alteração do sistema computacional: o de que a inoperância dos bancos causaria sumiço ao dinheiro depositado nas contas, conforme enaltece Iasbeck (2000, p.3), “Todos os bancos se prepararam, capitaneados pelo Banco Central do Brasil, esperando um alto volume de saques nas contas. Afinal, fazia sentido: o mundo podia não acabar, mas o dinheiro poderia sumir!”. Não só aqui no Brasil, mas, como citado anteriormente, esse boato se repetiu em várias partes do mundo, sendo que nos Estados Unidos famílias abasteceram suas casas com alimentos e baterias para iluminação, chegando ao ápice de procurar abrigos antiaéreos com receio de que algum computador em pane detonasse mísseis e bombas.

O mundo não acabou, o dinheiro não sumiu, os sistemas foram alterados a tempo e nenhuma tragédia aconteceu, tendo o prejuízo somente alguns profissionais de informática que passaram a noite de ano novo trabalhando longe dos seus familiares.

Aliados a busca do homem por entretenimento, esses e muitos outros boatos ganharam força e a disseminação em massa com o surgimento da internet, associado ao uso do computador pessoal e os *smartphones*, além das redes sociais *online*. O surgimento dessas mídias a partir do avanço tecnológico facilitou o acesso e a propagação de informações diversas, inclusive das mentiras e boatos. Se através do ‘boca a boca’ os boatos correm de forma rápida, é possível imaginar a velocidade e o alcance que os mesmos ganharam com a internet. Dificilmente seria possível constatar quem iniciou um boato através da internet, porém se torna mais fácil identificar todos que o compartilharam.

Surge assim o que chamamos de *hoax* – os boatos eletrônicos ou notícias falsas. Contudo, antes de iniciar o assunto foco deste trabalho, se faz necessário conhecer um pouco mais sobre esses avanços tecnológicos citados (computador pessoal, WWW e rede social online) e a importância dessas ferramentas na proliferação do *hoax*.

### **Avanço tecnológico – a era digital**

Ao longo dos anos o homem passou a contar com a ajuda de ferramentas ou meios de transmissão para o seu entretenimento, comunicação e informação, as chamadas mídias. Conforme enfatiza Dejavitte (2006, p.17), “O desenvolvimento do telégrafo, do telefone, do jornal, da revista, do cinema, do rádio e da televisão causou uma reviravolta no modo como recebemos as informações”. Essas mídias tornaram-se parte do cotidiano do homem, inserindo-o nos

processos culturais e sociais, como, por exemplo, a comunicação através do telefone, a informação através do telejornal ou o entretenimento nas novelas.

Atualmente, o homem conta em seu dia a dia com uma mídia mais robusta para auxiliar nesses processos de entretenimento, comunicação e informação: a internet. Porém a internet em si só não o leva aos processos comunicacionais a que este trabalho se propõe a chegar, pois a primeira internet tinha apenas fins militares, disponível somente a pesquisadores, em servidores instalados nos centros universitários americanos. Criada em 1969, com o nome de ARPANET, a primeira internet foi desenvolvida pela Advanced Research Projects Agency (ARPA), um braço do Departamento de Defesa dos Estados Unidos. Segundo Castells (2003, p.13), a ARPANET tinha como objetivo mobilizar recursos de pesquisa para alcançar superioridade tecnológica na área militar, em relação à União Soviética.

Para chegar as condições atuais para a proliferação de informações, mentiras, boatos e outros, se faz necessário também conhecer os outros atores tão importantes quanto a internet: os computadores pessoais, a World Wide Web e as redes sociais online, além da associação entre eles.

O computador criado inicialmente pela IBM sofreu inúmeras modificações nos últimos 40 anos até chegar aos computadores pessoais. Pode-se dizer que Steve Jobs e seu amigo Steve Wozniak influenciaram de maneira significativa a chegada do computador pessoal atual. Em 1975, foi lançado o Apple I com Wozniak batendo em algumas teclas do teclado e após o processamento destes comandos, através de um microprocessador, aparecerem na tela algumas letras, conforme cita Isaacson (2014, p.365). No início venderam 50 unidades para o dono de uma loja de computação chamada *The Byte Shop*, que não queria vender mais apenas placas de circuito impresso e sim todos os componentes montados em um único produto. Segundo Isaacson (2014, p.367), Jobs percebeu a nova tendência e sem perder tempo construiu o Apple II, todo encaixado, sem nada para montar, desde a fonte de energia até o software, do teclado ao monitor, tudo estava integrado como se fosse um novo eletrodoméstico. Foi comercializado a partir de junho de 1977 e em três anos vendeu 100 mil unidades. Diferente de tudo que havia até o momento, agora os usuários não precisavam montar nada, o computador estava todo integrado, bastava ligar e sair usando.

