

LAN HOUSE: ESPAÇO PRIVADO NO PÚBLICO

Regina Coeli Soares de Barros Magalhães

Doutoranda em Engenharia da Informação – UPSAM – Madri.

Lucas Sánchez Garcia

Doutor em Engenharia da Informação – UPSAM- Madri.

lucas.sanchez.g@telefonica.net

RESUMO

As *lan houses* constituem um novo espaço de entretenimento e de trânsito cultural para comunidades carentes, denunciando uma dinâmica excludente e a ausência de uma infraestrutura atuante para a inclusão digital. Nas marcas deixadas por esse momento “fluido”, como denomina Bauman (1999), manifesta-se a proliferação dessas *casas de rede*, isto é, estabelecimentos comerciais, com rápida conexão ao ciberespaço, localizadas no universo urbano, destacadamente em suas periferias. São emblemas de uma nova dinâmica com dissonâncias geradas por uma evolução desigual, mas que se reestrutura e se afirma tecendo uma rede global de relações. A proposta desse artigo é fazer um levantamento e refletir acerca das mudanças que sofrem o espaço público e privado embuídos de contradições da alta modernidade e, a partir disso, pensar se esses ambientes eletrônicos privados podem estar contribuindo ou não para a inclusão digital da juventude contemporânea da cidade de Campos dos Goytacazes - Rio de Janeiro - Brasil, onde se detectaram habilidades virtuais, sem que nas escolas ou nos lares haja conexão com a Internet.

Palavras-chave: *lan houses* – ciberespaço – trânsito cultural – espaço privado e público.

ABSTRACT

The *lan houses* constitute a new area of cultural entertainment and transit to needy communities, denouncing a dynamic exclusionary and the absence of an active infrastructure for digital inclusion. The marks left by that time "fluid", as called Bauman (1999), manifests itself the proliferation of these homes network, that is, commercial, with fast connection to cyberspace, located in the urban universe, prominently in their neighbourhoods. They are emblems of a new dynamic with dissonance generated by an uneven evolution, but that is restructuring and is stated weaving a global network of relationships. The proposal of this article is to take stock and reflect on the changes that suffer the public space and private embuídos contradictions of the high-modernity, and from this, thinking if these private electronic environments may be contributing or not for digital inclusion of contemporary youth the city of Campos dos Goytacazes - Rio de Janeiro - Brazil, where he found virtual skills, with no schools or the homes are connected to the Internet.

Keywords: *lan houses* - cyberspace - transit cultural - private and public space.

INTRODUÇÃO

A comunicação com as TIC começou a ocupar um lugar estratégico na configuração dos modelos de sociedade com mutações tecnológicas, implosões, explosões de identidade e com diferentes mapas de tensões sociais. Mais que uma quantidade de novas máquinas, surge um modo de relação entre processos e ambientes simbólicos, como as *lan houses*, que constituem também o signo cultural contemporâneo.

O que se observa com o uso alternativo das redes de informática é que, na reconstrução da esfera pública, há uma complexidade nas organizações mentais, nas linguagens com hibridações entre interlocutores, mediadas pelo lugar público que constitui a rede. A atual relação do corpo com a máquina inaugura uma nova fusão do cérebro com a informação, diante da existência de cibercidades (cidade de fluxo) e das práticas comunicacionais no ciberespaço (fotologs, blogs, e-mails, MSN, My space, You tube, jogos virtuais). Essas relações sociais eletrônicas da cibercultura estão reconfigurando a sociedade do século XXI.

As novas gerações operam e são cúmplices de um novo tipo de tecnicidade e textualidade. Com os diversos suportes de escritas e leitura, já não se tem o livro apenas como eixo e centro de cultura. Dizard (2000) lembra ainda que se convive com a era da comunicação por imagens – antes a fotografia, em seguida, o cinema, agora a computação multimídia. Esses recursos fornecem mensagens poderosas a públicos que se agigantam, a cada dia, inclusive, com a proliferação das “casas de rede”, em bairros distantes das zonas centrais das cidades, trazendo desafios para a reprodução capitalista em periferias, como o Brasil.

