



## **O Capital Cultural e o Poder dos Aplicativos Sociais: o *Plurk* Como Estudo de Caso**

João Baptista Soares de Faria Lago

CEUNSP – Centro Universitário Nossa Senhora do Patrocínio - SP

### **Resumo**

Tendo como referência a obra de Pierre Bourdieu, o objetivo deste trabalho consistiu em investigar características arquiteturais, simbólicas e funcionais do *Plurk* (aplicativo de microblogagem) e sua influência, em grupos de baixo e elevado capital social. Através da observação participante e de uma análise dos discursos presentes tanto na dinâmica de dois grupos observados (com baixo e com elevado capital social), quanto nas características simbólicas da ferramenta, concluiu-se que seu capital cultural motivaria o seu uso; que, contrariamente a grupos de menor capital social, aqueles com capital social mais consistente gozariam de uma maior margem de independência em relação à ferramenta, favorecendo os seus movimentos de apropriação.

### **Palavras-chave**

microblog; Plurk; capital cultural; capital social; apropriação

### **1. Introdução**

Quando abrimos uma conta e criamos um perfil num determinado aplicativo social como por exemplo o *Orkut*, o *Twitter* e outros mais, nos deparamos com determinadas normas a serem seguidas, interfaces gráficas, arquitetura, funcionalidades, padrões estéticos. Embora muitos destes recursos sejam relativamente os mesmos na maioria dos aplicativos sociais (geralmente a foto do usuário, espaço para pequenas fotos ou avatares de seus adicionados, lugar para a troca de mensagens e biografia do usuário, links, comunidades às quais encontra-se filiado no próprio aplicativo, dentre outros), cada ferramenta possui suas próprias especificidades estéticas, funcionais e arquiteturais. Nesse sentido e no contexto das redes sociais na internet, este trabalho possui como foco determinadas estruturas simbólicas presentes nos aplicativos sociais: recursos, funcionalidades e aspectos das ferramentas instituídos previamente pelos seus gestores e programadores à revelia de seus usuários, das redes sociais que abrigam e do capital social que mobilizam. Qual o efeito que estas estruturas já presentes nas ferramentas, poderia exercer sobre as redes sociais, em seus grupos e capital social? Poderiam elas tornar mais estreitos os laços entre os usuários e os aplicativos sociais que utilizam? Visando responder modestamente - muitos outros trabalhos nesta

Trabalho apresentado ao Intercom, na Divisão Temática de Comunicação Multimídia, do X 1 Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul

Docente, psicólogo e doutor em psicologia clínica pela Pucsp – jblago@uol.com.br



direção, ainda serão necessários - a estas interrogações, esta pesquisa qualitativa, realizada através da observação participante, se propôs a investigar o papel de tais estruturas simbólicas num dos vários aplicativos sociais conhecidos, o *Plurk*. Para tanto foram observados dois grupos no *Plurk*, com características bastante distintas entre si: o primeiro, formado por pessoas que se conheceram na internet e, principalmente, no próprio ambiente do *Plurk*; como o objetivo aqui consistiu em pesquisar alguns aspectos da dinâmica global destes dois grupos, não foram coletados dados acerca dos usuários e nem, tampouco, nenhum aspecto e nenhuma informação, acerca de suas vidas pessoais e privadas. Posteriormente, tanto diversos aspectos presentes na própria ferramenta em si, quanto a dinâmica de cada um destes dois grupos foram interpretados com base no olhar teórico, principalmente, do sociólogo francês Pierre Bourdieu - particularmente através de seus conceitos de "dominação simbólica", "capital cultural" e "capital social".

Nesse sentido convém pontuar que, no tocante às diversas - e nem sempre convergentes - definições hoje existentes acerca dos conceitos de *capital* e *capital social*, estes estarão sendo considerados, neste trabalho, estritamente através do pensamento de Bourdieu. Em sua obra, dentre outros aspectos, o *capital social* concentra os recursos de um determinado grupo ou circuito de relações, no qual seus membros se relacionam através de vínculos solidários, permanentes e úteis; sem a existência destes vínculos interpessoais, não haveria nem grupo nem capital social. Na concepção bourdieusiana, assim, o *capital social* não seria algo que se encontraria presente na sociedade em seu sentido mais amplo porém seria uma posse do grupo e seus atores, sendo pelo grupo conservado, transmitido, defendido, representado, delegado (Bourdieu, 1980)

