



## **4chan: um Estudo de Mídia em uma das Mais Visitadas Comunidades Virtuais<sup>1</sup>**

Clarissa Mesquita Cabral de Azevedo<sup>2</sup>  
Stéphanie Araújo de Andrade<sup>3</sup>  
Claudio Cardoso de Paiva<sup>4</sup>

Universidade Federal da Paraíba

### **Resumo**

O 4chan é uma comunidade virtual com a possibilidade de real instantaneidade nas interações entre usuários (principalmente na sala *random*, a mais movimentada), com o objetivo principal de disponibilizar a troca de informações através de imagens e de não apenas promover uma conversa com os presentes nas salas. Cada categoria desse *site* é dividida por interesses, atraindo pessoas que possuem o intuito de relaxar ou de experimentar uma diferente forma de aprendizado. Ao entrar em uma de suas categorias, pode-se não preencher os campos disponíveis, quando se quer publicar uma resposta ou um novo tópico, aparecendo a noção de anonimato. Este *site* é um tipo de comunidade transcultural por reunir diferentes culturas e pessoas ao redor do mundo, além de trazer inovações para o ciberespaço.

### **Palavras-chave**

4chan; inovações; anonimato; interatividade; fórum de imagens.

### **Introdução: Primeiras Impressões sobre o Objeto de Estudo**

O 4chan<sup>1</sup> é um espaço virtual, um “não-lugar”, onde qualquer pessoa, de qualquer região do mundo pode postar imagens e informações de acordo com as categorias fixadas no *site*. Seu grande diferencial é a não necessidade de cadastro e, sendo um fórum, este *site* simboliza uma das mais movimentadas fontes de discussão de imagens.

Em princípio, este fórum surgiu por intermédio de Raspberry Heaven, em outubro de 2003, nos EUA, a partir de uma idéia contida em um IRC (programa que permite a conversação em tempo real através de pessoas ao redor do mundo), norteando

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ 5 – Comunicação Multimídia do Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 10 a 12 de junho de 2010.

<sup>2</sup> Graduanda 3°. Semestre do curso de Comunicação Social – Radialismo (UFPB). Email: c\_luthor@hotmail.com

<sup>3</sup> Graduanda 3°. Semestre do curso de Comunicação Social – Radialismo (UFPB). Email: stephaniehawkinsgrohl@gmail.com

<sup>4</sup> Orientador: Doutor em Ciências Sociais. Paris V, Sorbonne, 1995; Mestre em Comunicação, UnB, 1988; Professor Associado I, PPGC-UFPB. Email: claudiopaiva@yahoo.com.br.



discussões sobre anime e mangá (estilos de arte oriental). Em seguida, Heaven teria criado um subfórum que rapidamente se espalhou, tornando-se seu próprio domínio; hoje a identidade do autor não é conhecida devido ao anonimato disseminado pelo 4chan. Todavia, Christopher Poole diz ser o criador do *site*, afirmando que o 4chan tornou-se um instrumento para as massas, por causa dos seus 15 milhões de usuários e 450 mil *posts* por dia e, em julho de 2009, foi considerada uma das mil páginas mais visitadas do mundo.

Como vimos, o 4chan é dividido em categorias, cada uma com subcategorias de assuntos específicos, são elas: *Japanese culture, Interests, Creative, Adult, Other and Misc*. De modo geral, nos tópicos de cada categoria pode-se discutir anime, mangá, tecnologia, esportes, fotografia, beleza, música, fazer *downloads*; conteúdo adulto e cultura; ao acessá-las o usuário fica ciente de que se faz necessária a leitura das regras estabelecidas no próprio *site*, e caso estas sejam infringidas, o usuário corre o risco de ser banido, através do seu endereço de IP<sup>ii</sup> e sua publicação é apagada.

Em um primeiro esforço de sistematização dos estudos sobre o 4chan, das mídias digitais, interações sociais e comunidades virtuais, assimilamos as idéias de alguns autores, dentre os quais, Alex Primo (1997;2005;2007). De modo particular, assimilamos algumas de suas sugestões metodológicas, para nos debruçarmos sobre o nosso objeto de estudo, a fim de apresentar um dos fóruns de imagens mais novos e visitados no mundo ocidental, acerca da disponibilidade do total anonimato, dos processos de interação e de suas inovações.

## **Comunidade Virtual**

Ávila apud Primo (1997) considera que uma comunidade física apresenta uma uniformidade espacial, permitindo contato direto entre seus habitantes e um acordo de interesses comuns entre os mesmos que, sozinhos, não poderiam efetivar um objetivo compartilhado, indicando a coesão interna da comunidade. Se relacionarmos este conceito ao 4chan perceberemos o seu enquadramento, com a diferença de que o local onde as relações ocorrem é o próprio *site* e não uma comunidade física.