Observando essa tendência que surgia, outros fabricantes de equipamentos eletrônicos se interessaram em construir computadores pessoais. Um exemplo foi a IBM, que aliada a Bill Gates, desenvolvedor de softwares e presidente da Microsoft, desenvolveu máquinas com o intuito de serem concorrentes diretos de Jobs. O IBM PC foi lançado em agosto de 1981. No

início, Gates comercializava softwares de linguagem de programação à IBM, como o Microsoft Basic e o famoso sistema operacional chamado DOS.

Diante da concorrência e mesmo acreditando que seus produtos eram superiores em comparação aos desenvolvidos pela IBM, Jobs já tinha uma carta revolucionária na manga: um computador pessoal que tivesse interface gráfica mais intuitiva ao usuário. Essa descoberta ocorreu em 1979, conforme cita Isaacson (2014, p.377), quando Jobs fez duas visitas a Xerox Parc, que já havia demonstrado o projeto de interface gráfica a outros, porém sem sucesso. Ainda segundo Isaacson (2014, p.377), a interface gráfica era composta por uma área de trabalho que possuía janelas, ícones e um mouse que funcionava como seta, “[...] Jobs foi o primeiro a ficar obcecado por incorporar as ideias de interface do PARC a um computador pessoal simples e barato”. Jobs aperfeiçoou a ideia original da Xerox Parc e criou o primeiro computador pessoal com interface gráfica no ano de 1983, o qual batizou com o nome Lisa, em homenagem a sua filha recém-nascida. Um ano depois, a Apple lançou um segundo computador com interface gráfica, o Macintosh, chamado carinhosamente de Mac por Jobs. Esses computadores são bem próximos dos computadores pessoais que utilizamos hoje, fáceis de utilizar e com recursos úteis como fontes diferentes, documentos, gráficos, jogos e planilhas eletrônicas. Sobre isso Isaacson (2014, p.379) afirma, “Jobs sabia, quando revelou o Mac, que ele impulsionaria a revolução dos computadores pessoais por ser uma máquina que era amigável o suficiente para ser levada para casa”.

Jobs daria um grande passo ao lançar o Mac, mas um sucessor maior chegaria na sequência com o lançamento do Windows pela equipe de Bill Gates. O Windows nasceu a partir de um estudo detalhado dos computadores Lisa. Gates, em acordo com Jobs, forneceu planilhas eletrônicas para o Lisa em troca de alguns exemplares do seu computador com interface gráfica e em novembro de 1985 a Microsoft lançou a primeira versão do software de interface gráfica chamado Windows, ainda que muito simples. Jobs ficou furioso com o ocorrido, chegando a processar Bill Gates na justiça, mas os tribunais acabaram decidindo que Gates não havia cometido nenhum crime, conforme explicação do autor:

A principal razão para o sucesso da Microsoft foi que ela estava disposta e ansiosa para licenciar seu sistema operacional para qualquer fabricante de hardware. A Apple, por outro lado, optou por uma abordagem integrada. Seu hardware vinha apenas com seu software e vice-versa. Jobs era um artista, um perfeccionista e, portanto, um maluco pelo controle que queria estar no comando da experiência do usuário do início ao fim. A abordagem da Apple levou a produtos mais bonitos, a uma mai-

or margem de lucro e a uma experiência mais sublime do usuário. A abordagem da Microsoft levou a uma escolha mais ampla de hardware. E também se mostrou um caminho melhor para ganhar fatias de mercado (ISAACSON, 2015, 383).

O desenvolvimento e popularização dos computadores pessoais foi o primeiro grande fator histórico a explicar o atual cenário no qual grande parte das sociedades do mundo se encontra, onde os dispositivos eletrônicos conectados se fazem presentes no cotidiano. Na trajetória da história, um segundo fator que deve ser considerado é a liberação e popularização da internet enquanto meio de comunicação.

