

**CIBER
CULTURA**

REDES SOCIAIS NA INTERNET

RAQUEL RECUERO



Editora Sulina

© Editora Meridional, 2009

Capa: CUBOCC

Editoração: *Daniel Ferreira da Silva*

Revisão: *Gabriela Koza*

Editor: *Luís Gomes*

1ª reimpressão

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)
BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: DENISE MARI DE ANDRADE SOUZA CRB 10/960

R352r Recuero, Raquel
Redes sociais na internet / Raquel Recuero. – Porto Alegre:
Sulina, 2009. (Coleção Cibercultura)
191 p.

ISBN: 978-85-205-0525-0

1. Redes Sociais – Internet. 2. Comunidades Virtuais.
3. Comunicação Digital. 4. Cibercultura. I. Título.

CDU: 004.738.5
316.77
CDD: 303.483

Todos os direitos desta edição reservados à
EDITORA MERIDIONAL LTDA.

Av. Osvaldo Aranha, 440 cj. 101
Cep: 90035-190 Porto Alegre-RS
Tel: (051) 3311-4082
Fax: (051) 3264-4194
www.editorasulina.com.br
e-mail: sulina@editorasulina.com.br

{Setembro/2009}

IMPRESSO NO BRASIL/PRINTED IN BRAZIL

3 Dinâmicas das Redes Sociais na Internet

Uma rede social, mesmo na Internet, modifica-se em relação ao tempo. Essas modificações constituem-se também em um padrão importante para a compreensão dessa rede (Thacker, 2004a e 2004b) e devem ser levadas em conta. Essas dinâmicas são dependentes das interações que abarcam uma rede e podem influenciar diretamente sua estrutura. Este elemento é levantado, principalmente pelos teóricos da chamada “ciência das redes” tratados no capítulo anterior. Para esses autores, a grande falha da abordagem de redes sociais é não observar a rede como um elemento em constante mutação no tempo. Como Watts (2003) afirmou, não há redes “paradas” no tempo e no espaço. Redes são dinâmicas e estão sempre em transformação. Essas transformações, em uma rede social, são largamente influenciadas pelas interações. É possível que existam interações que visem somar e construir um determinado laço social e interações que visem enfraquecer ou mesmo destruir outro laço. Neste sentido, vai-se além dos modelos propostos pela “ciência”, pois nenhum deles permite que se analise, por exemplo, o capital social envolvido em uma relação com uma pessoa muito conectada.

Enquanto a teoria dos grafos e a topologia mapeiam uma rede como um conjunto de nós e arestas (entidades individuais e as relações entre elas), esta abordagem distorce um viés de polarização em direção a uma visão espacial das redes. Uma topologia ou mapa de uma rede não é uma representação em tempo real, está parada no espaço, mostrando-nos todos os possíveis nós e conexões. Entretanto, um nível de nossas experiências diárias – em comunicação, transporte e socialidade – a rede cria efeitos que são eminentemente baseados no tempo, na dinâmica. *Redes são sempre redes vivas*⁴⁷; redes que estão funcionando e redes que estão

⁴⁷ Destaque do autor.

em processo. Isto significa que as redes são inerentemente dinâmicas, com mudanças constantes e variáveis, ambas dentro da composição dos nós individuais e das relações entre os nós⁴⁸ (Thacker, 2004a, *on-line*).

Os processos dinâmicos das redes são consequência direta dos processos de interação entre os atores. Redes são sistemas dinâmicos e, como tais, sujeitos a processos de ordem, caos, agregação, desagregação e ruptura (Nicolis & Prigogine, 1989).

Outro aspecto importante da dinâmica das redes sociais é a sua emergência. Trata-se de uma característica dos sistemas complexos (Johnson, 2003) e envolve o aparecimento de padrões de comportamento em larga escala, que não são necessariamente determinados em microescala. Isso quer dizer que as propriedades emergentes são aquelas que o sistema possui, mas que não podem ser encontrada em suas partes individualmente. Essas dinâmicas sociais podem ser construídas coletivamente, em um sistema *bottom-up*. O *bottom-up* é o mecanismo da emergência, pois denota como esses comportamentos devem vir “debaixo para cima” em um determinado sistema. A emergência aparece com o surgimento de comportamento coletivos, não centralizados. Como sistema complexo, o sistema social também tenderá a mostrar comportamentos emergentes, coletivos, nessa dinâmica.