Para um melhor entendimento do objeto de estudo consideramos a definição de FernBack e Thompson apud Primo (*idem, ibidem, p.2*), que contempla as comunidades virtuais a partir da reunião de interesses- e não da necessidade de contatos



reais- em um determinado domínio *online* “simbolicamente delineado por tópico ou interesse”.

No que respeita às novas redes sociais, na era da chamada “modernidade líquida” (Bauman, 2000), uma diferença marcante entre estas e as comunidades físicas tradicionais é o fato destas últimas serem geograficamente localizáveis, orgânicas, presenciais. As comunidades virtuais são voláteis, podem desaparecer rapidamente, dependendo apenas da permanência e durabilidade dos *sites*. Contudo, estas comunidades expressam modos de sociabilidade mais intensos (mesmo que efêmeros) do que os laços sociais efetivados – por exemplo - em um bairro, cidade, ou região geográfica, em que as pessoas podem até estar fisicamente próximas umas das outras, mas às vezes não conhecem seus próprios vizinhos (Primo; 1997); o próprio 4chan representa estes modos de sociabilidade distintos dos que estão presentes no contato real entre humanos.

O ciberespaço é uma área da comunicação sem a necessidade do contato real entre os indivíduos envolvidos. Assim, ele dá ênfase ao processo imaginativo além de proporcionar um ritmo diferenciado à comunicação com a relativização das fronteiras físicas. Sem um espaço físico que sirva de encontro para as pessoas, o ciberespaço recria a noção de comunidade, além desta passar a servir como forma de escapismo ao que incomoda as pessoas no mundo “real”, segundo Wark apud Primo (1997). Assim como qualquer comunidade virtual, o 4chan permite que as pessoas troquem experiências via *online*: paqueras, amizades, jogos, desafios, ideologias, tudo isto está presente no *site*, de uma maneira tal que este se tornou mais um novo hábito e, como em qualquer novidade da internet que se transforma em algum tipo de mania, o 4chan possui um vocabulário próprio que ainda se desenvolve através dos usuários. Algumas das gírias mais usadas são: *moar* (que significa mais), *bump* (quando você quer que o seu tópico continue vigorando no topo da página), *sage* (pedido para um tópico desaparecer) e *CP* (pornografia infantil).

#### **4chan e a Comunicação Mediada por Computador**

Os três tipos de comunicação mediada por computador mais importantes são: *e-mail*, *news* e *chat*. O primeiro se refere a um veículo pessoal de trocas de mensagens relativamente grandes, no segundo estão encaixadas as listas de discussão (é importante salientar que nestas duas primeiras categorias o usuário é quem escolhe o



momento mais apropriado para ler as mensagens sem que haja perda ou desvio de conteúdo por uma ocasional demora ao acesso) e o terceiro remete à instantaneidade no intercâmbio de informações (Primo;1997). O 4chan se enquadra no tipo *news*, porém possui características típicas de um *chat*, como o limite de tempo quanto à permanência dos tópicos na página e a possibilidade de real instantaneidade nas interações entre usuários (principalmente na *random*, sala mais movimentada); a ressalva principal quanto a isso é a de que o objetivo principal do 4chan é disponibilizar a troca de informações através de imagens e não apenas promover uma conversa com os presentes na sala.

Apesar de poder ser enquadrado no tipo *news* e possuir características de um *chat*, de acordo com os tipos de comunicação mediada por computador mais importantes, o 4chan se encaixa melhor na definição de quadros de avisos, concordando com Gates apud Primo (1997, p.6):

Como diz o nome, quadro de avisos é onde as mensagens são deixadas para que todos leiam. Disso resultam conversas públicas, à medida que as pessoas respondem às mensagens. São as ‘conferências eletrônicas’. Esse intercâmbio é, em geral, assíncrono. Geralmente, as conferências eletrônicas são organizadas por tópicos para atender a determinadas comunidades de interesses. Com isso, tornam-se meios eficazes de atingir grupos específicos.

Gates defende a idéia de que a conferência eletrônica muito contribui para a popularização da Internet, devido a sua incrível facilidade de participação entre usuários e da possibilidade de encontrar valiosas informações para os mesmos (apesar de haver ironia ou inutilidade em alguns comentários), uma vez que são vários os temas abordados: música, artes, filmes, trabalho, dentre outros.