A internet que conhecemos atualmente surgiu somente em 1990, com a criação da *World Wide Web*, chamada apenas de WWW, que é uma aplicação de compartilhamento de informações desenvolvida por Tim Berners-Lee, físico inglês que trabalhava no CERN, Organização Europeia para a Pesquisa Nuclear. Em seu projeto, a ideia de Berners-Lee era facilitar o compartilhamento de artigos científicos entre os diversos pesquisadores do CERN, assim, uma massa maior de cientistas teria acesso a informações sobre as novas pesquisas e descobertas. O sucesso de sua criação foi tão grande dentro do CERN que em pouco tempo Berners-Lee estaria disponibilizando a documentação e programas por ele criados na internet. Segundo Castells (2003, p.18), “Ele definiu e implementou o software que permitia obter e acrescentar informação de e para qualquer computador conectado”. A internet já havia sido criada através da ARPA que citamos anteriormente, o que Tim fez foi construir um programa navegador/editor que possibilitasse os computadores pessoais, além de se conectar em rede, também a trocar de informações, disponibilizando ou recebendo informações diretamente na rede.

Sendo a WWW uma aplicação de código aberto, ou seja, Tim Berners-Lee não criou nenhum tipo de patente sobre a sua criação, outros programadores alteraram e aperfeiçoaram o seu software. Parte da expansão da web se deu também graças ao navegador Internet Explorer, que, no ano de 1995, Bill Gates incorporou ao Windows 95, conforme observa o autor:

Embora a internet tivesse começado na mente dos cientistas da computação no início da década de 1960, uma rede de comunicações por computador tivesse sido formada em 1969, e comunidade dispersas de computação reunindo cientistas e hackers tivessem brotado desde o final da década de 1970, para a maioria das pessoas, para os empresários e para a sociedade em geral, foi em 1995 que ela nasceu (CASTELLS, 2003, p.19).

A associação do computador pessoal com a internet potencializou em escala exponencial seu uso, além de abranger um número de pessoas além dos limites geográficos, conforme enfatiza Dejavite (2003, p.28), “[...] o computador passou a ser um eletrodoméstico importante e a internet tornou-se o mais novo meio de comunicação”.

Para notarmos a importância da internet como ferramenta de comunicação, observa-se o resultado da Pesquisa Brasileira de Mídia (2015), no qual a internet foi apontada por 42% dos brasileiros como meio de comunicação mais utilizado, ficando em terceiro lugar, atrás somente da TV e do rádio. É acessada todos os dias por 76% dos brasileiros, sendo a principal busca por informações e forma de entretenimento.

Além da possibilidade de comunicação já citada anteriormente, a internet abriu as portas para novas formas de entretenimento como as salas de bate papo virtuais, os jogos online e as redes sociais. Essa última é de extrema importância para que se possa entender o *hoax* e a proliferação dos boatos e mentiras através da internet.

As redes sociais online, conforme cita Recuero (2009, p.24) é composta por atores, representados por pessoas ou instituições, e por suas conexões, representadas por outras pessoas ou instituições, às quais os atores estão ligados. Os atores interagem com suas conexões através do seu perfil, que é uma publicação feita em software específico para o relacionamento e comunicação virtual. O perfil é composto por dados pessoais, fotos, textos e vídeos, de autoria própria ou de outros. A conexão com outras pessoas permite esse compartilhamento de publicações diversas, onde o ator expressa o que sente, os seus gostos particulares e sua vida de forma geral. Essa possibilidade de conexão, interação e comunicação com outras pessoas instantaneamente, sem as barreiras da geografia e do tempo, fizeram as redes sociais online atingirem um grande número de usuários no mundo todo e que até hoje batem recordes.

A aplicação de rede social online mais utilizada atualmente é o Facebook e por isso o mesmo será utilizado como exemplo para a proliferação dos *hoax*s. O Facebook nasceu da ideia de alunos universitários nos Estados Unidos e lançado na internet em 4 de fevereiro de 2004:

Criado por quatro colegas de dormitório da Universidade Harvard (os americanos Dustin Moskovitz e Chris Hughes e o brasileiro [Eduardo Saverin](#), além de Zuckerberg), o site pretendia apenas comparar garotas da universidade, classificando-as segundo a beleza e sex appeal. Rapidamente, o serviço mostrou seu poder de conectar pessoas segundo afinidades e interesses, atraindo interesse de outras instituições de ensino superior americanas (SBARAI, 2004).

