

# REDES SOCIAIS E COMUNIDADES VIRTUAIS PARA A PRESERVAÇÃO E TRANSMISSÃO DAS TRADIÇÕES GAÚCHAS NA INTERNET

Caroline Kraus Luvizotto\*

Silvana Aparecida Borsetti Gregorio Vidotti\*\*

## RESUMO

Considerando a potencialidade apresentada pelas tecnologias de informação e comunicação na atualidade este estudo aponta as formas pelas quais grupos sociais mobilizados em torno de uma vinculação étnica podem se servir do aparato da Internet, em especial do World Wide Web, para divulgar aspectos de sua cultura e modo de vida. Trata-se de grupos dedicados ao ensino, transmissão, preservação e disseminação da tradição gaúcha vinculados aos Centros de Tradições Gaúchas (CTG). Especificamente, este artigo apresenta como os tradicionalistas gaúchos estabelecem suas redes sociais na Internet, constituindo comunidades virtuais em torno do tema cultura e tradição gaúcha, fazendo uso dos serviços da Web 2.0. Abordam-se neste estudo experiências que indicam que o terreno virtual é fértil e possível de transformar e revolucionar o campo das tradições, sua preservação, disseminação e (re)invenção. No contexto de modernidade tardia esse recurso não pode ser descartado. Independente da análise se situar no campo econômico, político ou cultural, entre tantos outros, o fato é que a Internet se constitui num meio eficaz e abrangente de transmitir, ensinar e preservar conteúdos de todos os tipos.

**Palavras-chave:** Tradição. Modernidade Tardia. Redes Sociais. Comunidades Virtuais. Tradições Gaúchas. Tecnologias de Informação e Comunicação. Ambientes Informacionais Digitais.

\* Doutora em Ciências Sociais pela UNESP - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. Professora conferencista junto à UNESP/Campus de Ourinhos. E-mail: caroline@marilia.unesp.br

\*\* Doutora em Educação pela Faculdade de Filosofia e Ciências da UNESP. Professora Assistente da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Filosofia e Ciências - Campus de Marília. E-mail: vidotti@marilia.unesp.br

## I INTRODUÇÃO

Os rituais que envolvem a tradição constituem um meio prático de preservação. Os rituais são ferramentas utilizadas para preservar a memória coletiva e as verdades inerentes ao tradicional. Segundo Silva (2005) a experiência cotidiana é fortalecida pelos rituais que reforçam a união na comunidade. Os rituais possuem uma esfera e linguagem própria e uma *verdade em si*, isto é, uma verdade formular. Giddens explica que

A linguagem ritual é performativa, e às vezes pode conter palavras ou práticas

que os falantes ou os ouvintes mal conseguem compreender. [...] A fala ritual é aquela da qual não faz sentido discordar nem contradizer – e por isso contém um meio poderoso de redução da possibilidade de dissensão (GIDDENS, 1997, p. 83).

Para que a tradição seja transmitida e sua verdade formular seja passada aos membros da comunidade é necessário que haja um intérprete, o *guardião* da tradição – na modernidade tardia esse sujeito é substituído pelo especialista, ou perito. O guardião é caracterizado pelo papel que ocupa na ordem tradicional. Segundo Giddens

estão diretamente ligados à verdade formular e ao sagrado que envolve essa tradição:

A tradição é impensável sem guardiães, porque estes têm um acesso privilegiado à verdade; a verdade não pode ser demonstrada, salvo na medida em que se manifesta nas interpretações e práticas dos guardiões. O sacerdote, ou xamã, pode reivindicar ser não mais que o porta-voz dos deuses, mas suas ações de *facto* definem o que as tradições realmente são. As tradições seculares consideram seus guardiões como aquelas pessoas relacionadas ao sagrado; os líderes políticos falam a linguagem da tradição quando reivindicam o mesmo tipo de acesso à verdade formular (GIDDENS, 1997, p. 100).

Importante contribuição sobre o tema é oferecida por Silva (2005). Para o autor, no contexto da modernidade o ritual é reinventado e reformulado. Também é reinventado o guardião, que é substituído pelo especialista, o perito. A tradição é reincorporada pela modernidade e nessa dinâmica é reinventada, mantendo assim, seu caráter de *continuidade*. Por meio dos rituais inúmeros valores relacionados à tradição permanecem e se reproduzem no âmbito da comunidade local.

São diversas as maneiras de transmitir tradições. Durante sua história o homem se utilizou dos gestos, da expressão corporal e do espetáculo como forma de lazer, entretenimento e comunicação. Para manterem suas tradições os povos antigos exploravam a festa, a dança, os cantos e os rituais para transmitir, disseminar e preservar a sua cultura.

Esta maneira milenar de expressar e transmitir conhecimento difundiu-se com o passar dos tempos e atualmente é amplamente explorada por povos e culturas de todo o mundo, cada qual com sua particularidade. Isso ocorre porque há muito tempo o homem identificou nas mensagens de caráter *lúdico* uma maior abrangência, uma maneira de proporcionar maior impacto em diferentes níveis sócio-culturais.

Além desses elementos que são marcantes no cotidiano de cada comunidade o aspecto familiar também deve ser levado em consideração. Ora, haveria melhor guardião para uma tradição do que um antepassado, membro da família? Sem dúvida, as informações passadas de geração a geração por meio de narrativas

apoiadas pela memória dos mais velhos, com uso ou não de artefatos que apóiam a memória, como fotografias, por exemplo, é o meio mais familiar e íntimo de transmitir uma tradição.