Ao analisarmos as salas ou categorias, presentes no 4chan, percebemos que estas são divididas de acordo com os interesses dos usuários, permitindo que as pessoas entrem em contato com outras que possuam o mesmo foco de assunto que o seu, construindo assim, conversas a partir do intercâmbio de imagens, como uma forma de relaxar ou de experimentar um diferente aprendizado. Sobre este último, na sala *Travel* (*/trv/*), outros idiomas, além do inglês, são permitidos, por ela representar um espaço de conhecimento de outras culturas. Ainda sobre aprendizado podemos destacar a sala *Science & Math* (*/sci/*), limitada a assuntos e imagens que envolvem ciência e matemática em geral, porém restringe a publicação de qualquer tarefa de casa, com a



deleção e o banimento do *post* (publicação) e usuário, como forma de punição. Outro fator interessante é a interdição de debates entre religião e ciência nesta sala. Pelo fato do seu lugar de origem ser os Estados Unidos, a maioria das categorias e das respostas aos tópicos é feita em inglês, porém não existe uma rigidez quanto ao uso desta língua porque no *site* estão reunidas pessoas de diferentes países e culturas, o que nos dá a noção de comunidade transcultural, ou seja, aquele tipo de comunidade na qual, a partir do envolvimento de indivíduos vindos de diversas partes do globo com presença de diferentes ideologias, consegue construir novas possibilidades de criação e trocas de informação mais ricas.

Kiesler, Siegel e McGuire, citados por Reid (1991); Primo (1997), concluíram que as formas tradicionais de interação se distinguem principalmente das que são intermediadas por um computador por causa da falta de controle social -fazendo com que as pessoas se comportem mais livremente-, da possibilidade do anonimato -tanto sobre informações pessoais quanto a respeito de sua ocupação profissional ou faixa etária. Ou seja, a falta de um controle social rígido possibilita uma maior liberdade de expressão juntamente com a possibilidade do anonimato, este que além de ser permitido e apoiado, prolifera-se quase que como uma regra fixa no 4chan principalmente na sala *random*.

Depois de apontar isso e definir que a cultura é uma reunião de atitudes semânticas feitas para serem interpretadas por um certo grupo, Reid conclui que um *chat* pode facilmente criar uma nova cultura (PRIMO, 1997, p.9). E é isso que acontece com o 4chan, apesar de este não ser um *chat* propriamente dito, onde estão reunidos grupos de pessoas imergidos em seus próprios assuntos, constituindo uma comunidade às vezes tão fechada em si própria que o acesso a outros *sites* ou até outras salas se torna difícil. Para ilustrar isso, mencionamos a sala *random /b/*<sup>iii</sup>, na qual os vários usuários, normalmente, usam apenas esta sala, sem se aventurarem em qualquer uma das categorias classificadas como "*work safe*"<sup>iv</sup>, por considerarem-nas entediantes.

#### **4chan e Suas Inovações**

Dentre as inovações que o 4chan possibilita para seus internautas estão os *memes*. Um *meme* é um termo que foi estabelecido por Richard Dawkins, em 1976, para designar a unidade mínima da memória, assim como ocorre com o gene e a genética. É uma unidade de informação que se multiplica entre cérebros, ou em outros locais que



armazenam as informações, ou seja, são replicadores de comportamentos, podendo ser: sons, línguas, idéias, desenhos, valores estéticos e morais; enfim, qualquer coisa que se aprenda fácil e possa ser transmitida como uma unidade autônoma. Os mais conhecidos são os de: tecnologia, jingles, piadas, canções de ninar, religiões, teorias da conspiração, fenômenos da internet, entre outros.

Os *memes* se propagam de um indivíduo a outro por imitação -para muito além do momento em que se originaram-, através de cérebros suficientemente potentes com a capacidade de analisar os aspectos relevantes dos comportamentos a serem imitados bem como seus benefícios potenciais. Por isso, observamos os *memes* nos hominídeos, nos golfinhos e nas aves, por exemplo, que adquirem suas habilidades em decorrência da imitação de seus progenitores. Contudo, podem existir *memes* menos complexos, em outras espécies.

Depois de explicar um pouco sobre os *memes* de uma maneira mais formal, agora falaremos de forma bastante clara e até informal, dizendo que um *meme* é tudo aquilo que se aprende imitando outra pessoa, podendo ser desde coisas simples, como comer usando talheres, até as mais complexas, assim eles vão sendo passados facilmente de pessoa para pessoa por causa de sua incrível inteligência ou ingenuidade.

O 4chan é o maior responsável por divulgar os *memes* na internet, principalmente na sua mais importante sala a *random (/b/)*. Eles são em geral imagens seguidas de texto ou apenas imagens engraçadas, alguns deles chegaram a ter vídeos em forma de tributo, como exemplo podemos citar os *LOLcats*, *rickrolling* e *chocolate rain*. Dentre estes o mais famoso é o *LOLcats*, que possibilitou a criação de um dia específico para a divulgação de fotos de gatos temáticos, este dia foi batizado de *Caturday* e acontecia aos sábados (RICHARDS, Paul 14.11.2007). Porém, o mais curioso é o “*chocolate rain*”, uma música de Tay Zonday postada no YouTube e que virou mania na internet por causa da divulgação acontecida no 4chan, simplesmente porque os usuários a acharam engraçada; este *meme* se tornou tão famoso que chegaram a acontecer *covers* de bandas famosas, como o de Green Day.