## **2. *Plurk*: aspectos do aplicativo e dinâmica de redes sociais**

### **2.1 Aspectos do aplicativo: elementos gráficos, recursos e funcionalidades**

O *Plurk* é uma ferramenta de *microblog*. Segundo Zago (2008), *microblog* poderia ser definido como

...um formato de publicação típico da web em que predominam atualizações rápidas e curtas as quais, em alguns casos, podem ser feitas a partir de uma multiplicidade de suportes diferentes. Em uma

Trabalho apresentado ao Intercom, na Divisão Temática de Comunicação Multimídia, do X 2 Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul



definição sucinta, um microblog seria uma mistura de blog com rede social e mensagens instantâneas. (Zago *apud* Orihuela, 2007)

O *Plurk* é uma ferramenta na qual constam usuários adicionados como "amigos" pelo titular do perfil e, ao lado, usuários constando como "fãs", que também acompanham as mensagens postadas pelo usuário. Estas são postadas em pequenas caixas de diálogo, podendo conter apenas frases, apenas emoticons (disponibilizados pela própria ferramenta, conforme a pontuação do *karma*) ou, ainda, uma mistura de ambos - em todos os casos, as mensagens são limitadas a 140 caracteres. Assim como os fãs, todos os adicionados recebem esta mensagem, da mesma forma que o usuário também recebe, as mensagens postadas pelos seus adicionados. Diferentemente de outras ferramentas e microblogs, o *Plurk* possui uma peculiaridade: as mensagens tanto postadas quanto recebidas vão acompanhando uma linha horizontal, da direita para a esquerda, seguindo uma linha de tempo.

Seu *layout*, além de conter o espaço (na metade superior) sobre o qual as caixas de diálogo vão aparecendo e se sucedendo, possui também, no canto esquerdo, um espaço destinado à imagem fotográfica do usuário, bem como, logo abaixo, um espaço com o nome do usuário, sua idade e local onde vive, além de um pequeno espaço destinado para que escreva poucas palavras sobre ele mesmo, sendo permitido ali deixar, também, um link. No centro inferior do *layout*, um elemento emblemático da ferramenta: o local onde é exposta a pontuação do índice numérico de *karma* do usuário, disponível tanto para ele quanto para os seus adicionados ou a quem quer que acesse o seu perfil. Logo abaixo deste indicador, alguns dados numéricos sobre o usuário e o desempenho de sua conta, juntamente com "dicas" sobre como obter uma maior numeração no índice de *karma*. No lado esquerdo um espaço com pequenas fotos de seus adicionados e fãs e, no lado direito, um pequeno espaço no qual são expostas as eventuais medalhas, que o usuário venha a receber por conta de seu desempenho.

Uma maior pontuação no *karma* é ávidamente perseguida pelos usuários do *Plurk*, pontuação esta que crescerá ou decrescerá, em relação direta do modo como este utiliza a ferramenta e desempenha determinadas tarefas, que a ferramenta lhe propõe; sendo inclusive bastante frequente, por parte dos usuários, o uso de diversas estratégias, visando à elevação numérica de seus *karmas* (Peres, 2008), bem como, visando à obtenção de medalhas.



## 2.2 O aplicativo e sua dinâmica em grupos de baixo e elevado capital social

O grupo cujos integrantes relacionavam-se quotidianamente no ambiente presencial - além de se relacionarem e possuírem uma experiência relacional anterior, em outras ferramentas - antes de começarem a usar o *Plurk*, demonstrou uma dinâmica bastante estável, sem que fosse verificada a ocorrência de conflitos ou, ao menos, conflitos que fossem suficientemente intensos a ponto de se manifestarem de forma visível e perceptível, na interface do aplicativo. O conteúdo das mensagens postadas por este grupo, ademais, indicava a existência de um consistente capital social compartilhado pelos seus membros - podendo-se depreender a partir deste dado que estariam refletindo, na interface *online*, o estágio de estabilização e coesão internas, que através de seus diálogos demonstravam possuir em sua dimensão presencial. Um outro aspecto, diz respeito a uma menor (em comparação a outros grupos) preocupação com a pontuação do karma, havendo inclusive membros que utilizavam a ferramenta com menor frequência, mesmo que isso implicasse em menor ganho - ou até mesmo em perda - de *karma*.