Quando o Facebook foi lançado, seu criador, Mark Zuckerberg, tinha como objetivo apenas conectar os alunos de Harvard, depois Stanford, Columbia e Yale, além de publicar textos na página do seu perfil ou no de suas conexões. Todos estavam ansiosos por receber um convite de acesso à restrita rede de alunos, inclusive despertando interesse de alunos de outros países, conforme Sbarai (2014). O compartilhamento de fotos só foi possível no final de 2005, assim como o acesso por estudantes do mundo todo (FACEBOOK, 2014). No ano seguinte o acesso foi estendido para usuários do mundo inteiro, e não só de estudantes, sem a necessidade de um convite. Segundo Sbarai (2014), o Facebook tornou-se um meio de entretenimento e comunicação completo por permitir incluir mensagens em diversas formas, “Outro acerto foi apostar na comunicação entre usuários, em suas mais variadas formas: texto, foto, vídeo, chat, linha do tempo, sistema de geolocalização”. Logo após sua chegada à bolsa de valores em 2012, o Facebook superou outro desafio, conforme Sbarai (2014) cita, o de acompanhar a migração dos usuários de computadores pessoais para os dispositivos móveis, como *tablets* e *smatphones*.

Para se ter uma ideia real do poder de alcance do Facebook em número de pessoas, Cruz (2016) apresenta alguns números: no mundo há 1,48 bilhão de usuários inscritos e no Brasil são 99 milhões de usuários ativos mensais, onde 8 em cada 10 brasileiros estão conectados. Sbarai (2014) também apresenta outros dados interessantes para esse artigo: a média de amigos ou conexões de cada usuário é em torno de 130, diariamente são publicados 4,75 bilhões de conteúdos, como links, comentários, vídeos, fotos e atualizações de status. Esses números não deixam dúvidas sobre o poder de alcance do Facebook, não só pelo número de usuários espalhados no mundo e no Brasil, mas pelas publicações que o consolidam como meio de entretenimento, interação e comunicação instantâneos.

### **Hoax, as informações falsas**

Os boatos chegam ao mundo digital sob o termo *hoax*, que significa informação falsa. Segundo Alecrim (2012) cita, o *hoax* tem como finalidade a propagação de boatos através da internet, de forma que a informação distorcida alcance um número maior de pessoas.

Como já citado anteriormente o boato não é novidade, porém com o fato da internet e das redes sociais se tornarem ferramentas mais rápidas de comunicação, a situação se agravou, pois a divulgação é maior através das conexões de cada indivíduo, conforme cita Recuero (2009, p.116).

Outro fato importante a ser observado é a necessidade que os usuários sentem de compartilhar para pertencer, ou seja, de repassar a informação que recebemos:

Como seres sociáveis que somos, nos sentimos impelidos a compartilhar a mensagem, não só para que as pessoas ao nosso redor sejam informadas de algo que, a princípio, é importante, mas também porque esta é uma maneira de lidarmos com a informação, de buscarmos apoio sobre nossas impressões e sentimentos sobre o assunto em questão (ALECRIM, 2012).

Recuero (2009, p. 120) afirma que, “Apesar da informação não ter uma fonte confiável e sequer ser verdadeira, as pessoas sentiam-se na obrigação de repassá-la a seus conhecidos, para que todos soubessem do fato”.

Assim surge o hoax, de informações não verificadas, não constatadas como verdade e que são compartilhadas de forma imediata a um grande número de pessoas às quais somos conectados através das redes sociais, em especial o Facebook.

Vários exemplos de hoax são citados por Vimercate (2013): o Facebook que muda de cor; serão doados cinco centavos para esta garotinha doente para cada curtida que receber; você terá azar se não compartilhar com mais de 2 amigos; falsos sorteios de iPhone e até carros também são utilizados para chamar a atenção; e frases motivacionais atribuídas a famosos que nunca as disseram.