### **Anonimato e Suas Conseqüências**

A liberdade, como afirma Reid citado por Primo (1997), deve ser entendida de forma realista para a falta de controladores sociais e normalmente esta se torna “libertinagem virtual”, através do acesso à pornografia pelas crianças, adolescentes e



adultos. Assim como qualquer outra comunidade virtual, uma vez que são reflexos da formação social, o 4chan possui problemas, vantagens e conseqüências quanto à disponibilização de conteúdo e mais especificamente quanto ao anonimato.

Ao entrar em uma de suas categorias, pode-se preencher todos os campos disponíveis ou não. Se o campo do nome for omitido, seu *post* será automaticamente anônimo, é esta condição a principal diferença entre este *site* e um *chat*: a ausência de *nick*; o 4chan não exige a escolha de um *nick* para você ser identificado, garantindo a privacidade dos usuários que basicamente não trocam informações pessoais -quarta regra geral- (4chan.org, 2010), se restringem apenas ao assunto do tópico. É importante salientar que seu anonimato não se aplica à equipe técnica<sup>v</sup>, pois esta conhece seu IP (sendo esta a única forma de punir as publicações indevidas) e não o divulga a terceiros.

É comum perguntar como é possível responder a um anônimo, uma vez que sua identificação não é sutil. Porém, ela pode ser feita facilmente, basta que uma pessoa que queira direcionar seu comentário para alguém específico da sala, escreva o número que aparece ao lado da data e hora do *post* anônimo. Assim, fica claro para quem sua resposta está direcionada, apesar de você não saber com certeza quem a pessoa é.

Porém, a condição de *Anonymous*<sup>vi</sup> causa uma série de problemas à imagem do *site*, fazendo com que muitos vejam os usuários do 4chan como um grupo de “terroristas domésticos” e “*hackers* na puberdade” (TV KTTV Fox 11, 26.07.2007). As razões para isso são a incerteza em saber quem são os reais criadores e quem realmente compõe a equipe técnica, na autoria<sup>vii</sup> dos vários “incidentes”, que proliferaram tal imagem. Como exemplo podemos mencionar uma história acontecida em maio de 2009, na qual membros do *site* atacaram o YouTube ao postar vídeos pornográficos neste, o 4chan foi responsabilizado e um usuário declarou à BBC que a ofensiva foi provocada porque o YouTube estaria deletando músicas. A mais nova agressão a este *site* aconteceu em janeiro de 2010, depois do banimento do usuário *lukeywes1234*, que era famoso no 4chan por causa de seus vídeos. Isso fez com que ocorresse uma nova seqüência de *posts* de vídeos pornôs no YouTube (BUNZ, Mercedes, 01.06.2010).

Os desvios de comportamento na internet são freqüentes no 4chan, como já foi visto, principalmente na sala *random (/b/)*. Os */b/tardos* passam a ser *cyberpunks*, através de sua união para mudar algo considerado por eles errado, ou ainda por “pregar peças” com algum *site* ou pessoa *online*. Sobre o termo *cyberpunk*, podemos explicar: *cyber* vem da teoria da cibernética criada por Norber Wiener e *punk* vem do movimento ideológico em reação ao mundo massificado. Assim, os *cyberpunks* lutam pela



liberdade a partir da democratização da informação *online*. Gates apud Primo (1997, p.12) comenta:

(...) sabe-se que participantes em fóruns eletrônicos por vezes têm comportamentos anti-sociais e até ilegais. (...) A pornografia floresce ao alcance fácil de crianças. Vozes obsessivas arengam quase sem parar sobre produtos, empresas e pessoas de que não gostam. (...) A facilidade com que alguém pode compartilhar suas opiniões com os membros de uma imensa comunidade eletrônica não tem precedentes.

Porém, impunidade não é sinônimo desse *site*. É claro que o anonimato torna difícil a certeza da autoria dos atos, porém isso é apenas para quem os observa de fora, pois a equipe técnica conhece seu *IP address* e a partir do momento que esta equipe tem certeza da culpa de um dos usuários, ela obtém informações e a disponibiliza para órgãos competentes. Acompanhe os seguintes casos:

Em 2008, o email de Sarah Palin, candidata republicana a vice-presidência dos EUA foi “hackeado” por David Kernell, o filho de Mike Kernell, representante democrata do estado de Tennessee. David tinha postado a senha da conta na sala *random*, após isso vários foram os usuários que entraram na conta, causando um enorme congestionamento e o encerramento da mesma pelo próprio Yahoo! Porém, vários */b/tardos (usuários da sala random)* não gostaram do ocorrido e criticaram a atitude de David, cuja autoria fora descoberta pela investigação do FBI e do Serviço Secreto Americano, através de relatórios enviados à equipe técnica e de comentários atestando que um possível ganho republicano poderia ter mudado a história dos EUA e eles falharam (STEPHEY, M. J., 17.09.2008).