O grupo formado por membros que se conheceram apenas na internet (as exceções foram os poucos membros que participaram dos dois "Plurk-encontros" que promoveu, através dos quais se conheceram presencialmente) demonstrou uma dinâmica bastante instável e possuir um capital social precário: além de em sua maioria não se conhecerem pessoalmente, seus integrantes pareciam não compartilhar de pontos em comum suficientemente fortes, entre seus membros que pudessem assegurar tanto processos recíprocos de identificação e solidariedade, quanto a coesão interna do grupo. Assim a própria ferramenta em si, com suas tarefas (atos diários visando à obtenção de mais *karma*), demonstrou exercer sobre este grupo um poder considerável, já que, ao longo dos meses, as mensagens postadas foram, progressivamente, se tornando cada vez mais distanciadas de qualquer assunto, com os diálogos sendo cada vez mais substituídos por um tipo de mensagem cuja única finalidade, parecia ser a de obter respostas - qualquer resposta -, para a obtenção de mais karma. Não raras vezes seus membros queixavam-se da lentidão com que o índice de *karma* subia ou então manifestavam franca frustração, quando caía caso se ausentassem da ferramenta por um certo período de tempo. Paralelamente a isso, constatou-se considerável "turn-over", representado por um movimento de entrada e - sobretudo-, saída de membros, além de



conflitos interpessoais, com membros desadicionando outros membros (mesmo que isso implicasse em perda de *karma*) e, no caso de alguns membros em alguns momentos, demonstração aberta e franca de hostilidade.

### 3. Discussão

Como vimos, os aplicativos sociais possuem diversas características (normas, arquitetura, aspectos estéticos, valores, funcionalidades, etc) pré-existentes, antes mesmo que uma pessoa ou grupo de pessoas, neles abra uma conta e passe a usar um perfil. Tais aspectos e recursos presentes nas ferramentas sob a forma de um, por assim dizer, "capital pré-instituído", por existirem anteriormente ao seu uso pelos membros das redes sociais que abrigam, não seriam, na obra de Bourdieu (1979) capital social, porém *capital cultural objetivado*. Em suas palavras,

O capital cultural pode existir sob três formas: no *estado incorporado*, ou seja, sob a forma de disposições duráveis do organismo; no *estado objetivado*, sob a forma de bens culturais, quadros, livros, dicionários, instrumentos, máquinas [...]; e finalmente no *estado institucionalizado*, [...] que certifica ao capital cultural propriedades originais. (Bourdieu, 1979)

Este capital cultural influenciaria o capital social dos grupos e redes abrigados nos aplicativos sociais, já que suas características seriam estas ou aquelas, conforme as especificidades do público-alvo que os seus gestores pretenderiam atrair. Contudo, como não é possível agradar a todos ao mesmo tempo, se em determinados casos as características do capital cultural destas ferramentas serviriam para torná-las mais atraentes a determinados segmentos, por outro lado também ocasionariam frustração, em outros. Desta forma, no contexto dos aplicativos sociais, as relações de poder ocorreriam em duas dimensões: de um lado as disputas entre os próprios usuários, entre si; mas de outro lado, também, entre estes últimos e o capital cultural das ferramentas, pré-instituídos pelos seus gestores e programadores - quando os usuários, consciente ou inconscientemente, confrontariam o "poder estabelecido" da ferramenta, através da *apropriação*. Segundo Raquel Recuero (2009), a *apropriação* seria

"...a ressignificação através da qual uma ferramenta passa ao ser incorporada ao dia a dia de um grupo de pessoas. A ferramenta assim, passa a fazer sentido para aquele grupo e passa a ser utilizada. Essa



apropriação é dependente também dos valores que podem ser apreendidos da ferramenta, ou seja, dos valores que as pessoas enxergam no uso." (Recuero, 2009)