Assim, todo processo dinâmico nas redes sociais será considerado como emergente e capaz de impactar a estrutura. Neste

⁴⁸ Tradução da autora para: “While graph theory and topology ‘map’ a network as a set of nodes and edges (individual entities and relations between them), this approach betrays a bias towards a spatialized view of networks. A topology or map of a network is not a real-time representation; it has flattened time into space, showing us all possible nodes and edges. However, even at the level of our everyday experience — in communication, transportation, and sociality — networks create affects that are indelibly time-based, dynamic, and temporal. Networks are always living networks: networks that are functioning, and networks that are in process. This means that networks are inherently dynamic, undergoing constant and variable changes, both within the composition of individual nodes, and in the relations between nodes.”

sentido, enumeraremos alguns aspectos que julgamos importantes para a compreensão desses elementos a seguir.

3.1 Cooperação, Competição e Conflito

O primeiro elemento que é trazido para o estudo das redes sociais como elemento dinâmico é o aparecimento da cooperação da competição e do conflito como processos sociais que influenciam a rede.

Ogburn e Nimkoff (1975, p.236) chamam de “processo social” as “maneiras fundamentais de interação entre os homens”. A ideia de processo social é intimamente ligada à ideia de interação *no tempo*. Watzlawick, Beavin e Jackson (2000) salientam a importância do estudo do tempo, denominando os padrões resultantes como padrões de interação ou padrões de comunicação. Trata-se, portanto, do estudo das regularidades e irregularidades nas interações, que gera um padrão na relação social. A interação social é compreendida como geradora de processos sociais a partir de seus padrões na rede, classificados em *competição, cooperação e conflito*.

Quando os homens trabalham juntos, tendo em vista um objetivo comum, seu comportamento é chamado cooperação. Quando lutam um contra o outro, a conduta é rotulada oposição. Cooperação e oposição constituem os dois processos básicos da vida em grupo (Ogburn & Nimkoff, 1975, p.236).

A cooperação é o processo formador das estruturas sociais. Sem cooperação, no sentido de um agir organizado, não há sociedade. A cooperação pode ser gerada pelos interesses individuais, pelo capital social envolvido e pelas finalidades do grupo. Entretanto, é essencial para a compreensão das ações coletivas dos atores que compõem a rede social.

A competição é reconhecida por Ogburn e Nimkoff (1975, p.238) como “a forma fundamental de luta social”. A competição

compreende a luta, mas não a hostilidade, característica do conflito. A competição pode, por exemplo, gerar cooperação entre os atores de uma determinada rede, no sentido de tentar suplantar os atores de outra. O conflito, de outro lado, pode gerar hostilidade, desgaste e ruptura da estrutura social. Muitas vezes, é associado à violência e à agressão. Para que exista a competição, não é necessário um antagonismo concreto, enquanto no conflito, sim. Primo (2005), a partir de Simmel, salienta a importância de não se observar o conflito separadamente, de forma a percebê-lo unicamente como destruição da estrutura social. O autor salienta que “conflito e cooperação, por não serem extremos opostos, separados por um vazio abismal, só podem de fato ser separados conceitualmente” (2005, p.20). Burt (1992) estudou, por outro lado, a estrutura social da competição e descobriu que há redes que proporcionam acesso a diferentes tipos de capital social e que a participação nas redes pode ser otimizada, em termos de competição, pelo acesso aos recursos.

A cooperação, a competição e o conflito não são, necessariamente, processos distintos e não relacionados. São, sim, fenômenos naturais emergentes das redes sociais. O conflito, por exemplo, pode envolver cooperação, pois há a necessidade de reconhecimento dos antagonistas como adversários. Esse reconhecimento implica cooperação. Do mesmo modo, o conflito entre grupos pode gerar cooperação dentro dos mesmos. Além disso, Ugubun e Ninkoff salientam a importância da competição como condição de cooperação. Para os autores, os indivíduos e grupos podem “competir para melhor cooperar” (p.242).