Em fevereiro de 2009, dois vídeos mostrando um abuso físico de um gato, chamado Dusty, por um garoto que se nomeava por “Timmy” foi postado no YouTube, porém o assunto não ficou por aí, a comunidade do 4chan conseguiu localizar o deletor, um garoto de 14 anos de idade, e passou informações para a polícia local. Ou seja, a própria comunidade do 4chan ajudou a polícia a achar o infrator, contribuindo para a detenção deste e para o tratamento do gato por especialistas, deslocando-o para um local seguro (O'BRIEN, Danny, 20.2.2009).

Outro caso, em fevereiro de 2009, mostrou a prisão de um cidadão norte-americano de 21 anos, após seu *post* na sala *random*, afirmando que haveria um tiroteio na escola St. Eskils em Eskilstuna, Sweden. 1250 estudantes e 50 professores foram evacuados do local. Ficou confirmado que ele era o culpado porque a equipe do 4chan



localizou seu *IP address* e o denunciou à polícia. Os policiais não encontraram indicações de que a ameaça seria executada e por isso o liberaram após ele ter afirmado que tudo não passava de uma brincadeira (THE LOCAL/TT, 04.02.2009).

### **Processos de Interação no 4chan**

Quando falamos em interatividade, surgem diversos autores com variadas opiniões a respeito deste tema. Para alguns, a interatividade pode ser entendida como interação, para outros pode ser entendida como uma simples troca.

A lógica comunicacional que está presente na geração digital é a interatividade, já que este termo surgiu nesta geração. Lévy e Silva apud Picanço; Lago; Bonilla; Preto; Lima; Hetkowski (s.d.) sugerem que uma interação se encontra em um nível mais elevado quando apresenta as seguintes características: reorientação do fluxo informacional, possibilidade de ocorrer a participação das pessoas em tempo real e de haver reciprocidade. De acordo com Lévy (idem, ibidem), a idéia de interatividade está ligada à produção coletiva e não se limita às tecnologias digitais; uma sala de aula, por exemplo, pode ser um grande espaço de interação, mas isso dependerá do professor e dos alunos.

A interação humana não acontece a partir de um roteiro imutável, pois ela se define no próprio momento no qual ela se estabelece. Pode até ser que se queira planejar um diálogo, porém as condições climáticas ou emocionais, por exemplo, interferem na forma como ele se desenvolverá, caracterizando assim que toda e qualquer reação não são sucedidas da mesma forma. Outro fator que influencia na dificuldade de previsibilidade de uma interação é que esta acontece entre indivíduos e cada um deles possui sua própria ideologia e formas de comportamento. Portanto, interatividade é cooperação, é predisposição das pessoas para falar, ouvir, argumentar, ou seja, é estar disponível para efetivar mais comunicação, porém não só a cooperação deve ser vista como algo positivo para o processo de interação, mas o conflito também é importante, já que estimula e move esta ação.

Encontramos algumas noções e conceitos, advindos dos próprios processos midiáticos interativos, cuja discussão pode favorecer uma compreensão à experiência da interatividade, com bases em fundamentações teóricas. Tais fundamentações (transmissionista, antropomórfica, informacional, tecnicista e mercadológica) são apresentadas por Alex Primo (2007) e tem como ponto em comum a não consideração



do indivíduo como importante expoente no processo interativo, e como diferencial seus enfoques na CMC: a transmissionista destaca o emissor e o canal da informação, a antropomórfica considera como diálogo a relação homem-máquina, a informacional e a tecnicista salientam o próprio canal por onde ocorre a troca informacional e, por fim, a mercadológica relaciona as experiências de consumo e suas relações com os processos de comunicação mediada por computador.

Após a explanação dessas teorias podemos afirmar que nem elas e nem as teorias de comunicação de massa, baseadas na relação “um-todos”, esgotam o sentido da interação mediada por computador. Talvez possamos ir mais fundo na questão, abrindo um leque de opções teóricas, incluindo outros prismas de análise, como a perspectiva sistêmico-relacional. Nessa direção podemos entender melhor como ocorre a interação, a partir das relações “um-um” ou “todos-todos”, em que se destaca a importância da interface entre os agentes envolvidos no contexto midiático, mais especificamente a relação homem-homem e homem-máquina. E neste sentido, encontramos elementos favoráveis para uma compreensão da experiência do 4chan. Conviria, a propósito, retomarmos as idéias de Piaget e Gergen, citados por Primo (2005), ao afirmarem que a análise do processo comunicacional não deve ser vista como algo individual, mas como uma relação entre todos os componentes deste processo. Todavia, faz-se preciso ir além do que essas teorias propõem, observando a comunicação como um processo que integra os participantes e também o que acontece entre eles, o que faz gerar um “impacto recursivo”.