É nessa desordem estética das escritas e visualidades eletrônicas que as camadas mais carentes da sociedade também passaram a adquirir e abrir espaços para a visibilidade cultural da Internet. Com frequência, nas *lan houses*, instaladas na periferia urbana, em que jovens antes, marginalizados digitais, realizam contatos com outros indivíduos dos mais diferentes contextos, sem observar que fazem parte de um espaço novo de sociabilidade. Intuitivamente interagem com sons, imagens, textos escritos e com hipertextos hibridizando a densidade simbólica.

É nesse trânsito cultural que faz emergir e aproximar os efeitos tecnológicos, tanto nos adolescentes das camadas mais privilegiadas da sociedade, como nas manifestações populares. Por meio de pequenos estabelecimentos, que alocam computadores conectados à Internet, o espaço “público” é colonizado pelo “privado” potencializando e permitindo a diferentes grupos sociais “um mundo cheio de possibilidades, como uma mesa de bufê com tantos pratos deliciosos que nem o mais dedicado comensal poderia esperar provar de todos BAUMAN (2001). É formidável o poder que os meios de comunicação de massa exercem sobre a imaginação popular, coletiva e individual.

Visivelmente, as TIC transformam-se em modelos de circulação de saber, distantes das figuras sociais que o administravam e fora dos lugares sagrados que antes o detinham. BARBERO (2006). Vive-se em um ambiente de informação, com diversas formas de aprender fortemente descentradas do sistema educativo que ainda se protege em torno da escola e do livro. Este momento é divorciado do profissional de educação, antes seguro de suas habilidades e agora, um sujeito, em geral, cheio de incertezas, com estresse afetivo e emocional. A manifestação mais presente e profunda, entre os professores, é a presença de um sentimento compartilhado de impotência e que pela inquietação dos alunos, o seu trabalho foge aceleradamente de seu controle.

No mundo dos jovens urbanos, os pais já não constituem o padrão de comportamentos, a escola não é o único lugar legitimado do saber e o livro, não mais o eixo que articula a cultura BARBERO (2003). As TIC significam para a escola um desafio cultural: despertar nos jovens a importância de serem emissores e criadores ao invés de meros consumidores de informação. Isto implica dar prioridade ao trabalho de ativação, de reconhecimento do outro, de ser um ator social que desenvolva a reciprocidade, o direito a pensar diferente e a capacidade de construir sua identidade que deve estar em permanente construção.

A circulação desse emergente saber no ciberespaço é a “inteligência coletiva” LÉVY (1999), um *locus* onde a interação é democrática e pode colaborar para a evolução veloz da espécie, embora nem sempre atue para a participação cidadã. Daí a importância da escola, como

espaço decisivo para aprender essas novas formas de conhecimento, ainda que não tenha, em sua imensa maioria, a interação com o ambiente informático. Mas não basta só equipar a instituição escolar para afirmar que seus alunos estejam alfabetizados na rede digital. O uso criativo e crítico é a importância estratégica que a escola deve assumir com extrema urgência diante dessas transformações na cultura cotidiana. Essa capacidade é socialmente desigual e está ligada à origem social, onde está a divisória das modernas mídias atreladas aos dois elementos que a modernidade racional ocidental não fez superar: o Estado é o mercado.

Para Castells (2003), o que caracteriza o novo sistema de comunicação é, não só a transformação radical do tempo e do espaço, mas sua capacidade de inclusão e abrangência de todas as expressões culturais que transcendem e incluem a diversidade dos sistemas. Essas inovações têm efeitos imprevisíveis: a velocidade com que surgem nos dá pouco tempo para avaliar a maneira como os produtores e consumidores podem se adaptar a essas novas tecnologias para uma sociedade mais democrática, que valorize o aprender a aprender, sobretudo, para questões de (in)formação. As marcas deixadas por esse processo se manifestam também nas periferias urbanas, onde abrigam as *lan houses* um espaço de entretenimento e sociabilidade.