Pode-se dizer que a transmissão das tradições entre os gaúchos está determinada a partir da constituição social do grupo como um todo e pode dar-se pelo mecanismo da vida coletiva, pela herança cultural transmitida de geração em geração, num processo de formas e institucionalização específica.

A partir das transformações vivenciadas pela sociedade contemporânea e o desenvolvimento das tecnologias de comunicação e informação (TIC) pode-se citar, além dos meios já mencionados, outros meios para transmitir, ensinar e preservar tradições: o jornal, o rádio, a televisão e a Internet. Esse último, objeto de um estudo mais detalhado neste estudo.

Considerando a potencialidade apresentada pelas tecnologias informacionais e comunicacionais na atualidade, este estudo aponta as formas pelas quais grupos sociais mobilizados em torno de uma vinculação étnica podem se servir do aparato da rede mundial de computadores para divulgar aspectos de sua cultura e modo de vida para a população de todo o planeta. Trata-se de grupos dedicados ao ensino, transmissão, preservação e disseminação da tradição gaúcha vinculados aos CTG – Centros de Tradições Gaúchas. Especificamente, este artigo apresenta como os tradicionalistas gaúchos estabelecem suas redes sociais na Internet, constituindo comunidades virtuais em torno do tema cultura e tradição gaúcha, fazendo uso dos serviços da *Web 2.0*.

## 2 PRESERVAÇÃO E TRANSMISSÃO DE TRADIÇÕES NA INTERNET

Uma análise acerca da influência da Internet na transmissão e (re)invenção de tradições, na formação de identidades, sociabilidades e comportamentos requer uma perspectiva reflexiva baseada em teorias e conceitos capazes de abranger as variáveis da dinâmica cultural contemporânea.

Nesta dinâmica cultural, as estratégias para a realização das ações a serem empreendidas no cotidiano de cada indivíduo são impulsionadas e definidas pela realidade dos sujeitos. Conseqüentemente, entre essas ações, encontram-

se as estratégias de transmissão de um lado, e busca de informações de outro.

Por esta razão, este estudo considerou os contextos e processos social e cultural de grupos de atores na sociedade, procurando identificar como se dão as práticas relativas ao processo de disseminação da informação em *websites* da *World Wide Web* da Internet.

A *web* pode ser entendida e visualizada como uma rede na qual as informações em formato digital e reconfigurável, estão estruturadas em *websites* hipertextuais, aqui tratados como ambientes informacionais digitais.

A *Web* encontra-se imersa no ciberespaço, que conforme Lévy

[...] é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial de computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimenta esse universo (LÉVY, 1999, p. 17).

O ciberespaço é o lugar não-material ou o *locus* digital onde as pessoas acessam, recuperam, organizam, ensinam, disseminam e compartilham informação e conhecimento. Cada dia mais pessoas recorrem ao ciberespaço para o ensino, a transmissão, a disseminação e a aprendizagem, utilizando ou divulgando serviços oferecidos pela Internet que respondem às suas exigências pessoais de conhecimento sob as mais diversas formas de mídia – imagens, textos, sons, vídeos, etc. Não importa o quanto esses documentos estejam distantes dos usuários solicitantes. Basta um clique para acessar as memórias conectadas de outros computadores em qualquer ponto do planeta.

No ciberespaço é possível o encontro e o agrupamento de usuários de acordo com seus interesses, necessidades e maneiras próprias de oferecer, receber e trocar informações e documentos, constituindo grupos com características e propósitos específicos, as comunidades virtuais que, segundo Lévy (1999), caracterizam-se pelo agrupamento virtual de indivíduos de qualquer lugar, sexo, faixa etária, grau de instrução, condição socio-econômica, etc.

Esse agrupamento virtual tornou-se muito mais intenso e efetivo com o desenvolvimento da *Web 2.0*, a segunda geração de serviços *online*,

caracterizada por potencializar as formas de publicação, compartilhamento e organização de informações, além de expandir os espaços para a colaboração entre os participantes desse processo.

Para proceder a uma análise de ambientes informacionais digitais que objetivam a comunicação entre os atores de uma comunidade e a disseminação de suas tradições, deve-se primeiramente considerar a condição de complexidade que envolve toda situação informativa. De modo simplificado, toda comunicação consiste na tentativa de emissão de uma informação com um determinado conteúdo a pessoas igualmente determinadas, por meio de um instrumento devidamente escolhido para esta finalidade. Neste sentido, se demarcada nos termos necessários a um entendimento sociológico, há que se considerar a informação como uma modalidade de *ação social*. Segundo Weber (1978, p. 139) por ação social deve ser entendida toda ação “com sentido próprio, dirigida para a ação de outros”.

O sentido é o significado atribuído pelo ator à ação, e o leva a escolher os princípios, os procedimentos e a finalidade. Para Weber (1978) a ação social se difere de todas as outras formas de ação exatamente por isso: porque o ator tem consciência daquilo que escolhe, e as ações podem ser classificadas conforme o grau de consciência do ator sobre o significado delas. Weber (1978) distinguiu assim quatro tipos *puros* ou ideais de ação: ação racional com relação a fins, ação racional com relação a valores, ação afetiva e ação tradicional. As duas últimas formas de ação encontram-se no limite da consciência, e por isso são carregadas de elementos emocionais, sobre os quais o ator não tem pleno domínio. Daí a condição de *irracionalidade* que pesa sobre elas.