Bateson apud Primo (2005, p.11) explica como ultrapassar aquelas visões polarizadas a partir do entendimento de duas explicações básicas: o fenômeno moiré e a metáfora do binóculo. O primeiro explica que “a ação combinada de dois padrões gera um terceiro”, logo, ela se torna viável para ilustrar o desenvolvimento da relação entre dois ou mais interagentes, sendo importante nesse processo o estudo das próprias relações, e não dos usos individuais isoladamente. Já a metáfora do binóculo, nos passa a idéia de que cada forma de observar dos participantes do processo nos dá um tipo de visão sobre um fato (princípio sistêmico da não-somatividade, no qual “o relacionamento entre duas pessoas é diferente da mera soma de suas características individuais”); ao juntar o que cada um vê, obtemos a visão binocular mais aprofundada, concluindo que a relação seria esta dupla descrição.

A partir de uma visão mais específica sobre a troca informacional entre os interagentes, é possível apresentar dois tipos de interações mediadas por computador: a



interação mútua e a reativa. A primeira se dá naquele exato momento, de forma interdependente e dinâmica entre os interagentes, interferindo no processo e no resultado que se está construindo entre suas ações, de acordo com o próprio contexto. Já a segunda é feita através de um estímulo-resposta sem um maior controle do internauta, por causa de condições iniciais pré-estabelecidas pelo programador do *site*, por isso o determinismo e a previsibilidade caracterizam suas trocas, juntamente com a possibilidade de haver infinitas repetições, por mais que se mude o contexto.

Sobre a interação mútua no 4chan podemos dizer que esta começa a ocorrer a partir do momento em que o usuário entra em uma das salas, porque é aí que ele passa a ter contato com outras pessoas. Ao interagir, cada um se modifica.

As respostas aos tópicos assim como eles próprios são construídos de acordo com a imagem postada. A diferença principal está no fato de que um tópico possui mais liberdade para romper com o assunto pré-estabelecido do que uma resposta, uma vez que esta é uma consequência do assunto abordado. Entretanto, em ambos os casos não é possível prever como as relações irão se desenvolver, apenas afirma-se que o que cada usuário publica influencia a resposta do seu próximo. Tais características condizem com o que a interação mútua propõe e é ela responsável pela continuidade das “conversas” nas salas, através do conflito e da cooperação. A constante construção do pensamento nas salas é verdadeiramente significativa, principalmente por causa das trocas de imagens.

Dentro das salas, as gírias estão fortemente presentes, o que deduz-se que a maioria dos usuários são de faixa etária jovem. Normalmente as respostas aos tópicos indicam *sites* ou lugares por onde pode-se achar as informações necessitadas.

Já a interação reativa acontece a partir do momento da abertura do *site* e em qualquer outro momento que é necessário o *click* para a mudança de uma janela a outra, além de quando se deseja criar um novo tópico ou responder aos disponíveis. A relação estímulo-resposta presente no *site* é considerada padrão pelo fato de funcionar a partir de *links* e não haver possibilidade de mudança de estrutura do código-fonte ao internauta, restrita ao administrador.

Assim, o 4chan é a prova de que estes dois tipos interativos podem existir de forma harmônica em um *site*, assim caracteriza-se o tipo ideal de interação ao 4chan como sendo o de *multi-interação*- já que há a presença da interação mútua e reativa-, pois ao mesmo tempo que uma conversa não direta com outra pessoa é permitida, também ocorre relação com a interface do *site* e seus *sublinks*, estabelecendo melhor as



condições de simultaneidade disponíveis no 4chan. Porém, a principal interação disponível e útil neste *site* é a do tipo mútua, uma vez que é através dela que trocas comunicacionais são efetivadas de forma a completar os usuários do 4chan.

### **Considerações Finais**

O 4chan está ligado à dimensão lúdica, ao entretenimento, à diversão. Sendo visto também como um vetor de experiências estéticas, por mobilizar igualmente a dimensão dos afetos, das emoções e das sensações sensoriais e cognitivas. Como vimos, o 4chan utiliza-se comentários curtos, com o principal foco nas imagens, e são elas que simbolizam um dos seus principais diferenciais quanto aos outros fóruns, por estes lidarem principalmente com textos.

O *site* estudado é mais atrativo para a juventude, uma vez que esta sempre é envolvida pelo o que é novo e dinâmico e o 4chan representa isso, principalmente na sala *random*, na qual a fluidez de informações é tão alta ao ponto de ter seu conteúdo atualizado praticamente a cada segundo, pelos próprios usuários. Estes que vêm de vários países e se reúnem através da junção de interesses comuns, gerando novas formas de sociabilidade através de diferentes formas de pensar.

A tradicional maneira de ver comunidade apenas como um aglomerado físico de pessoas reunidas em torno de um objetivo comum é superada a partir da análise do 4chan, por este ser um espaço virtual que desempenha basicamente as mesmas necessidades de um grupo físico, como a necessidade de conversa. Augé (2003) explica que as comunidades virtuais estão situadas nos não-lugares, cujos próprios territórios são fluidos e nômades, esta é mais uma propriedade presente no 4chan que atrai os jovens conectados com as mídias locativas.