Enfim, o objetivo desse texto é analisar o relevante e progressivo número de usuários das *lan houses*, sobretudo das camadas mais carentes da sociedade e o novo tipo de cultura que se tece na rede global e local dessas relações.

MATERIAIS E MÉTODOS

A primeira geração alfabetizada em computação, familiarizada com teclados, discos de dados e monitores de vídeo ingressa no mercado. Suas habilidades são apreendidas nas escolas elitizadas, nos escritórios, em casa e agora, nas *lan houses*. Sendo assim, a avalanche crescente de mensagens multiplica poderes, também funcionando e permitindo acesso a indivíduos de várias camadas sociais representando, aparentemente, uma sociedade democrática avançada.

O proletariado da informação carece das possibilidades de lidar com as tecnologias de ponta. Há um possível processo de inclusão digital promovido pelas *lan houses*, denominadas por SANTOS (2006) como “ilhas de contato”, um exemplo de novo elemento sócio-espacial, onde crianças e estudantes de comunidades periféricas freqüentam diariamente. O autor contabiliza três milhões desses empreendimentos comerciais no país, merecendo um entendimento quanto à proliferação destes “pontos” no espaço geográfico.

O termo LAN foi extraído das letras iniciais de “Local Area Network” que significa “rede local”, isto é, casa de jogos para computador, um lugar de entretenimento, com aparelhos eletrônicos plugados em rede, além de permitir a interação entre vários jogadores. Foi inicialmente difundido na Coréia do Sul, em 1996 e chegou ao Brasil, em 1998, por Sunami Chun, diretor da Monkey de São Paulo, a primeira Lan house brasileira.

São estabelecimentos privados em que o público deveria estar presente para conduzir as crianças a localizar informações, compreender como buscá-la, como transformá-la em conhecimento para aquilo que se quer fazer CASTELLS (2003). No entanto, como isso ocorre muito esporadicamente, por meio de ONG's ou pelo Estado, em seletivas cidades brasileiras, como Curitiba-PR, revela a ausência de um projeto orgânico por parte do Estado Federativo Brasileiro. Nessa cidade da região Sul do Brasil, há estabelecimentos públicos com bibliotecas e acesso à Internet, em vários bairros da periferia, chamados “Farol do Saber” onde as formas de relacionamento são mediadas com suportes digitais.

Esse exemplo não acompanha o extenso território brasileiro para beneficiar os adolescentes que convivem com o que se convencionou denominar de Sociedade da Informação e do Conhecimento ou como quer AGUILAR (1999): a cibersociedade. As casas de rede surgem em meio ao desejo juvenil de conexão local-global que é a nova forma de mobilização. O objetivo dos clientes é a navegação, a interatividade e a simulação sob o signo do digital. Essas ilhas de contato ao mundo globalizado atendem à sociedade excluída pelo capital à entrada no ciberespaço.

Aí está um suporte ao tráfego de informações na geografia virtual, em oposição ao espaço geográfico tradicional, em que predominavam os fluxos informacionais. É um “must”

para a anulação tecnológica das distâncias temporais/espaciais, que emancipa certos seres humanos das restrições territoriais e o que preocupa BAUMAN (1999): a exclusão contribui para desnudar o território em que outras pessoas vivem confinadas.

Levando-se em conta as reflexões acima pontuadas, esse estudo visou captar o lazer, com o uso da Internet, por crianças e adolescentes atendidos, virtualmente, na rede privada, apesar de serem estudantes da rede pública de ensino. Além dessas representações, também investigou-se o uso da Internet nos bairros nobres, onde o número de *lan houses* é reduzido e justificado pelos elevados índices de computadores com o uso doméstico da Internet.