De fato, as relações sociais podem ser constituídas de interações de natureza diversa. Entretanto, a diferenciação torna-se importante na medida em que auxilia a compreender os efeitos dessas interações sobre a estrutura de determinadas redes sociais. Não se pode, por exemplo, deduzir que não exista conflito em uma comunidade virtual. No entanto, é preciso que se compreenda que, para que a própria estrutura comunidade exista, a maioria das interações precisa ser cooperativa. O conflito e a competição podem

gerar mudanças, desequilíbrio e obrigar a comunidade a adaptar-se. Entretanto, se o conflito suplantar a cooperação, pode acarretar em um desgaste ou ruptura na estrutura social⁴⁹.

Cada um desses processos tem, assim, impacto diferenciado na estrutura social. Enquanto a cooperação é essencial para a criação e a manutenção da estrutura, o conflito contribui para o desequilíbrio. A competição, por outro lado, pode agir no sentido de fortalecer a estrutura social, gerando cooperação para atingir um fim comum, proporcionar bens coletivos de modo mais rápido, ou mesmo gerar conflito, desgaste e ruptura nas relações.

A cooperação pode aparecer, por exemplo, na formação de grupos na Internet. *Weblogs* coletivos, por exemplo, são *weblogs* produzidos por um grupo de pessoas. Eles dependem da cooperação entre todos os envolvidos para que continuem a existir, já que é preciso atualizar, ler comentários e, sobretudo, dividir as informações. Também existem *fotologs* coletivos, que se encaixam no mesmo exemplo. Esses sistemas são apenas possíveis porque há cooperação entre os indivíduos envolvidos em torno da proposta. Antoun (2004) observou ainda a presença do conflito e da cooperação nas redes mediadas pela Internet, citando como exemplo as organizações terroristas e movimentos reacionários e as tentativas de controle do estado. Para o autor, as comunidades virtuais constituíram-se em uma forma de organização na cibercultura uma forma básica de cooperação social (p.19).

Do surgimento do Movimento Zapatista até a explosão da Batalha de Seattle, as comunidades virtuais têm se afirmado como forma típica de organização da cibercultura. Elas surgiram na Internet baseadas em uma multiplicação do conhecimento produzido e apropriado como um bem comum. Fundadas na lógica de que o participante agrega a informação ou

⁴⁹ Embora a estrutura não necessite do conflito para ser rompida (um longo período sem interação e sem manutenção dos laços, por exemplo, pode enfraquecer um grupo e mesmo, fragmentá-lo).

conhecimento que possui para o debate, tendo como contrapartida todas as informações e conhecimentos dos demais membros; as comunidades virtuais produziram inumeráveis serviços de comunicação onde o conhecimento que se faz através das demandas e das ofertas dos usuários se traduz em valores e confiança.

O conflito é igualmente frequente nas redes sociais na Internet. Em um *photolog* coletivo, por exemplo, é muito comum que indivíduos mal-intencionados postem fotos pornográficas ou ofensivas. Embora as fotos ofensivas sejam rapidamente retiradas e seus usuários banidos do grupo, ainda assim os conflitos aparecem bastante. Nos comentários sobre as fotos, também é frequente que usuários manifestem-se de forma agressiva contra a comunidade e os moderadores que permitem esse tipo de imagem. Tais manifestações são, muitas vezes, apagadas desses comentários.

Também há conflito através da ação de *trolls* que utilizam o espaço de comentários para ofender o blogueiro ou fotologueiro. Esses conflitos podem gerar rupturas e, até mesmo, fazer que um determinado *photolog* seja fechado pelo administrador do sistema. No Orkut, conflitos também são frequentes. Há comunidades para que as pessoas escrevam sobre as outras que odeiam, comunidades ofensivas, defensoras do racismo ou nazismo, ofensas em comunidades, em perfis, etc.

tenhO vergOnha di ser um branqueLO fididO ki neim vOce!
cOncertezaaa
meO rostO eh branco
mais meO sangue eh negrO!
(Ator 1)

see you in hell!!!
(Ator 2)

se eh otariOOO owwww?
grande cOisa se branqueLO owwww seO mlk du carai!
eO tenhO desOnra di se branqueLO!
raçaaaaaa babaca!

seO cOmédia dO caraiiii
vai vendO o que se ta armanO prO se!
(Ator 1)

fuck you!!!
(Ator 2)

A discussão acima aconteceu no perfil de um usuário identificado com ideias nazistas e verifica-se o conflito entre dois membros do mesmo grupo. Percebe-se, portanto, que o conflito também se constitui em uma presença nos agrupamentos da Internet.