Dessa forma, à luz da Sociologia de Weber, a condição de complexidade aumenta ainda mais quando se tenta compreender a complicada relação existente entre a informação e a Internet, em especial a *web*, como meio escolhido pelos atores sociais e o conteúdo a ser transmitido, qual seja, aquilo que os atores referidos nomeiam como tradição gaúcha.

Isto posto, começa-se a delinear a forma específica da (re)invenção da tradição na sociedade da informática, num contexto que tem como elemento norteador a escassez do tempo e do espaço, que suprime as distâncias de

comunicação entre os diversos locais do globo e estabelece uma simultaneidade de interconexões que, de acordo com Castells (1999), conta com um enorme desenvolvimento das tecnologias, em especial as da informação, gerando novos meios de comunicação e, conseqüentemente, maior importância da informação como fonte de valor.

Ainda, segundo Castells (1999), este cenário apresenta uma multiplicação de informações e imagens de todo o globo, lançadas pela mídia e pela indústria cultural ou são trocadas por indivíduos e grupos sociais, por meio dos novos meios de comunicação, como a internet, difundindo identidades, tradições, articulações étnicas e culturais.

No contexto das tecnologias de informação e comunicação, em especial da Internet

[...] o conhecimento e a informação não são “imateriais” e sim desterritorializados; longe de estarem exclusivamente presos a um suporte privilegiado, eles podem viajar. Mas a informação e o conhecimento tampouco são “materiais”! A alternativa do material e do imaterial vale apenas para substâncias, coisas, ao passo que a informação e o conhecimento são da ordem do acontecimento ou do processo (LÉVY, 1996, p. 56).

Para Schaff (1995), as transformações revolucionárias das últimas décadas do século passado, com suas conseqüentes modificações na produção e nos serviços, também provocaram mudanças nas relações sociais, na formação política, econômica e cultural da sociedade.

Além disso, essas transformações e a inclusão de inovações tecnológicas levaram a criação de um homem universal, tanto na sua formação global e não especializada, quanto na liberação da cultura nacional para o cidadão do mundo.

A constituição de grupos sociais virtuais, composto por integrantes que não convivem fisicamente juntos num mesmo espaço tornou-se possível com a Internet e com a globalização. É evidente que a tecnologia da informática, que revolucionou os meios de comunicação, tem importância preponderante na constituição de relações virtuais entre as pessoas. Por causa da velocidade em que ocorre a comunicação e as várias formas em que ela pode acontecer, para se sentirem juntas, basta que as pessoas consigam

compartilhar o tempo, não precisando mais se encontrar simultaneamente num mesmo espaço.

Partindo dessas perspectivas e enfocando vários fatores, tais estudos identificam a tendência de que, no contexto da globalização, todas as sociedades venham a se tornar sociedades multiculturais, quer dizer, sociedades culturalmente abertas e heterogêneas, constituídas de maneira a possibilitar que pessoas adotem diferentes modos de vida simultaneamente umas às outras.

### 3 COMUNIDADES VIRTUAIS

O espaço virtual, ou seja, o ciberespaço, a teia da Internet (LÉVY, 1999), pode permitir que comunidades distantes fisicamente entre si desenvolvam novas inteligências e propaguem conhecimentos. Ao contrário do que se pensa este novo espaço não reduz e, tampouco nega, a importância dos espaços analógicos que proporcionam a relação face a face. As relações digitais derivam das relações humanas e, desta forma, complementam e ampliam as possibilidades de algumas relações humanas analógicas.

De acordo com Recuero (2005) o conceito de “comunidade” tem origem na Sociologia e está ligada a um sentido quase “ideal” de família ou comunidade rural que passou, com o passar dos tempos, a agregar um maior conjunto de grupos humanos. A autora destaca que a comunicação mediada por computador possibilitou novas formas de interação social e novas maneiras de conectar-se, estabelecer relações e formar comunidades. As novas comunidades surgidas a partir desse meio de comunicação passaram a ser conhecidas como “comunidades virtuais”.

Recuero (2005) aponta que Rheingold (1996) foi um dos primeiros autores a utilizar o termo comunidade virtual definindo-a da seguinte maneira:

As comunidades virtuais são agregados sociais que surgem da Rede [Internet], quando uma quantidade suficiente de gente leva adiante essas discussões públicas durante um tempo suficiente, com suficientes sentimentos humanos, para formar redes de relações pessoais no espaço cibernético [ciberespaço]. (RHEINGOLD, 1996, p. 20, *apud* RECUERO, 2005, p. 13)

Entre os elementos que constituem uma comunidade virtual podem-se destacar as discussões públicas, produtos dos encontros de pessoas, o tempo e o sentimento. Para Recuero :

Esses elementos, combinados através do ciberespaço, poderiam ser formadores de redes de relações sociais, constituindo-se em comunidades. A comunidade virtual é, assim, um grupo de pessoas que estabelecem entre si relações sociais, que permaneçam um tempo suficiente para que elas possam constituir um corpo organizado, através da comunicação mediada por computador (RECUERO, 2005, p. 13)

Lévy (1999a) afirma que estes espaços virtuais podem possibilitar a criação de comunidades virtuais que para ele são ambientes propícios para estimular a construção de novos saberes. Neste contexto,

As comunidades virtuais são um conjunto de pessoas que estão interligadas entre si de forma democrática a partir de um propósito previamente definido e que utilizam o ciberespaço como um dos ambientes para a troca de experiências, informações e construção de novos saberes. As comunidades virtuais são constituídas, principalmente, pelas relações de colaboração e cooperação entre os membros dos grupos que a compõem. São as relações de colaboração e cooperação que mantêm as comunidades virtuais vivas. Enquanto existirem tais relações, as comunidades sobreviverão podendo, inclusive gerar novas comunidades (TAJRA, 2002, p. 43).