Segundo Alecrim (2012), para serem compartilhados, os hoaxes precisam de conteúdo apelativo, que chamem a atenção e até que causem comoção, para que os indivíduos sejam convencidos de que é verdade. Em alguns casos o hoax traz, além da mensagem dramática ou alarmante, fotos, vídeos ou links, e para aumentar o poder de convencimento utiliza indevidamente o nome de grandes empresas, marcas famosas, conteúdo pornográfico e o nome de celebridades.

O objetivo do hoax, assim como o boato boca a boca, pode ser apenas divertir através de uma brincadeira, mas também podem ter finalidades maiores que podem inclusive trazer prejuízos e problemas, Vimercate (2013) cita alguns:

- Ofender e denegrir a imagem de uma empresa ou pessoa;
- Espalhar uma ideologia política ou religiosa;
- Infectar computadores com vírus, roubando informações pessoas ou bancárias;

- Convencer o usuário a informar dados pessoais, que podem ser usados em ações maliciosas;
- Pode conter orientações prejudiciais, como procedimentos incorretos em situações de emergência ou dicas de saúde sem comprovação científica;
- Aplicações de golpes, tentativas de causar desordem ou discussão e interpretação equivocada de fatos.

Para auxiliar na identificação de um hoax, Vimercate (2013) e Alecrim (2012) citam algumas dicas:

- Desconfie se a informação não saiu em portais de notícias, pesquise antes de compartilhar.
- Um hoax normalmente vem com as seguintes expressões – “urgente”, “repasse”, “leia esta mensagem”, "espalhe essa mensagem para a sua lista de contatos" ou "compartilhe para o máximo de pessoas possível".
- Entre no site da empresa citada e verifique se há algum pronunciamento sobre doações, recompensas ou sorteios.

A pesquisa é a forma mais eficaz de constatar a veracidade de uma informação, além das buscas citadas acima como em portais de notícias, páginas de empresas e buscadores, existem sites especializados em desvendar boatos na internet, como o site Boatos.org. A figura 1 ilustra um caso de hoax com a finalidade de discussão política e religiosa, que seria motivada pela situação política vivenciada pelo Brasil antes do impeachment de Dilma Rousseff, e na sequência a figura 2 mostra a página Boatos.org<sup>3</sup> desmistificando o caso. Neste exemplo a veracidade da informação poderia ser intuída pelo usuário por se tratar de um compartilhamento realizado por uma figura pública (perfil de um então deputado federal), porém este perfil também pode ser falso. Pessoas mal intencionadas utilizam da imagem de pessoas públicas para criar perfis e tentar dar maior credibilidade ao fato. Nesse caso, a única parte da publicação que se faz verdadeira é a foto<sup>4</sup>, que foi tirada durante a chegada do Papa Francisco ao Brasil em 2013, em virtude da Jornada Mundial da Juventude em 2013. Outro ponto observado a respeito é que ao tentar acessar o endereço da internet citado no compartilhamento, a página é direcionada a uma tela de erro.

<sup>3</sup> Disponível em: <<http://www.boatos.org/?s=papa+francisco+e+dilma>>. Acesso em: 17 maio 2016.

<sup>4</sup> Disponível em: <<http://blog.planalto.gov.br/presidenta-dilma-recebe-papa-francisco-no-rio-de-janeiro/>>. Acesso em: 17 maio 2016.

É importante ressaltar que algumas finalidades mencionadas do hoax são consideradas crimes, como a calúnia, difamação e injúria, com previsão no código penal (artigos 138, 139 e 140 respectivamente), com pena de detenção de 6 meses a 2 anos, mesmo que praticados através da internet, sendo considerado culpado também quem curte e compartilha, conforme Brito (2015).

Figura 1 – Boato com fundo religioso e político



Figura 2 – Site Boatos.org denunciando a farsa

The image is a screenshot of a web browser displaying a page from Boatos.org. The browser's address bar shows 'www.boatos.org/page/4'. The article title is 'Papa Francisco anuncia apoio à Dilma e diz ser contra golpe #boato'. Below the title is a small portrait of Pope Francis. To the right of the image is a short text snippet: 'Boato – Papa Francisco anunciou que é contra o golpe que está acontecendo no Brasil. Ele declarou apoio à Dilma Rousseff. Até mesmo quem defende o governo sabe que a situação de Dilma está complicada. Mesmo assim, os pró e contra Dilma ainda parecem “disputar” apoio de figuras notáveis. E de acordo com reportagens que... [Read More »](#)'. At the bottom of the article snippet, it says 'Category: Mundo Tags: Dilma, Dilma Rousseff, golpe, Impeachment, papa, papa Francisco'.