Smith (1999) explica que, apesar de muitos autores perceberem o conflito como forma disruptiva das relações sociais (e, portanto, de forma negativa, como uma “patologia” do sistema), para Simmel (1950 e 1964) os conflitos envolvem, ao mesmo tempo, harmonia e dissonância. Um sistema completamente harmônico não pode existir, pela sua incapacidade de mudança e evolução. O autor explica que o conflito tem aspectos positivos, não sendo por si só um elemento negativo para o sistema social. O conflito pode fortalecer as estruturas de um sistema, aumentando a união através de uma polarização, quando em conflito com outros sistemas.

A competição também aparece no âmbito das redes sociais no ciberespaço, embora de forma mais sutil. Há diversas comunidades do Orkut, por exemplo, que são restritas apenas a determinados usuários, como comunidades para moderadores de “grandes comunidades”. A existência desses grupos demonstra a competição entre os donos de comunidades para “juntar” a maior quantidade de usuários possível em suas comunidades. Para entrar em alguns desses grupos, por exemplo, é preciso que o ator seja “dono” de uma comunidade com mais de 20 ou 30 mil membros. Logo, fazer parte da comunidade rapidamente tornou-se uma forma de obter *status* social. É frequente, no Orkut, que as pessoas queiram ter mais e mais membros em suas comunidades e, por isso, mandem diversas mensagens “convidando” seus amigos e conhecidos para entrar na comunidade A ou B. Há, portanto, uma competição em

torno de popularidade no sistema. Assim, como no Orkut, também pode existir competição em torno de comentários em *weblogs* e *fotologs* e competições em torno de agrupamentos e redes.

Esses processos dinâmicos são, portanto, essenciais para a percepção das redes sociais no tempo e sua compreensão enquanto elementos não estáticos.

3.2 Ruptura e Agregação

Uma das dinâmicas esperadas em grupos sociais é sua capacidade de agregar mais pessoas e de que pessoas rompam com o grupo. Essa dinâmica é referida, pelos estudiosos das redes, como clusterização. Holland (1996) também prevê a agregação como uma propriedade dos sistemas complexos, necessária à sua evolução, já que permite que as características do sistema sejam passadas adiante pelos seus agentes.

A clusterização é apontada, principalmente, pelo modelo de Barabási e Albert (1999). Barabási explica que há a presença de conectores em todas as redes, ou seja, indivíduos que possuiriam muito mais conexões com outras pessoas do que a média do grupo.

Conectores são um componente extremamente importante de nossas redes sociais. Eles criam tendências e modas, fazem negócios importantes, espalham boatos ou auxiliam a lançar um restaurante⁵⁰ (p.56).

Esses conectores teriam um papel fundamental na topologia da rede, porque seriam os grandes responsáveis pelo espalhamento das informações em um determinado grupo.

Além disso, a clusterização tende a produzir agrupamentos de nós muito mais densos do que o restante da rede. Essa clusterização seria o processo através do qual as comunidades

⁵⁰ Tradução da autora para: "Connector are an extremely important component of our social network. They create trends and fashions, make important deals, spread fads, or help to launch a restaurant."

apareceriam. Do mesmo modo, a ruptura é também uma dinâmica esperada em redes sociais onde o conflito prolifere. Como explicamos no item anterior, a cooperação pode gerar agregação em torno de um interesse comum (um *weblog* ou *fotolog* coletivo, por exemplo), e o conflito pode gerar desgaste, desagregação e mesmo, uma ruptura (o fim de um *weblog* ou *fotolog* coletivo, outro exemplo).

Allen (2004) trabalha com a possibilidade das rupturas acontecerem de modo "natural". Ele explica que, de acordo com o trabalho de Dunbar, um antropólogo do *University College of London*, existiria um limite na quantidade de conexões que uma pessoa é capaz de manter⁵¹. Para Dunbar (1993), o limite seria biológico (referente ao tamanho do neocórtex, região do cérebro), e seria o número de 150 (conhecido por "Dunbar number"), que Allen especifica como o tamanho máximo dos grupos com laços fortes. Dentro desta perspectiva, o processo de conflito seria tão importante quanto o de cooperação, para permitir que os grupos continuassem em tamanhos nos quais fosse possível a todos os seus membros interagir socialmente.