Para que, de fato, as comunidades virtuais exerçam seu papel, é necessário que as relações de colaboração e cooperação sejam desenvolvidas em ambientes democráticos respeitando a participação de todos, compartilhando valores, crenças e utilizando regras estabelecidas em comum acordo com os membros do grupo.

De acordo com Barros (1994), as atitudes colaborativas são interações ocorridas entre duas ou mais pessoas que contribuem de alguma forma para a obtenção de objetivos que não, necessariamente, sejam de interesse comum. Sendo assim, segundo Maturana (1997), o pressuposto básico para as relações dos membros de um grupo de uma comunidade virtual ocorre

a partir das interações. Isso faz com que as interações sejam consideradas o alicerce para a estruturação, composição e manutenção das comunidades virtuais.

## **4 REDES SOCIAIS NA INTERNET**

De modo geral, entende-se uma rede social como uma estrutura social composta atores, representados por pessoas, organizações ou territórios que se mantêm conectados por um ou vários tipos de relações baseadas em amizade, família, relações comerciais, sexuais, entre muitas outras e, por meio dessas ligações vão construindo e re-construindo a estrutura social, partilham crenças, conhecimento ou prestígio (MOLINA; AGUIAR, 2004). Para Recuero

Uma rede, assim, é uma metáfora para observar os padrões de conexão de um grupo social, a partir das conexões estabelecidas entre os diversos atores. A abordagem de rede tem, assim, seu foco na estrutura social, onde não é possível isolar os atores sociais e nem suas conexões (RECUERO, 2009, p. 24).

A partir desse conceito e, pensando nas redes sociais na Internet, pode-se dizer que a *Web 2.0* tem um aspecto tecnológico muito importante e este afeta as interações sociais que são sensíveis a certos condicionamentos trazidos pela *Web 2.0*. De acordo com Garton, Haythornthwaite e Wellman

Quando uma rede de computadores conecta pessoas ou organizações, ela é uma rede social. Da mesma forma que uma rede de computadores é um conjunto de máquinas conectadas por cabos, uma rede social é um conjunto de pessoas (ou organizações ou outras entidades sociais) conectadas por relações sociais, como amizades, trabalho conjunto, ou intercâmbio de informações (GARTON, HAYTHORNTHWAITE; WELLMAN, 1997, p. 75).

A interação realizada a partir das redes sociais é caracterizada não apenas pelas mensagens trocadas (o conteúdo) e pelos integrantes da rede que se encontram em contextos geográfico, social, político e temporal diferentes. Esta interação é caracterizada também pelo relacionamento que existe entre os

integrantes. Trata-se de uma construção coletiva, inventada pelos indivíduos que agem durante o processo, que não pode ser manipulada unilateralmente nem pré-determinada (PRIMO, 2007).

O potencial das redes de relacionamento, uma das marcas da *Web 2.0*, é muito grande. Essas redes possibilitam o estudo em grupo, a troca de informações, a divulgação dos mais diversos conteúdos informacionais, por meio de mecanismos para comunicação com outros usuários, tais como *blogs*, *microblogs*, *wikis*, fóruns, chats, email ou mensagens instantâneas. Permite também identificar pessoas que possuem interesses comuns e assim criar uma rede de aprendizado, de transmissão de conhecimento, divulgação de conteúdos das mais diversas áreas.

## 5 CARACTERIZANDO A WEB 2.0

No início a *web* procurava explorar, tanto técnica como financeiramente, todas as possibilidades oferecidas pela rede mundial. Com seu amadurecimento, a Internet avançou para uma *web* de valor mais significativo para o usuário. Aproveitando recursos tecnológicos atualmente disponíveis, como a popularização da banda larga e desenvolvimento de novas tecnologias, foi possível criar aplicativos que modificaram significativamente os hábitos dos usuários e, neste contexto, destaca-se a *Web 2.0* (VALENTE; MATTAR, 2007).

*Web 2.0* é o termo usado para descrever a segunda geração da *Web* baseada em inteligência coletiva, isto é, na construção coletiva do conhecimento. Por meio da interação, comunidades criadas em torno de interesses específicos poderão apoiar uma causa, discutir temas individuais ou de relevância coletiva, levar a opinião pública à reflexão sobre qualquer assunto, ensinar e transmitir conteúdos informacionais, disseminar informações culturais, entre muitas outras ações. Pessoas físicas, movimentos populares, instituições, governos, empresas, grupos culturais e acadêmicos, entre muitos outros, estão incorporando esta cultura para gerar conhecimento.

Em lugar de simplesmente visualizar as informações em páginas da *web* estáticas, os usuários agora publicam conteúdo próprio nos *Blogs*, *Microblogs*, *Wikis*. Redes sociais e *websites* que compartilham textos escritos, fotos

e vídeos, por exemplo. As pessoas estabelecem colaboração, listas de discussões e comunidades *online*. Além disso, é possível combinar e compartilhar informações, conteúdo e serviços de várias fontes para criar experiências e aplicativos personalizados.

Suas principais características são: *Web* dinâmica; compartilhamento e colaboração; foco no conteúdo; pode ser utilizada qualquer mídia, só não pode ser estática; conteúdo participativo e democrático; realimentação constante de informação. A *Web 2.0* usa a *web* como plataforma e o próprio usuário controla seus próprios dados.