Como não interessa aos aplicativos perder nem seu posicionamento nem seu valor no mercado, não lhes interessa a ocorrência de movimentos de apropriação como, por exemplo, no *Orkut*: onde no Brasil, dentre as diversas apropriações ocorridas, as comunidades deixaram de ser um local para discussões, para se tornarem um ornamento de sinalização identitário (Recuero, 2008). Não lhes interessa menos ainda uma franca oposição às características do capital cultural da ferramenta cuja possa detêm - como ocorreu recentemente com o *Facebook*, cuja maioria de usuários rejeitou as mudanças introduzidas no aplicativo, realizando inclusive movimentos de protesto que levaram seus gestores a recuar nas modificações realizadas; não lhes interessa, enfim, perder poder e controle sobre a base de "seus" usuários. Uma das características centrais do poder, para continuar sendo exercido, reside justamente não apenas em sua própria negação, como também na evitação de discursos que explicitem a existência de jogos de poder, mesmo que se trate de jogos e/ou disputas de poder apenas entre os usuários; e, em acréscimo, um discurso visando legitimá-lo (Pagès *et alii*: 1990).

É precisamente neste ponto, que o *Plurk* parece diferenciar-se de outras ferramentas: se de um lado não chega - por motivos óbvios - a explicitar seu próprio poder em relação aos usuários, de outro lado não apenas não omite a existência de relações de poder entre estes últimos, como vai além: incentiva-os abertamente a competirem entre si pela obtenção de mais *capital cultural institucionalizado*, através de maior pontuação no *karma* e mais medalhas - não faltando fora da plataforma, para os mais mobilizados pela disputa, sítios contendo *rankings* com as maiores pontuações entre os usuários (Plurkerati, 2009). Nesse sentido a *violência simbólica*, para Bourdieu (1989), seria uma forma de dominação estrutural (não de um indivíduo sobre outro) legitimada por padrões de classificação presentes nas hierarquizações, que exerceria os seus efeitos pela geração de sentimentos inconscientes de inferioridade nos indivíduos ao classificá-los, num determinado campo, numa posição de baixo *status*. Participar do *Plurk* significaria, sob este aspecto, submeter-se a uma ferramenta que estará o tempo inteiro situando o usuário num determinado lugar hierárquico ao passo que ameaçando, permanentemente, rebaixar seu *status* caso não cumpra para com as regras do jogo estabelecido.



Nesse sentido o estágio final do capital cultural, o *capital cultural institucionalizado*, representa não apenas uma forma de classificação mas, também, uma legitimação oficial, de uma determinada posição hierárquica ocupada pelo sujeito, no campo cultural. É este o significado dos diplomas, dos títulos simbólicos de honraria, dos prêmios acadêmicos e esportivos. Este capital cultural institucionalizado encontra-se presente em seu pleno sentido, no *Plurk*, nas medalhas que concede; a pontuação obtida no *karma*, além disso, conferiria ao usuário alguns "títulos" que atestariam o seu, por assim dizer, "progresso espiritual", do inicial *state of maintenance* (41 pontos) até chegar ao *Plurk Nirvana*, de 81 a 100 pontos. Chegar ao *Plurk Nirvana*, entretanto, poderá se revelar uma tarefa árdua, de vivência do *capital cultural incorporado*: algo implicando não apenas na aprendizagem e interiorização dos princípios da ferramenta mas, inclusive, no próprio esforço realizado pelo corpo durante vários meses, para ser classificado pela ferramenta em tal patamar de "desevolvimento espiritual".

Vimos, nos resultados, dois grupos vivenciando de um modo bastante distinto, a ferramenta. Como, num destes grupos, participar do *Plurk* não implicava apenas em dispêndio de energia e tempo consideráveis, mas também muitas vezes, ao lado das experiências agradáveis, também aquelas percebidas como desagradáveis em sua relação com outros membros, o que os levaria a continuar utilizando uma ferramenta que, em acréscimo, ainda os submetia a um draconiano sistema de recompensas e punições? A resposta a esta indagação repousaria no *capital cultural* da ferramenta, cujas características não devem ser subestimadas: pois, além de seu sistema de recompensas e punições por si só suficiente para motivar o usuário a usar o aplicativo, este também inclui:

a) elementos religiosos. Através da apropriação, descontextualizada, de um elemento do Budismo: o *karma*. Não se trata neste caso, contudo, apenas de uma associação do aplicativo com um conceito religioso mas também de algo mais além disso, que seria um dos aspectos centrais em qualquer religião: a manutenção de rituais constantes e repetitivos (fazer diariamente tais preces e orações em tais e quais horários, contar as contas de um terço uma a uma para depois recomençar a mesma operação de contagem outra vez e repetir diversas vezes tal procedimento, fazer o sinal da cruz ao passar defronte a uma igreja, etc). Do mesmo modo que a religião impõe ao devoto todo um