Fonte: boatos.org, 2016

## Considerações

Não só os meios produtivos foram alvo de avanços tecnológicos, os meios de comunicação também acompanharam esse avanço e ganharam novas ferramentas que mudaram não só a forma de comunicação, mas também a de entreter o homem moderno. O surgimento do computador pessoal, aliado ao uso da internet e das redes sociais online, forma um conjunto que atua como uma poderosa ferramenta de comunicação nos dias atuais. Não há mais intervalo de tempo entre o fato acontecido e a chegada da notícia até as pessoas, e nem barreiras de distância física. Para a comunicação entre as pessoas tudo é praticamente instantâneo: no momento em que algum evento de relevância acontece em um ponto do mundo, no mesmo instante as pessoas do mundo inteiro são informadas, mesmo que estejam em outra extremidade do globo terrestre.

O conceito de entretenimento como lazer, distração e fuga da realidade também encontra na internet e nas redes sociais online novas possibilidades, seja através da busca por notícias e informação, fotos e imagens, vídeos e outros recursos disponíveis ao usuário.

Essa possível fuga da realidade ou apenas a diversão vai ao encontro com o conceito de boato, que acompanha o homem desde os tempos primitivos e ganha nova ferramenta de propagação com a internet. Observa-se que o velho boato, agora batizado de hoax, é compartilhado através das redes sociais online, em especial o Facebook. Essa nova versão do boato, pode apresentar diversas formas e finalidades, também fazendo uso de recursos disponíveis nas redes sociais como um vídeo, imagem ou texto, e normalmente com um fundo apelativo

emocionalmente ou que desperte a curiosidade de quem vê. O hoax atinge possivelmente um número bem maior de pessoas do que o antigo meio de transmissão boca a boca, pois as postagens nas redes sociais online, como o Facebook, são em tempo real e não se restringem as fronteiras territoriais. Só no Brasil há 99 milhões de usuários ativos mensais que fazem parte do Facebook.

O que não se pode deixar de citar nessas considerações é que a finalidade do boato ou hoax continua a mesma, seja apenas por uma inocente brincadeira ou o desejo de chamar atenção para algo sem importância ou alguém. Sejam as motivações ou finalidades quais forem, vale salientar que são passíveis de enquadramento como crimes. Com a internet e seu armazenamento online as provas ficam mais evidentes, chegando aos proliferadores da farsa mais rapidamente. Todos somos responsáveis por aquilo que postamos e compartilhamos nas redes sociais, cabe a cada um atestar a veracidade antes de divulgar e repassar adiante as informações que recebemos, seja por qual meio de comunicação que estivermos fazendo uso.

## Referências

ALECRIM, Emerson. Hoax: os perigos dos boatos na internet. **Infowester**, set. 2012. Disponível em: <<http://www.infowester.com/hoax.php>>. Acesso em: 13 maio 2016.

A REDE Social. Produção de Scott Rudin, Michael de Luca e Trigger Street. Dirigido por David Fincher. Columbia Pictures, 2010. 1 DVD (120 min).

ALMEIDA, Gustavo de. Entenda por quê até hoje tem gente que acha que Elvis Presley não morreu! **xd.globo.com**, set. 2015. Disponível em: <<http://xd.globo.com/pra-explicar/entenda-por-que-ate-hoje-tem-gente-que-acha-que-elvis-presley-nao-morreu-17189592.html>>. Acesso em: 13 maio 2016.

Brasil. Presidência da República. **Secretaria de Comunicação Social**. Pesquisa brasileira de mídia 2015: hábitos de consumo de mídia pela população brasileira. Brasília: Secom, 2014. p. 47 a 64. Disponível em: <<http://www.secom.gov.br/atuacao/pesquisa/lista-de-pesquisas-quantitativas-e-qualitativas-de-contratos-atuais/pesquisa-brasileira-de-midia-pbm-2015.pdf>> Acesso em: 16 maio 2016.

Brasil. Presidência da República. **Blog do Planalto**. Presidenta Dilma recebe Papa Francisco no Rio de Janeiro. jul. 2013. Disponível em: <<http://blog.planalto.gov.br/presidenta-dilma-recebe-papa-francisco-no-rio-de-janeiro/>> Acesso em: 17 maio 2016.