O foco da pesquisa tem como objetivo a análise do envolvimento desses estudantes com a Internet, em seu dia-a-dia, nas *lan houses*. Formularam-se questões como: Essa digitalização dos estudantes nesses telecentros é a solução para a inclusão digital? Onde se localizam essas casas de rede? Qual é a proximidade com as escolas? Quem são seus freqüentadores mais assíduos? Quais ferramentas digitais são mais utilizadas? Existe possibilidade de controle das autoridades, já que o mapeamento se torna dificultado, devido estarem acoplados a papelarias, casas de comércio, domicílios e bares?

RESULTADOS

Este trabalho constitui-se justamente em uma tentativa de dar conta de alguns fenômenos que estão em curso, na periferia das cidades brasileiras, especialmente, em Campos dos Goytacazes, Rio de Janeiro, Brasil. O entretenimento está restrito à elite, devido ao alto custo para freqüentar estabelecimentos de lazer, como cinemas, bares e *shows*. Há poucos equipamentos urbanos de cultura.

Interessou-nos uma reflexão sobre a presença da rede mundial no cotidiano da vida moderna da cidade, sobretudo a partir dos adolescentes das camadas mais carentes da sociedade. Não apenas a elite tem contato com as TIC, mas as crianças e jovens de baixa renda estão se apropriando das tecnologias, nesses locais privados, favorecidos pelo baixo custo. Assim, foram etnograficamente pesquisadas treze (13) *lan houses*, no entorno do bairro Turf Club na cidade de Campos dos Goytacazes. Percebe-se, no gráfico abaixo, a presença maciça de jovens entre dez e dezoito anos e também de crianças.