Um elemento-chave do conceito da *Web 2.0* é o conceito de redes sociais, comunidade, colaboração e discussão. Naturalmente, as pessoas desejam se comunicar, compartilhar e discutir. Essa comunicação é uma parte primordial do entendimento, do aprendizado e da criatividade. Na *Web 2.0*, a escala abrupta e o número de pessoas na Internet criam uma arquitetura participativa, na qual a interação entre as pessoas cria informações e sistemas que ficam melhores na medida em que são mais usados e mais pessoas os utilizam. Como exemplos de sites que usam esse conceito, podemos citar: *Youtube*, *Wikipedia*, *Flickr*, *Facebook*, *Delicious* e *Slideshare*.

## 6 AMBIENTES INFORMACIONAIS DIGITAIS DE TRADIÇÃO GAÚCHA

A partir das ferramentas oferecidas pela *Web 2.0* o usuário pode manter todo conteúdo informacional *online* de forma pública ou privada, aumentando desta forma a sua divulgação e compartilhamento, potencializando o processo de ensino-aprendizagem. A filosofia da *Web 2.0* privilegia a facilidade na publicação e rapidez no armazenamento de textos, imagens, vídeo e arquivos de áudio, ou seja, tem como principal objetivo tornar a *web* um ambiente social e acessível a todos os usuários, um espaço onde cada um determina e controla a informação de acordo com as suas necessidades e interesses.

Na busca por ambientes informacionais digitais que tratam de conteúdo relacionado à cultura gaúcha, que objetivam transmitir a tradição gaúcha a todo público que navega na Internet e que se identifica com esta cultura, foram localizados *websites* apresentados nas figuras a seguir.

A Fig. 1 apresenta um *Blog* de conteúdo tradicionalista gaúcho. A utilização de *Blogs* para divulgar conteúdos tradicionais vem crescendo constantemente.

Um *weblog*, *blog* ou *blogue* é uma página da *web* que possui ferramentas para classificar informações técnicas a seu respeito, todas elas são divulgadas na Internet por servidores e/ou usuários comuns. Essas ferramentas comportam registros de informações relativas a um *website*, ao número de acessos, páginas visitadas, tempo gasto, de qual *website* ou página o visitante veio e uma série de outras informações.

De acordo com Valente e Mattar (2007), a palavra *Blog* deriva da expressão *Weblog*, ou seja, é um diário de bordo na rede. Nele, podem ser divulgadas informações pessoais, propor questões, publicar trabalhos acadêmicos, registrar *links* e comentários para outras fontes da *Web* e muitas outras coisas. Segundo esses autores, alguns serviços que possibilitam a produção e publicação de um *Blog* são: *Wordpress*, *Blogger*, *Bloglines* e *Tumblr*.

os eventos que a entidade organiza e também abre espaço para que os usuários postem seus comentários sobre temas relacionados à cultura gaúcha, nesse ambiente, o usuário tem um papel mais ativo.

Outra ferramenta *Web 2.0* que auxilia na transmissão de conteúdos tradicionalistas a ser mencionada é o *RSS*, *Really Simple Syndication*, que é um subconjunto de dialetos XML que serve para agregar conteúdo ou *Web syndication* podendo ser acessado mediante programas/sites agregadores. É usado principalmente em *websites* de notícias e *blogs*, mas vem sendo crescentemente utilizado em ambientes acadêmicos, como repositórios institucionais, bibliotecas e periódicos eletrônicos.

O *RSS* é uma maneira de publicar conteúdo para que outros o consumam *websites* de notícias e outros em geral utilizam este conceito, expondo seu conteúdo para ser consumido por outros *websites* na Internet. O formato *RSS* especifica o conteúdo XML de um noticiário em *RSS*, também conhecido como *RSS*

*Feed* ou *Web feed* (PASSARIN; BRITO, 2005). Leitores de *RSS* permitem que o usuário selecione as fontes de notícias que desejam ler e passem então a recebê-las automaticamente.

No contexto da *Web 2.0*, outra ferramenta que pode ser utilizada para ensinar e compartilhar aspectos da cultura gaúcha é o *Twitter*. O *Twitter* é um site que contempla rede social e *microblog*, uma versão mais

simples do *blog*, adaptada para o uso a partir de dispositivos móveis com acesso à Internet.

A rede social no *Twitter* é construída por meio do mecanismo *follow* (seguir). Ao escolher um perfil para seguir e assim receber suas postagens, o usuário do site passa a dispor de ferramentas de interação: o *reply* (resposta pública a uma postagem, como um comentário de *blog*), a *direct message* (mensagem direta e particular) e o *retweet* (republicação de uma postagem). A Fig. 2 apresenta o ENART – Encontro de Arte e Tradição, que divulga notícias sobre atividades artísticas e sobre o tradicionalismo gaúcho.



**Figura 1** – *Blog* do Movimento Tradicionalista Gaúcho, MTG, da 21ª Região Tradicionalista.

**Fonte:** <http://www.mtgrs.blogspot.com/> Acesso em 07 de julho de 2010.

A facilidade de criação e publicação e a possibilidade de construção coletiva e o potencial de interação, tornam o *Blog* uma ferramenta de destaque para o ensino das tradições gaúchas. Neste caso, em especial, o Movimento Tradicionalista Gaúcho da 21ª Região Tradicionalista divulga notícias sobre



**Figura 2 – Twitter do ENART – Encontro de Arte e Tradição**  
**Fonte:** <http://twitter.com/ENART>, acesso em 07 de julho de 2010.