3.3 Adaptação e Auto-Organização

Parsons (1969) vê a adaptação como um dos principais problemas que necessitam ser resolvidos pelo sistema social. Por conta disso, a construção da estrutura básica de papéis e de comportamento do sistema social, que tem, justamente, esta função. Além disso, Parsons também salienta que a construção de novas estruturas, pelo sistema social, aumenta sua capacidade adaptativa

⁵¹ Tradução da autora para: "(...) there is a cognitive limit to the number of individuals with whom any one person can maintain stable relationships, that this limit is a direct function of relative neocortex size, and that this in turn limits group size ... the limit imposed by neocortical processing capacity is simply on the number of individuals with whom a stable inter-personal relationship can be maintained" (Dunbar, 1993, on-line).

(p.41). Parsons também relaciona os sistemas sociais mais evoluídos como aqueles que apresentam uma maior capacidade adaptativa generalizada. O autor, portanto, relaciona adaptação com evolução do sistema. Holland (1996) também salienta a adaptação como uma das propriedades dos sistemas complexos e das redes. Assim, uma rede social precisa adaptar-se diante do ambiente.

O conceito de adaptação é diretamente relacionado ao de auto-organização, pensado pelos cibernéticos (Ashby, 1970; Wiener, 2000). A clusterização é apontada, principalmente, pelo modelo de Barabási e Albert (1999, p.4), por exemplo, relaciona a ideia de auto-organização com o sistema nervoso. Ele explica que se tratam de partes que se organizam de forma a obter uma ordem que não pode ser encontrada em seu todo (sendo, portanto, também uma propriedade emergente). Von Foerster⁵² foi um dos principais desenvolvedores do conceito de adaptação. O autor estudou durante um longo tempo os sistemas auto-organizadores, percebendo a ordem como emergente a partir do ruído (ou entropia). Nessa mudança reside a principal diferença do conceito de auto-organização dos primeiros estudiosos da segunda cibernética e dos estudiosos posteriores. Para os mais antigos (Ashby, 1970, por exemplo), a mudança não implicaria, necessariamente, aprendizagem e evolução, enquanto que, para os modelos posteriores, há a criação de novas estruturas, novas formas de comportamento.

Os sistemas sociais e as redes sociais, assim, estão em constante *mudança*. Essa mudança não é necessariamente negativa, mas implica

⁵² Von Foerster é considerado um dos pais da Cibernética de “Segunda Ordem”, de acordo com Heylighen e Joslyn (Cybernetics and Second Order Cybernetics – <http://pespmc1.vub.ac.be/Papers/Cybernetics-EPST.pdf>). Esta abordagem consistiria na crença fundamental de que o cientista não consegue apreender os sistemas como “coisas”, mas unicamente, através de modelos. Por conta disso, a visão do sistema como organismo, como mutante, e não como coisa, da Cibernética de Segunda Ordem salienta que os resultados da observação do sistema dependerão da própria interação entre ele e o cientista.

o aparecimento de novos padrões estruturais. A mediação pelo computador, por exemplo, gerou outras formas de estabelecimento de relações sociais. As pessoas adaptaram-se aos novos tempos, utilizando a rede para formar novos padrões de interação e criando novas formas de sociabilidade e novas organizações sociais. Como essas formas de adaptação e auto-organização são baseadas em interação e comunicação, é preciso que exista circularidade nessas informações, para que os processos sociais coletivos possam manter a estrutura social e as interações possam continuar acontecendo. Como a comunicação mediada por computador proporciona que essas interações sejam transportadas a um novo espaço, que é o ciberespaço, novas estruturas sociais e grupos que não poderiam interagir livremente tendem a surgir. Redes sociais, portanto, precisam ter capacidade de *adaptação*, pois têm um *equilíbrio dinâmico*, constantemente redirecionado entre caos e ordem.

Reid (1999) salienta a emergência de hierarquia e relações de poder nas comunidades virtuais como forma de controle do sistema social. Apesar da mediação pelo computador, de acordo com a autora, proporcionar menos inibição, nos agrupamentos, é preciso criar regras, direitos e responsabilidades, para que todos consigam interagir. Sua experiência é baseada em jogos do tipo MUD⁵³, onde ela relata as relações dos usuários com suas personas digitais. Neste ambiente, duas relações fundamentais foram observadas: nos jogos de competição (*adventures*), as regras existem para impedir que os usuários aproveitem-se dos demais ou que façam qualquer coisa para adquirir privilégios. Já nos jogos ditos “sociais”, a cooperação é que faz com que as regras emergjam.