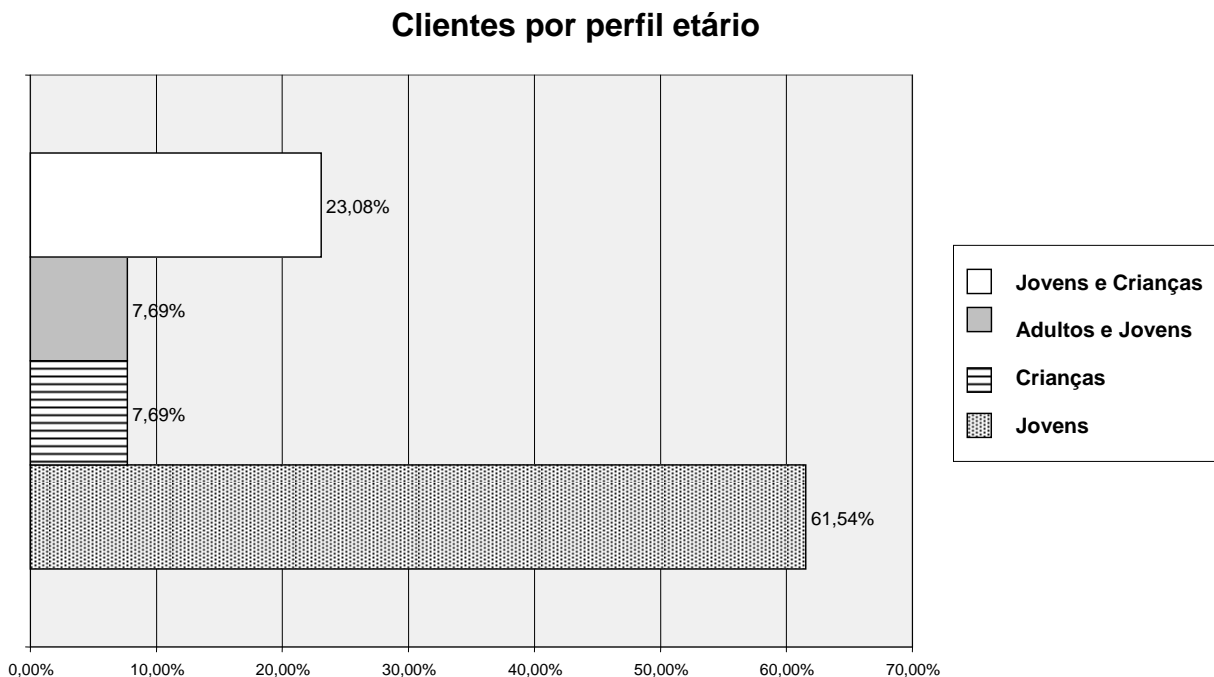


Fig. 1

A forma de consumir esses aparatos técnicos determina as relações entre a técnica e a cultura. Os adolescentes, estudantes da rede gratuita de ensino, fazem intercâmbio em suas comunicações, com liberdade de expressão, nunca antes vista. Não seria então o envolvimento com a cibercultura de forma revolucionária e progressista? Devemos manter o *status quo* ou refletir sobre soluções para explorar potencialidades e mudanças qualitativas em que o Estado pudesse intervir positivamente fazendo a extensão de novas redes de comunicação? Nesse novo suporte, se se tomar a questão em torno da sociabilidade, é pertinente perceber, entre esses freqüentadores, a nova capacidade de desenvolver o caráter comunitário e as pesquisas estudantis. Obviamente, mesmo usando o MSN, é visível que as pessoas estão lendo e escrevendo mais, deslocando o foco de aprendizagem que era restrito à escola com os livros e professores.

A produção de dados foi mediada por questionários respondidos por 13 proprietários, pouco profissionais, pois se dividem ao atendimento de um outro negócio vinculado à alocação de computadores, além de freqüentadores dos mesmos. Há um novo tipo de usuário: emissor e receptor a um só tempo, agindo nesses abrigos de comércio misto, na periferia ou ao “não-lugar,” como se refere BAUMAN (2000). Ali, vê-se presente a descentralização, as relações híbridas com conexões globais, independentes do local geográfico de onde são emitidas, inserindo-se no cotidiano dos estudantes.

Ao selecionar o campo de pesquisa, nos locais comerciais de acesso à Internet, em busca de um levantamento, sobre um possível número dessas casas denominadas *lan houses*, no território escolar, optou-se por pólos urbanos. A realização da investigação apoiou-se, predominantemente, em pesquisa de campo, inicialmente, em dois bairros vizinhos, na zona nobre da cidade de Campos dos Goytacazes: Turf Club e Jardim Flamboyant, onde foram encontrados apenas três estabelecimentos comerciais com conectores de rede. Em seguida, constatamos dez desses estabelecimentos de interatividade e sociabilidade, em um bairro no entorno dos até então pesquisados, (IPS), e, surpreendentemente, com quase um estabelecimentos por quadra e próximos às escolas da rede pública de ensino (Figura 2).