Por ser utilizado como uma plataforma de compartilhamento e divulgação de *links* interessantes para músicas, vídeos, fotos, notícias, postagens em *blogs*, entre outros conteúdos informacionais, o *Twitter* se aproxima da ideia de RSS. A comunicação entre os usuários é realizada por meio de mecanismos de interação instantânea proporcionando a veiculação de conteúdos em tempo real e de qualquer lugar, mantendo os usuários do site informados e interconectados, recebendo e enviando mensagens sobre os assuntos e acontecimentos que mais lhes interessam.

Outro exemplo de rede social é o *Orkut*, um serviço, uma espécie de conjunto de perfis de pessoas e suas comunidades. Nele é possível cadastrar-se e colocar fotos, descrever preferências pessoais, listar amigos e formar comunidades. Os indivíduos são apresentados como perfis e pode-se identificar suas conexões diretas (amigos) e indiretas (amigos dos amigos), bem como as organizações sob a forma de comunidades. O *Orkut* permite a utilização de ferramentas de interação variadas, tais como sistemas de fóruns para comunidades, envio de mensagens para cada perfil, envio de mensagens para comunidades, entre outras ações, como mostra a Fig. 3.



**Figura 3 – Orkut da comunidade CTG**  
**Fonte:** <http://www.Orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=56366>. Acesso em 07 de julho de 2010.

As comunidades do *Orkut* são fóruns modificados, com estrutura planejada para facilitar o uso. Desta maneira, qualquer pessoa pode aprender a trabalhar com os recursos de uma comunidade com relativa facilidade. Com um design aperfeiçoado, as comunidades superam o uso dos fóruns mais tradicionais e, por esta razão, são constantemente utilizadas para compartilhar conteúdos das mais variadas origens, como por exemplo, os educacionais, culturais, filosóficos e, como mostra a Fig. 3, conteúdos tradicionalistas.

Mais uma ferramenta que inova no contexto da disseminação dos mais diversos tipos de conteúdos informacionais é o *Second Life*. Segundo Valente e Mattar :

O *Second Life* pode receber várias denominações: realidade virtual, mundo cibernético ou ambiente virtual, dentre outras. Isso representa um conjunto de tecnologias que, quando combinadas, fornecem uma interface para o mundo tridimensional gerado por computador, de tal forma que o usuário acredita estar realmente nesse mundo, e intuitivamente, passa a interagir com esse ambiente imersivo e dinâmico (VALENTE; MATTAR, 2007, p. 155).

Nesse contexto, o *Second Life* oferece um conjunto de ferramentas que possibilitam fazer coisas que não seriam possíveis no mundo real. O residente responsável por determinado ambiente em uma Ilha no *Second Life* pode compartilhar informações em ambientes que simulam a realidade. Os usuários interagem entre si e realizam atividades disponíveis no ambiente em questão: fazem compras, ouvem música, dançam, participam de negócios, reuniões e festividades.

Os tradicionalistas estão adotando essa ferramenta para divulgar, disseminar e preservar a cultura e a tradição gaúcha. Em 2007 foi fundado o primeiro CTG virtual no *Second Life*, o Centro de Tradições Gaúchas Estância Celeste Brasil, criado por iniciativa do jornalista Clediney Silva. A Fig. 4 demonstra que o ambiente desenvolvido no *Second Life* pretendia se assemelhar a um CTG real: sua estrutura em forma de galpão, a bandeira do Rio Grande do Sul estampada nas paredes, o palco onde grupos musicais tradicionalistas se apresentam e o espaço para o baile.





**Figura 4** – Avatar observando o palco do CGT Virtual Estância Celeste Brasil  
**Fonte:** Second Life, 2007.

Neste CTG Virtual ocorria a divulgação e compartilhamento da tradição gaúcha por meio da interação dos usuários: o indivíduo criava uma personagem (avatar) e visitava ambientes produzidos por outros usuários, podendo assim, conviver com pessoas de qualquer parte do mundo. Desta forma, as expressões da cultura gaúcha eram divulgadas aos mais diversos pontos do planeta.

Objetivando a preservação, o resgate e o desenvolvimento da cultura gaúcha, *website* do MTG, apresentado na Fig. 5, contempla informações sobre o Movimento Tradicionalista Gaúcho e sua estrutura administrativa, funcional e de congregação dos Centros de Tradições Gaúchas e entidades a fins, com o intuito de preservar o núcleo da formação gaúcha, cuja filosofia decorre da Carta de Princípios do MTG. Divulgam ainda, informações sobre a história do Rio Grande do Sul com destaque as bandeiras, ao hino, o brasão das armas, as missões jesuítas, as imigrações e as revoluções entre outras, textos relacionados ao Tradicionalismo, editoriais, notícias, artigos, poesias, prosas, causos e um *blog* de comunicação entre os atores. Relata ainda, a Fundação Cultural Gaúcha que fornece respaldo ao MTG com relação às atividades ligadas ao Tradicionalismo, à cultura e artes nativas.