conjunto de rituais diários obsessivos e sempre repetitivos para que assegure a manutenção de um "estado de graça" junto ao seu Deus, o *Plurk* parece realizar este mesmo movimento ao propor induzidamente, aos usuários, um conjunto de rotinas diárias visando à elevação no quociente de seus *karmas*. Este conjunto de rotinas, todavia, não seria isento de elementos presentes no capital cultural do *Plurk*; através das rotinas executadas pelo usuário em sua interface a ferramenta estaria lhe transmitindo, também, um conjunto de referências simbólicas e existenciais bastante significativas e, provavelmente, importantes para a sua fidelização, em relação ao aplicativo:

b) um sentido para a sua vida cotidiana - ao menos, enquanto estivesse conectado à internet - pois, ao canalizar as suas energias para o cumprimento de seus rituais visando aumentar sua pontuação, lhe forneceria também direção e foco na vida, fator importante para impedir a dispersão das energias e o caos interior.

c) Referências ao processo de desenvolvimento psicológico humano, já que, além das alusões a um suposto desenvolvimento "espiritual" ocorrendo numa escala progressiva assegurada pelo aumento da pontuação no *karma* até que se atinja o estágio de "nirvana" (afora outros, como o de "iluminação"), a analogia ao desenvolvimento psicológico no *Plurk* inclui, também, as dez *Plurk creatures*. Estes animais exóticos, que podem ser apropriados para exposição na interface gráfica do perfil do usuário em conformidade com o aumento em sua pontuação, possuem, além disso, um significado representacional de seres aquáticos, terrestres, anfíbios e alados que, simbolicamente, aludem aos quatro elementos - água, terra, fogo e ar (Cirlot, 1984) que, mitologicamente e também em certas correntes do Ocultismo, equivalem a etapas do processo humano de desenvolvimento interior.

d) Possibilidades relacionadas à experimentação de outras identidades. Postar fotos e links, bem como alterar constantemente a *bio*, a própria idade e exibir novos *nicknames*, elevam o *karma*. No que diz respeito especificamente à alteração da própria identidade, embora esta funcionalidade também esteja presente em aplicativos como o *Orkut*, a diferença é que, no *Plurk*, a adoção de perfis *fakes* (falsos perfis) não só não é mal-vista como, ademais, estimulada oficialmente pela ferramenta - em 2008



seu blog oficial, por exemplo, divulgava os perfis que eram, na realidade, *fakes* de celebridades. No *Plurk* tais perfis não seriam *fakes* no sentido estrito do termo, já que, apesar da substituição de um nome por um outro, a barra de navegação continuaria exibindo o endereço com a denominação do real do perfil; o fato de esta prática ser estimulada, todavia, demonstra o apoio da ferramenta a processos de troca de identidade, de modo que a questão da *transcendência* estaria, mais uma vez, permeando o capital cultural do *Plurk*: transmutação agora não no sentido da passagem de um estado "espiritual" menos elevado para um outro supostamente mais evoluído, mas de uma possibilidade identitária para outra. Em suma: transcender, transformar-se em outras possibilidades de ser é algo que encontra-se sub-entendido na ferramenta e este seria mais um, dentre os itens de seu pacote de seduções.

e) Finalmente, permeando os processos mencionados nos itens anteriores, o *Plurk* estaria oferecendo também referências existenciais através de valores ideológicos - como aqueles que valorizam a competição -, além de um lugar no mundo situando o usuário no quadro de um universo hierarquizado.

#### 4. Considerações finais

Possuindo uma arquitetura favorável à conversação, o *Plurk* seria uma ferramenta de uso desfavorável a grupos sociais caracterizados por baixo capital social compartilhado entre seus membros, como pôde ser observado no grupo com tais características. Este aplicativo, entretanto, possui determinadas características em seu capital cultural que permitiriam uma maior sobrevivência a estes grupos já que, na ausência de um capital social próprio, tal vácuo seria ocupado pelo capital da própria ferramenta - motivando os membros de grupos de baixo capital social a permanecerem em seu ambiente e interface, na medida em que estes lhes proporcionariam uma rotina e um sentido para suas existências, na dimensão *online*. Não sem pagar um certo preço: o de sua sujeição a um sistema de valores alicerçado sobre a valorização da competição e da hierarquização dos sujeitos sociais, com as conseqüências que uma adesão a estes valores e modo de vida, poderiam acarretar.