Número de escolas próximas à *lan house*

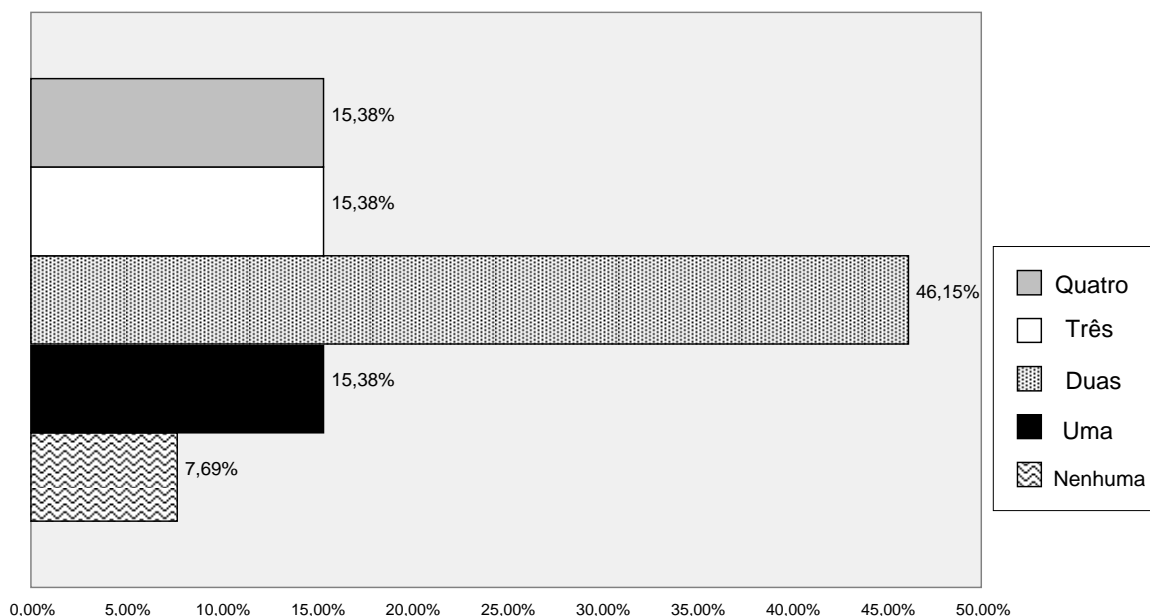


Fig.2

As instituições escolares públicas funcionam no turno matutino e vespertino e representam a clientela-alvo. O horário da saída das escolas dos jovens entre 10 e 18 anos são às 17 horas e justifica o maior índice de conexão a partir das 18 horas, correspondendo ao final das

aulas e propiciando encontros, demarcação de pontos de encontro, conforme registrado na figura 3.

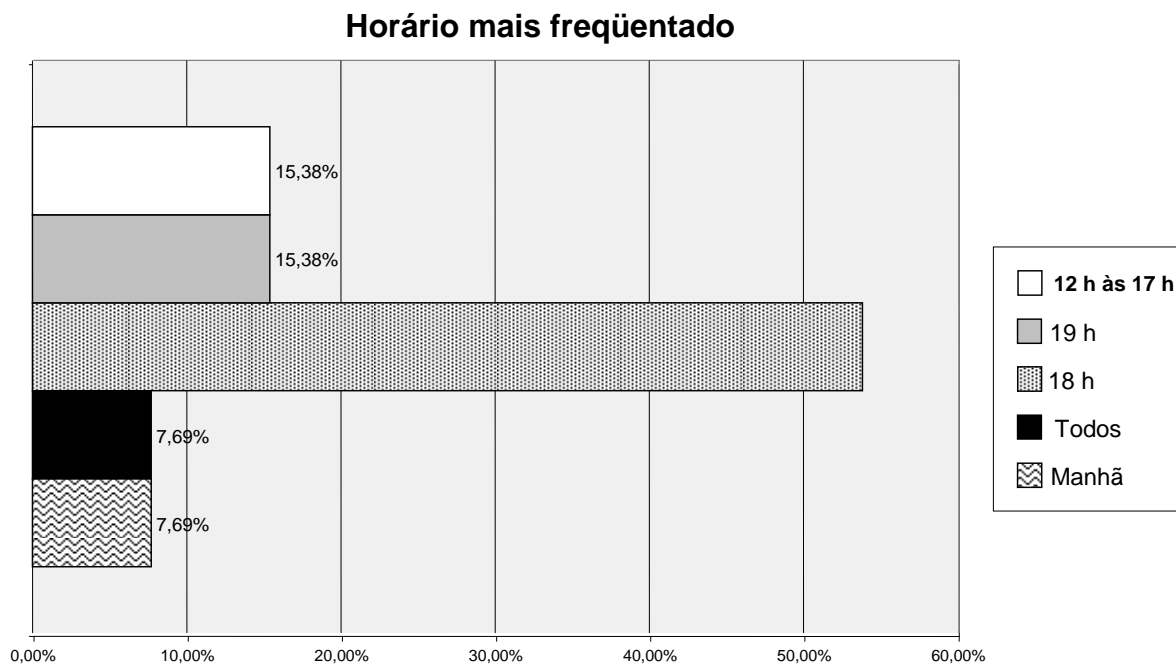


Fig.3

O governo avança com a lei que proíbe a abertura de casas de jogos de computadores a menos de um quilômetro das escolas de ensinos fundamental e médio instaladas no Estado do Rio de Janeiro. A medida consta da Lei 4.782, publicada no Diário Oficial de 31 de maio de 2006. O descumprimento da determinação implica o imediato fechamento do estabelecimento comercial.