**Figura 5** – Website do Movimento Tradicionalista Gaúcho  
**Fonte:** <http://www.mtg.org.br>. Acesso em 07 de julho de 2010

Neste estudo pode-se observar que, a despeito do inegável potencial apresentado pela *World Wide Web*, o *website* do MTG não utiliza em sua totalidade os recursos disponíveis no meio digital, que contribuiriam para a disseminação de informações de forma mais efetiva e afetiva com imagens em movimento e sons, que facilitariam o entendimento dos aspectos disseminados da cultura.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS: A CONTRIBUIÇÃO DA INTERNET

A infra-estrutura de conectividade da Internet é um aparato tecnológico que permite a comunicação de atores no processo de disseminação de elementos da tradição, objetivando manter vivo aquilo que se apresenta como origem do povo gaúcho em seus aspectos culturais e históricos.

Sem entrar na análise dos conteúdos informacionais apresentados sob a forma de elementos da tradição gaúcha, é preciso reconhecer que, de qualquer forma, ao navegar em ambientes informacionais digitais o usuário tem contato com inúmeras informações e documentos que possibilitam a construção de conhecimento sobre aspectos da tradição gaúcha ali apresentada.

Pelas características próprias do meio utilizado, o *website*, mesmo que tenha sido produzido segundo um planejamento racional por aqueles que selecionam as informações e as apresentam como elementos da *tradição*, a construção do conhecimento específico está relacionada à vontade do usuário, segundo suas próprias intenções, interesses, necessidades ou racionalidade.

Neste sentido, pode-se afirmar que o ato de buscar informação em ambientes informacionais digitais que disseminam os elementos da tradição gaúcha pode ser entendido como um exercício de reconstrução subjetiva do conhecimento. Então, pode-se dizer que, no caso das tradições divulgadas via Internet, elas são duplamente (re)inventadas: estão submetidas às perspectivas de quem seleciona, organiza e dissemina os conteúdos tradicionais e à lógica reconstitutiva daqueles que buscam tais informações.

Além disso, o fato das tradições gaúchas estarem sendo disseminadas por esses grupos por meio da Internet demonstra que a tradição está sendo (re)inventada e racionalizada, uma vez que agora a tradição não é encontrada apenas no espaço físico e temporal real, mas também, no espaço virtual, no qual basta que se compartilhe o mesmo endereço na *web*. A tradição é vivenciada digitalmente e virtualmente por meio do computador e não por meio do contato visual, gestual, auditivo ou físico real.

A tradição está sendo racionalizada para atingir os objetivos dos tradicionalistas de manter

o vínculo identitário do grupo, preservar e transmitir as tradições, uma vez que os elementos da tradição gaúcha podem ser acessados e podem ser oferecidos de qualquer lugar do mundo por todos aqueles que se consideram tradicionalistas. Mas não só por eles. Quando a tradição vai para a Internet ela está ao alcance de todo e qualquer indivíduo, independente da sua cultura ou vinculação étnica.

São muitas as possibilidades de pertencimento nas comunidades virtuais constituídas a partir de inúmeras temáticas as quais passam a ser ferramentas identitárias dos indivíduos vinculados a elas. Essas comunidades reforçam vários movimentos culturais e, no caso da cultura e tradição gaúcha, que em geral são marcadamente difundidas nos CTG, vem ganhando território e seguidores por meio de comunidades na Internet criadas para sua disseminação. Essas comunidades virtuais com propósito de preservar a cultura e a tradição são reflexos da modernização reflexiva que leva a racionalização das tradições também em ambiente digital.

As comunidades virtuais constituídas em torno da cultura e tradição gaúcha são um sinal de que presenciamos um momento de modernidade tardia no Brasil, representado pela racionalização e reflexividade das relações, ações e tradições. Aquilo que tradicionalmente era transmitido por meio oral, através de relatos entre pais e filhos, entre os diversos membros da comunidade, a partir da vivência coletiva das práticas tradicionalistas no CTG, por exemplo, com o apoio de recursos como a fotografia, a música, a dança, a gastronomia, entre outros, agora é transmitido e disseminado utilizando redes sociais e comunidades virtuais na Internet. Pertencem a essas redes e comunidades pessoas que possuem um vínculo identitário com a mensagem transmitida pelos responsáveis pelo *website*; acessam esse *website* todos aqueles que, pertencendo ou não a tais redes ou comunidades, se identificam com o conteúdo ou procuram algo sobre tal conteúdo, de acordo com a sua própria subjetividade.

As tecnologias da *web* estão redesenhando e redefinindo a disseminação de conteúdos culturais, criando novas e interessantes oportunidades de transmissão, mais personalizadas, sociais e flexíveis, com um caráter de compartilhamento de informações. Essas

novas tecnologias privilegiam o aspecto *lúdico* desses ambientes informacionais digitais.

Nesse contexto, na *Web 2.0* o usuário não é mais pensado apenas como um agente passivo, mas ao mesmo tempo e, principalmente, como produtor e desenvolvedor de conteúdo. A *Web 2.0* facilitou em grande escala a criação de todo tipo de conteúdo e isso proporciona ao usuário atuar como leitor, autor e produtor de conteúdo informacional e inclusive editor e colaborador.

Abordaram-se neste estudo várias experiências que indicam que o terreno virtual é fértil e possível de transformar e revolucionar o campo das tradições, sua preservação, disseminação e (re)invenção. No contexto de

modernidade tardia esse recurso não pode ser descartado. Independente da análise se situar no campo econômico, político ou cultural, entre tantos outros, o fato é que a Internet se constitui num meio eficaz e abrangente de transmitir, ensinar e preservar conteúdos de todos os tipos.