A adaptação parece ser uma constante das redes sociais. Em grupos de *photoblogs* atacados por *trolls*, por exemplo, já foi observada a ação do grupo no sentido de construir comentários para impedir a continuidade da perseguição. Trata-se de um comportamento de

⁵³ *Multi-User Dungeon* – jogos de RPG mais populares nos anos 90.

adaptação e conseqüente auto-organização, seja através de ações do próprio sistema. Neste caso, o aparecimento do *troll* fez que os comentários fossem colocados como restritos apenas a outras pessoas que tivessem *fotologs*, pois, para tanto, é necessário realizar o *login* e, deste modo, não é possível fazer comentários anônimos. Embora esta atitude impeça que pessoas que não possuam *fotologs* possam comentar, o custo é aceito por muitos fotologueiros. Com isso, os *fotologs* tornam-se não-públicos para com seus comentários. Esse fato demonstra como o grupo procurou adaptar-se ao evento novo e externo à comunidade.

3.4 Outros Comportamentos Emergentes

Dissemos que um aspecto importante da dinâmica das redes sociais é a emergência. Trata-se de uma característica dos sistemas complexos (Johnson, 2003) e envolve o aparecimento de padrões de comportamento em larga escala, que não são necessariamente determinados em microescala (Monge & Contractor, 2003). Dentro desta esfera, o aparecimento da ordem em sistemas caóticos, a auto-organização e a adaptação dos sistemas, são considerados comportamentos emergentes. O próprio aparecimento de redes sociais na Internet pode ser considerado um comportamento emergente e auto-organizado. Características apontadas pelos modelos de Barabási (2003), como o aparecimento de *clusters* muito conectados em uma rede, e Watts (1999), como o aparecimento de “atalhos” nas redes sociais, constituindo pequenos mundos, também podem ser considerados padrões emergentes.

Redes sociais na Internet apresentam comportamentos emergentes com frequência, como a propagação de memes, a adaptação e a auto-organização, bem como o aparecimento de mundos pequenos e *clusters*. Isso é importante porque implica o fato de que ferramentas que são utilizadas por atores sociais fatalmente apresentarão indicativos de emergência. Por exemplo, as comunidades do Orkut foram originalmente criadas para a

interação social com outros atores. No entanto, sua apropriação pelos atores sociais deu-se como ferramentas de construção de identidade, utilizando essas comunidades como forma de construir uma perspectiva de quem se é no sistema. Esse uso é um indicativo de comportamento emergente, característico dos sistemas complexos. Mais do que isso, esses comportamentos indicam que as ferramentas estão sendo utilizadas pelos atores sociais e essas apropriações são espalhadas pelas redes sociais anexas.

* * *

Neste capítulo discutimos o terceiro elemento importante para o estudo das redes sociais na Internet: suas características dinâmicas. Esses comportamentos são capazes de alterar a estrutura da rede e as conexões entre os nós. Por exemplo, o surgimento de um grupo em uma rede social exige que os atores que fazem parte dessa rede engajem-se em um processo de cooperação. Sem cooperação, não há grupo. Do mesmo modo, a difusão de informações e a propagação de memes também necessitam da cooperação entre os atores membros de uma mesma rede. Já o conflito pode ser altamente benéfico no sentido de fortalecer os grupos, mas também pode desestruturar os grupos e ocasionar uma ruptura destes. Redes sociais também podem sofrer processos de agregação, por exemplo, quando há clusterização dos nós ou quando há o surgimento de comunidades, e podem também sofrer ruptura quando o conflito desestabiliza as conexões entre os atores, ou mesmo, quando os atores simplesmente param de usar esses sites. A competição pode estar diretamente relacionada com uma disputa por recursos, tais como audiência em um *weblog* ou suporte social e visibilidade.

Esses comportamentos são quase sempre emergentes, nascidos da apropriação das ferramentas e das interações entre os atores sociais. Desses comportamentos ainda podem surgir outros muito mais específicos e complexos, conforme discutimos. Assim, o estudo dos elementos da rede social na Internet passa também pelo fato de que essas redes não são estáticas, paradas e nem

independentes do contexto onde estão inseridas. Essas redes são, quase sempre, mutantes e tendem a apresentar comportamentos criativos, inesperados e emergentes.