O número de aparelhos midiáticos, nos locais pesquisados, varia em cada ponto comercial. Entre quatro a onze computadores, alinhados lado a lado, sem divisórias, com cadeiras pouco confortáveis e iluminação precária como indicado pela figura 4. Nem todos possuem fones de ouvido, mas os *mouses* e teclados se dispõem em perfeitas condições de uso.

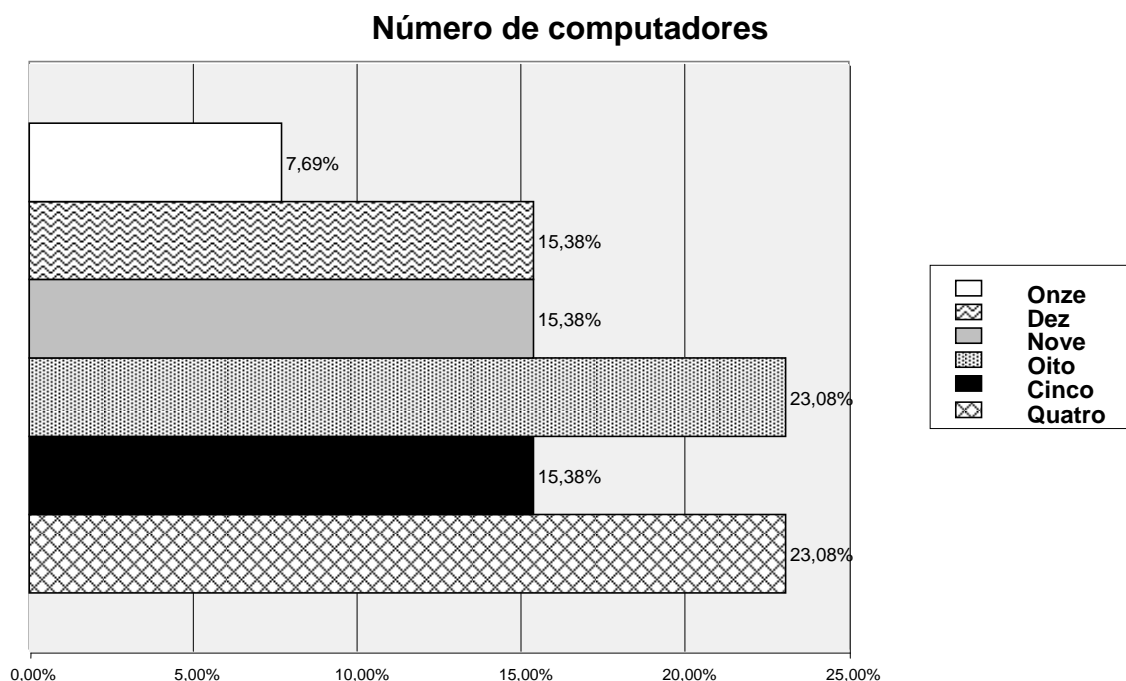


Fig. 4

Em sua maioria, encontraram-se oito computadores. Os jogos, nesses telecentros, exemplificam em geral, o estímulo à violência social, à vingança e ao egoísmo, como: “Counter-Strike” e “Play Station 2”, nunca requisitado pelas meninas, que preferem as pesquisas. Consultam o *Google*, fazem comunicação com o MSN, atualizam o *Orkut* ou *Fotolog*. Considerou-se que os meninos têm como centro de interesse os jogos. Em seguida, gostam de ler *blogs* e atualizar o *Orkut*, comunicam-se pelo MSN, assistem ao *You tube* e também fazem pesquisas escolares. Independentemente de gênero, pesquisas e MSN acabam tendo grande visibilidade, conforme atesta a figura 5.