Além disso, nosso objeto de estudo recupera o mundo oriental, pois além de ter sido baseado em um dos mais populares fóruns japoneses, o *Futaba Channel*, ele também disponibiliza categorias específicas quanto à arte asiática, divulgando-a ainda mais. Tal característica representa mais uma de suas originalidades no contexto do mundo digital atual, cada vez mais ocidentalizado. Ainda sobre suas inovações, o 4chan divulga constantemente os *memes*, construções mentais que “grudam” em nossas mentes, mais conhecidos pelos internautas, dentre esses podemos citar os *LOLcats*.

Para alguns, a possibilidade de total anonimato é interpretada como sinônimo de impunidade na autoria de infrações *online*, pois o máximo de identificação obtida nestes casos, se forem feitas pelos usuários do 4chan, é a assinatura *Anonymous*.



Porém, a equipe técnica, através dos moderadores e do administrador, trabalha silenciosamente na obtenção de dados, quando se faz necessário, pela manipulação do *IP adress*, a fim de denunciar aqueles que infringem as regras pré-estabelecidas.

Este trabalho se torna importante, dentre outros aspectos já mencionados, para provar também que a *Internet* não se consiste apenas de um ambiente virtual dominado unicamente pela interação reativa, é claro que esta faz parte dos *clicks* diários de milhões de internautas, porém o ciberespaço se expande para além desta condição, ele atinge os próprios usuários e suas atitudes. O modo como um “desenrolar de tópicos” no 4chan evolui para uma conversa prolongada, ainda sobre um mesmo assunto, mostra que a interação mútua lidera o objetivo comunicacional neste *site*, mostra que os usuários estão interessados no que os outros têm a dizer em forma de imagem. Assim, constrói-se uma constante evolução de pensamentos, refletidas nos ideais dos próprios usuários.

Por fim, destacamos que o estudo do 4chan é relevante para a evolução no campo da pesquisa em comunicação digital porque apresenta uma experiência (uma empiricidade) utilizada por indivíduos de várias partes do mundo, com hábitos de consumo diferenciados, perspectivas socioculturais distintas, orientações étnicas e estéticas diversificadas que buscam a interação através de umas das comunidades virtuais mais visitadas nos últimos tempos.

### Referências bibliográficas:

ALEXA INTERNET, INC (em inglês) - Traffic Details from Alexa. **Alexa Internet, Inc.** <http://www.alex.com/siteinfo/4chan.org>. Acessado 20 abril 2010.

AUGÉ, M. **Não-lugares: Introdução a uma antropologia da supermodernidade**. Campinas: Papyrus, 2003.

BAUMAN, Z. **Modernidade Líquida**. Rio: Zahar, ano 2000.

BUNZ, Mercedes (em inglês). "YouTube faces 4chan porn attack". **Guardian**. Estados Unidos, 06.01.2010. Disponível em: <http://www.guardian.co.uk/media/pda/2010/jan/06/youtube-porn-attack-4chan-lukeywes1234>>. Acesso 25 abril 2010.

JACQUI, Cheng (em inglês). "Friday Apple links: Steve Jobs still not dead edition". **Ars Technica**. Estados Unidos: 3 out 2008. Disponível em: <http://arstechnica.com/journals/apple.ars/2008/10/03/friday-apple-links-steve-jobs-still-not-dead>>. Acesso 26 abril 2010.



2010

GUARDIAN (em inglês). Disponível em: <<http://www.guardian.co.uk/media/2009/may/22/youtube-porn-day>>. Acesso 30 abril 2010.

GATES, Bill. **A estrada do futuro**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

KTTV FOX (em inglês) "FOX 11 Investigates: 'Anonymous'"(em inglês). **MyFOX Los Angeles. KTTV (Fox Broadcasting Company)**. Estados Unidos: 26 jul 2007. Disponível em: <<http://www.myfoxla.com/myfox/pages/ContentDetail?contentId=3894628>>. Acessado 29 abril 2010.

O'BRIEN, Danny (em inglês). "Online users stick claws into torturer", **Irish Times**. Estados Unidos: 20 fev 2009. Disponível em: <<http://www.irishtimes.com/newspaper/finance/2009/0220/1224241467858.html>>. Acesso: 28 abril 200

PICANÇO, A.; LAGO, A; BONILLA, M; PRETO, N; LIMA, S; HETKOWSKI, T. **Conversando sobre interatividade**. Bahia s.d Disponível em: <[http://www.faced.ufba.br/~dept02/sala\\_interativa/texto\\_grupo.html](http://www.faced.ufba.br/~dept02/sala_interativa/texto_grupo.html)> Acessado em: 1 maio 2010

PRIMO, Alex Fernando Teixeira. A emergência das comunidades virtuais. In: Intercom 1997 - XX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 1997, Santos. **Anais...** Santos, 1997. Disponível em: <[http://www.pesquisando.atraves-da.net/comunidades\\_virtuais.pdf](http://www.pesquisando.atraves-da.net/comunidades_virtuais.pdf)>.