Já em grupos cujos membros compartilhassem entre si maior capital social, o *Plurk* não apenas seria favorável e facilitador das conversações; como além disso estes



grupos, por usufruírem de um capital social consistente, gozariam - apesar de também se preocuparem com o coeficiente de *karma*, ainda que não tão intensamente quanto no outro grupo - de maior independência em relação ao capital cultural do aplicativo. Este, em última análise, estaria servindo de meio para se comunicarem entre si como se estivessem utilizando um mensageiro tipo *msn* - com a vantagem de ser mais eficaz que este último, ao permitir a participação de todos os adicionados no mesmo diálogo, o que a arquitetura dos mensageiros instantâneos não possibilita. Capital social mais consistente significaria, neste contexto, uma forma de apropriação em relação à ferramenta, no sentido de minimizar substancialmente um de seus aspectos potencialmente redutores de auto-estima: o temor de ser hierarquicamente rebaixado. Melhor capital social representaria, portanto, proteção em relação à violência simbólica exercida pelo capital cultural presente no aplicativo. A vivência em sua interface seria um reflexo, em última análise, da própria dimensão social presencial - na qual usufruem mais e melhor os seus recursos econômicos, culturais e simbólicos, os que se encontram respaldados por grupos nos quais compartilham, com outros membros, capital social elevado.

---

1. Inserir as notas do texto [inclusive as do título e do(s) autor(es)] em fonte (tipo) Times New Roman (não usar sublinhado e usar itálico só para grafia de palavras estrangeiras), em corpo 9 (nove), com espaçamento simples entre as linhas. As notas devem ser colocadas no pé de página, em modo de impressão (devem ficar visíveis na página).

## Referências bibliográficas

BOURDIEU, P. **Le capital social - notes provisoires.** Actes de la Recherche en Sciences Sociales, Année 1980, volume 31, numéro 31, pp 2-3

\_\_\_\_\_. **Les trois états du capital culturel.** Actes de La Recherche en Sciences Sociales, année 1979, Volume 30, Numéro 1

\_\_\_\_\_. **O Poder Simbólico.** Lisboa: Difel, 1993

BOYER, R. **L'anthropologie économique de Pierre Bourdieu.** Actes de La Recherche en Sciences Sociales, année 2003, Volume 150, Numéro 1

CIRLOT, Juan-Eduardo. **Dicionário de Símbolos.** São Paulo: Moraes, 1984

COLEMAN, J. **Social Capital in the Creation of Human Capital,** American Journal of Sociology. 94:S95-121 1988.

Trabalho apresentado ao Intercom, na Divisão Temática de Comunicação Multimídia, do X 10 Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul

Docente, psicólogo e doutor em psicologia clínica pela Pucsp – jblago@uol.com.br



PUTNAM, R. **Making Democracy Work: Civic Traditions in Northern Italy**. Princeton: University Press, 1993

ORIHUELA, J.L. **Twitter y el boom del microblogging**. Educ.ar: Educación y TIC. Argentina, 22/11/2007. Disponível em [<http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/super-sitios/twitter-y-el-boom-del-microblo.php>.] Acesso em 22/11/2007

PAGÈS, M. *et alii*. **O Poder das Organizações**. São Paulo: Atlas, 1990

PERES, K.G. **Em Busca de Karma: Estratégias de Cooperação e Competição no Plurk..** In: : XIII Regiocom, 2008, Pelotas.

PLURKERATI - **Tracking plurkers** - Disponível em [<http://www.plurkerati.com/>] Acesso em: 14/02/2009.

RECUERO, R. **Apropriação e Sites de Redes Sociais** In: Social Media. -19 /01/2009 - Disponível em [<http://www.raquelrecuero.com/>] Acesso em 15/02/2009.

WHITMONT, E. **A Busca do Símbolo**. São Paulo: Cultrix, 1990

ZAGO, G.S. **A Influência do Capital Social nos Usos do Twitter** (2008) Disponível em [<http://gabrielaz.googlepages.com/capitalsocial-twitter.pdf>]. Acesso em 15/02/2009