Utilizando recursos da *Web 2.0* os *websites* podem ser mais colaborativos com relação à participação dos usuários, permitindo que estes sejam parceiros do CTG na produção, transmissão e disseminação dos conteúdos informacionais de qualquer área temática, como observado no caso da tradição e da cultura gaúcha, a partir de ferramentas que permitem a atuação efetiva na construção de espaços informacionais.

## **VIRTUAL COMMUNITIES AND SOCIAL NETWORKS FOR THE PRESERVATION AND DIFFUSION OF THE GAUCHO TRADITIONS ON THE INTERNET**

### **Abstract**

Given the capability provided by information and communication technologies in the present times, this study points out the ways in which social groups mobilized around an ethnic attachment in the Internet, specially from the World wide Web, can use the apparatus to publicize aspects of their culture and way of life. These groups are dedicated to education, spread, preservation and dissemination of the gauchó traditions linked to the Gauchó Traditions Centers (CTG). Specifically, this article presents how the traditionalists Gauchos establish their social networking sites, shaping virtual communities around their culture and traditions, making use of Web 2.0 services. In this study, experiments that indicate that the virtual land is fertile and can transform and modernize the field of traditions and its preservation, dissemination, and (re) invention, are mentioned. In the context of late modernity that resource can not be discarded. Regardless if the analysis is situated in the economic, political and cultural field, among others, the key point is that the Internet is a wide-ranging and an effective way to transmit, teach and preserve all kinds of matters.

### **Keywords:**

Tradition. Modernity Late. Social Networks. Virtual Communities. Gauchó Traditions.

---

Artigo recebido em 08/06/2010 e aceito para publicação em 29/08/2010

---

## **REFERÊNCIAS**

BARROS, L. A. **Suporte a Ambientes Distribuídos para Aprendizagem Cooperativa.** Tese de Doutorado. COPPE/UFRJ, RJ-Brasil.1994.

BLOG do Movimento Tradicionalista Gaúcho, MTG, da 21ª Região Tradicionalista. Disponível em <<http://www.mtgrs.blogspot.com>>. Acesso em 07 de julho de 2010.

CASTELLS, M. **A Sociedade em Rede.** 2ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

GARTON, L.; HARTHORNTHWAITE, C.; WELLMAN, B. Studying Online Social Networks. **Journal of Computer Mediated Communication**, V 3, issue 1 (1997). Disponível em <<http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue1/garton.html>>. Acesso em 12 de abril de 2009.

GIDDENS, A. Risco, confiança e reflexividade. In: BECK, U.; GIDDENS, A.; LASH, S. **Modernização Reflexiva.** São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1997.

LÉVY, P. **O que é virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.

\_\_\_\_\_. **Cibercultura?** Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

\_\_\_\_\_. **A Inteligências Coletiva.** Edições Loyola. São Paulo, 2ª Edição, 1999a.

MATURANA, H. R. **A Ontologia da Realidade.** Editora UFMG, Belo Horizonte, 1997.

MOLINA, J. L.; AGUILAR, C. Redes sociales y antropología: un estudio de caso (redes personales y discursos étnicos entre jóvenes en Sarajevo). In: LARREA

ORKUT da comunidade CTG. Disponível em <<http://www.Orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=56366>>. Acesso em 07 de julho de 2010.

PASSARIN, D.; BRITO, P. F. de. RSS no desenvolvimento de uma Central de Notícias. In: VII ENCONTRO DE ESTUDANTES DE INFORMÁTICA DO ESTADO DO TOCANTINS. 2005, **Anais...** Palmas, TO. Disponível in: <<http://www.ulbrato.br/ensino/43020/artigos/anais2005/anais/RSS.pdf>>. Acesso em 30 de maio de 2008.

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

RECUERO, R. Comunidades Virtuais em Redes Sociais na Internet: Uma proposta de estudo. **Ecompos**, Internet, v. 4, n. Dez 2005, 2005.

\_\_\_\_\_. **Redes Sociais na Internet.** Porto Alegre: Sulina, 2009.

SCHAFF, A. **A Sociedade Informática:** as conseqüências sociais na segunda revolução industrial. 4 ed. São Paulo: Editora da UNESP: Brasiliense, 1995.

SILVA, A. O. da. Anotações sobre a modernidade na obra de Anthony Giddens. **Revista espaço acadêmico.** Ano IV, nº 47, abril de 2005.

TAJRA, S. **Comunidades Virtuais:** um fenômeno social autopoietico na sociedade do conhecimento. Dissertação (Mestrado). PUC/SP - Brasil, 2002. Disponível in: <[www.tajratecnologias.com.br/artigo4.htm](http://www.tajratecnologias.com.br/artigo4.htm)>. Acesso em 08 de junho de 2008.

TWITTER do ENART. Encontro de Arte e Tradição. Disponível e. <http://twitter.com/ENART> . Acesso em 07 de julho de 2010.

VALENTE, C.; MATTAR, J. **Second Life e Web 2.0 na educação:** o potencial revolucionário das novas tecnologias. São Paulo: Novatec Editora, 2007.

WEBER, M. Ação e relação social. In: FORACCHI, M. M. e MARTINS, J. S. (Org.) **Sociologia e Sociedade.** Rio de Janeiro: LTC, 1978.

WEBSITE do CTG Brasil Estância Celeste no Second Life. Disponível em <<http://www.secondlife.com>>. Acesso em 12 de abril de 2010.

WEBSITE do Movimento Tradicionalista Gaúcho. Disponível em <<http://www.mtg.org.br>> . Acesso em 07 de julho de 2010.