PRIMO, A. **Interação mediada por computador**. Porto Alegre: Sulina, 2007

PRIMO, Alex. Enfoques e desfoques no estudo da interação mediada por computador. 404NotFound, n. 45, 2005. Disponível em: < [www6.ufrgs.br/limc/PDFs/enfoques\\_desfoques.pdf](http://www6.ufrgs.br/limc/PDFs/enfoques_desfoques.pdf) >.

RHEINGOLD, Howard. The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier. HarperPerennial Paperback in USA, **Manuscrito eletrônico**: <http://www.well.com/user/hlr/vcbook/index.html>. 1993

RICHARDS, Paul (em inglês). "Iz not cats everywhere? Online trend spreads across campus". **The Daily Pennsylvanian**. Estados Unidos: 14 nov 2010. Disponível em: <<http://media.www.dailypennsylvanian.com/media/storage/paper882/news/2007/11/14/News/Iz.Not.Cats.Everywhere.Online.Trend.Spreads.Across.Campus-3099929.shtml>>. Acesso em: 29 abril 2010.

STEPHEY, M. J. (em inglês)(2008-09-17). "Sarah Palin's E-mail Hacked". **TIME**. Estados Unidos: 17 set 2008. Disponível em: <<http://www.time.com/time/politics/article/0,8599,1842097,00.html>>. Acesso: 26 abril 2010.

THE LOCAL/TT (em inglês). "Young man arrested over school threat". **The Local / TT**. Estados Unidos: 04.02.2009. Disponível em: <<http://www.thelocal.se/17354/20090204/>>. Acesso: 26 abril 2010.

4chan.org (em inglês). Disponível em: <<http://www.4chan.org/rules>>. Acessado em: 20 abril 2010.



## Notas Finais:

<sup>i</sup> 4chan é um boletim simples, baseado em imagens em que qualquer pessoa pode postar comentários e compartilhá-las. O formato de comunidade colaborativa do 4chan é copiado de um dos fóruns mais populares no Japão, Futaba Channel. Os usuários não precisam se registrar antes de participar da comunidade. Cf. [Google.com.org](http://Google.com.org)

<sup>ii</sup> Como eles banem? Pelo IP, pois não existe cadastro e por isso eles não podem banir o *usuário*. Ao banir por IP, a pessoa não recebe mais os dados do *site*, surgindo uma nova página específica para tal situação. Normalmente pensa-se que quando os erros 404 ou 403 aparecem é sinal de que o usuário foi banido, mas isso não quer dizer, necessariamente, que você foi banido, na verdade pode ter sido apenas um erro momentâneo, porém se tal erro se repetir tal suspeita fica comprovada.

<sup>iii</sup>

<sup>1</sup> A sala *random* é a mais visitada, os *posts* lá são atualizados praticamente a cada segundo, com presença de comentários assíduos. As imagens podem ser de qualquer espécie (uma vez que esta sala não possui regras específicas), sendo consideradas “aleatórias”, juntamente com comentários que podem ser racistas e *posts*, que podem ser pornográficos. Esta foi a primeira sala a ser criada e é responsável hoje por 30% da movimentação do *site*. Normalmente seus usuários se referem a si mesmos como */b/tardos* e, além disso, possuem um humor complicado e às vezes obscuro.

<sup>iv</sup>

<sup>1</sup> São as três primeiras categorias, que possuem um layout azul em sua janela. Elas estão livres de conteúdos tidos como ofensivos, como a pornografia.

<sup>v</sup>

<sup>1</sup> Quem faz parte da equipe técnica são: o administrador (fundador e dono do 4chan), aquelas pessoas que foram selecionadas para serem os moderadores (*moderator*), podendo banir usuários, apagar mensagens, fechar tópicos, etc; e aquelas que foram selecionadas para serem os zeladores (*janitors*). Estes estão em uma categoria mais abaixo dos moderadores, tendo como tarefa principal fazer relatórios para os moderadores; são contratados pelo próprio *site* em certos períodos de tempo. Toda a equipe técnica permanece no anonimato, ninguém sabe quem a forma, assim eles conseguem desempenhar melhor seu trabalho.

<sup>vi</sup>

<sup>1</sup> O Anonymous é uma forma de como os usuários do 4chan se aceitam. Eles nomeiam o anônimo como uma condição de representar cada um como um todo, ou seja, ele passa a representar toda coletividade do 4chan.

<sup>vii</sup>

<sup>1</sup> Já houve muitos casos de invasões em *site*, por exemplo, assinados por *Anonymous*.