BRITO, Auriney. Compartilhar ofensas e mentiras também é crime? **Jusbrasil**, 2015. Disponível em: <[http://aurineybrito.jusbrasil.com.br/artigos/131173155/compartilhar-ofensas-e-mentiras-tambem-e-crime?ref=topic\\_feed](http://aurineybrito.jusbrasil.com.br/artigos/131173155/compartilhar-ofensas-e-mentiras-tambem-e-crime?ref=topic_feed)>. Acesso em: 16 maio 2016.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet** – Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. 1. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2003. 243 p.

COHEN, Otavio. 6 teorias da conspiração envolvendo a morte de artistas. **Superinteressante**, dez. 2011. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/blog/superlistas/6-teorias-da-conspiracao-envolvendo-a-morte-de-artistas/>>. Acesso em: 14 maio 2016.

CRUZ, Melissa. Facebook revela dados do Brasil na CPBR9 e WhatsApp 'vira ZapZap'. **Techtudo**, jan. 2016. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2016/01/facebook-revela-dados-do-brasil-na-cpbr9-e-whatsapp-vira-zapzap.html>>. Acesso em: 16 maio 2016.

DEJAVITE, Fábila Angélica. **INFOtenimento**: Informação + entretenimento no jornalismo. São Paulo: SEPAC/Paulinas, 2006. p. 17-55.

FACEBOOK completa 10 anos: conheça a história da rede social. **Terra**, fev 2014. Disponível em: <<http://tecnologia.terra.com.br/facebook-completa-10-anos-conheca-a-historia-da-rede-social,c862b236f78f3410VgnVCM20000099cceb0aRCRD.html>>. Acesso em: 16 maio 2016.

IASBECK, Luiz Carlos. **Os boatos – Além e aquém da notícia**. Versões não autorizadas da notícia. UFJF, 2000. Disponível em: <<http://www.ufjf.br/facom/files/2013/03/R5-Iasbeck-HP.pdf>>. Acesso em: 14 maio 2016.

ISAACSON, Walter. **Os Inovadores** – Uma biografia da revolução digital. 1. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2014. 575 p.

MATSUKI, Edgard. **Boatos.org**. Disponível em: <<http://www.boatos.org>>. Acesso em: 12 maio 2016.

MENEGHETTI, Diego. Teoria da Conspiração: Elvis Presley não morreu? **Mundo Estranho**, dez. 2015. Disponível em: <<http://mundoestranho.abril.com.br/materia/teoria-da-conspiracao-elvis-presley-nao-morreu>>. Acesso em: 13 maio 2016.

PIRATAS da Informática – Piratas do Vale do Silício. Produção de Leanne Moore. Dirigido por Martyn Burke. TNT, 1999. 1 DVD (96 min).

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

RUFINO, Carina Ferreira Gomes. A sociedade em rede e a segunda geração da internet: reflexões para o campo da comunicação organizacional. **Abrapcorp**, São Paulo, abr. 2009. Disponível em: <[http://www.abrapcorp.org.br/anais2009/pdf/GT3\\_Carina.pdf](http://www.abrapcorp.org.br/anais2009/pdf/GT3_Carina.pdf)>. Acesso em: 13 maio 2016.

SBARAI, Rafael. Facebook, 10 anos. **Veja**, fev. 2014. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/reportagens-especiais/10-anos-facebook/>>. Acesso em: 16 maio 2016.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Loyola, 2002. p. 11-32; 113-146.

TUDO mentira. **Superinteressante**, mar. 1988. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/comportamento/tudo-mentira>>. Acesso em: 14 maio 2016.

VIMERCATE, Nicolly. O que é hoax e como fugir das farsas da internet. **TechTudo**, maio 2013. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2013/05/o-que-e-hoax-e-como-fugir-das-farsas-da-internet.html>>. Acesso em: 12 maio 2016.

WOLTON, Dominique. **Informar não é comunicar**. 1.ed. Porto Alegre: Sulina, 2011. 96 p.

WEIS, Luiz; ZANCHETTA, Maria Inês. Boato: sabe da última? **Superinteressante**, dez. 1988. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/comportamento/boato-sabe-da-ultima>>. Acesso em: 14 maio 2016.