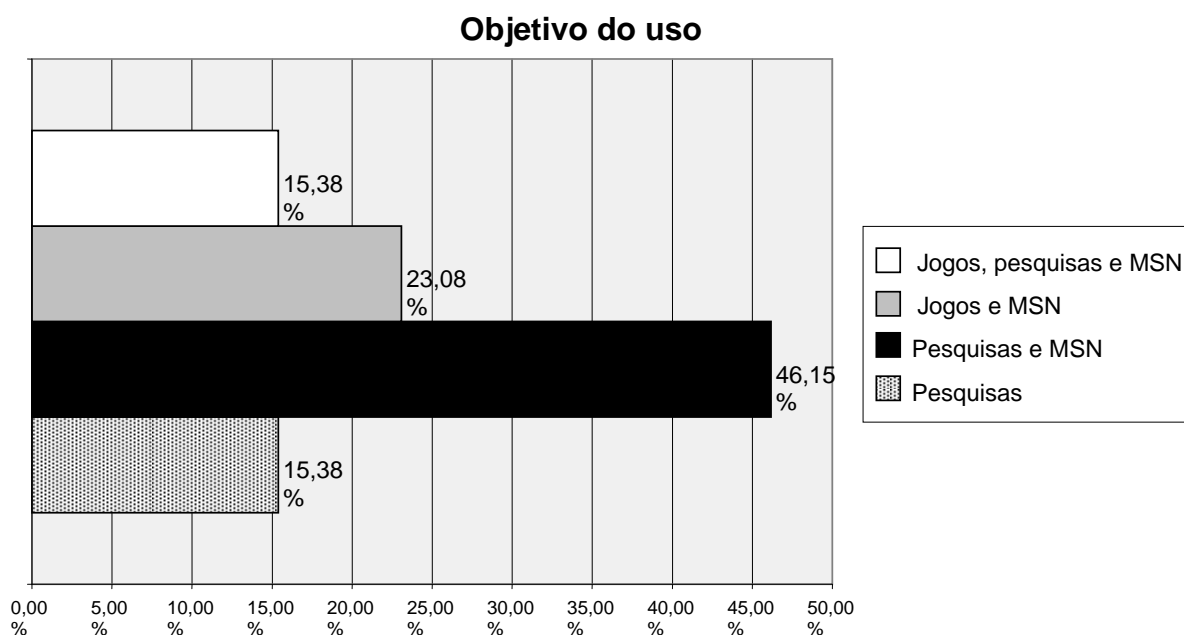


Fig. 5

LÉVY (1999, p. 60), já se antecipara quando afirmou que o ciberespaço poderá se tornar um meio “de tomada de decisão coletiva e de avaliação dos resultados, o mais próximo possível das comunidades envolvidas”. São esses os novos modos de construir a opinião pública e cidadania com a circulação entre o imaginário individual e coletivo.

Observou-se ainda que nessas *lan houses*, nem sempre há cadastro, exigido pela legislação, conforme fica evidenciado na figura 6. Os estudantes uniformizados ou não, perpassam e disputam os aparelhos com preço acessível (um a dois reais por hora) para a conexão virtual. Os usuários moderados ficam, em qualquer dia da semana, apenas meia ou uma hora plugados com amigos ou fazendo uso de *games*. Há, todavia, situações alarmantes. Em alguns telecentros, costuma-se fechar a empresa para que os hiper-usuários fiquem trancafiados jogando, no decorrer de uma noite inteira, aos gritos e resmungos, pulos e ranger de cadeiras, embora haja legislação que exija controle dos usuários e o público em geral.

Cadastro exigido para utilização

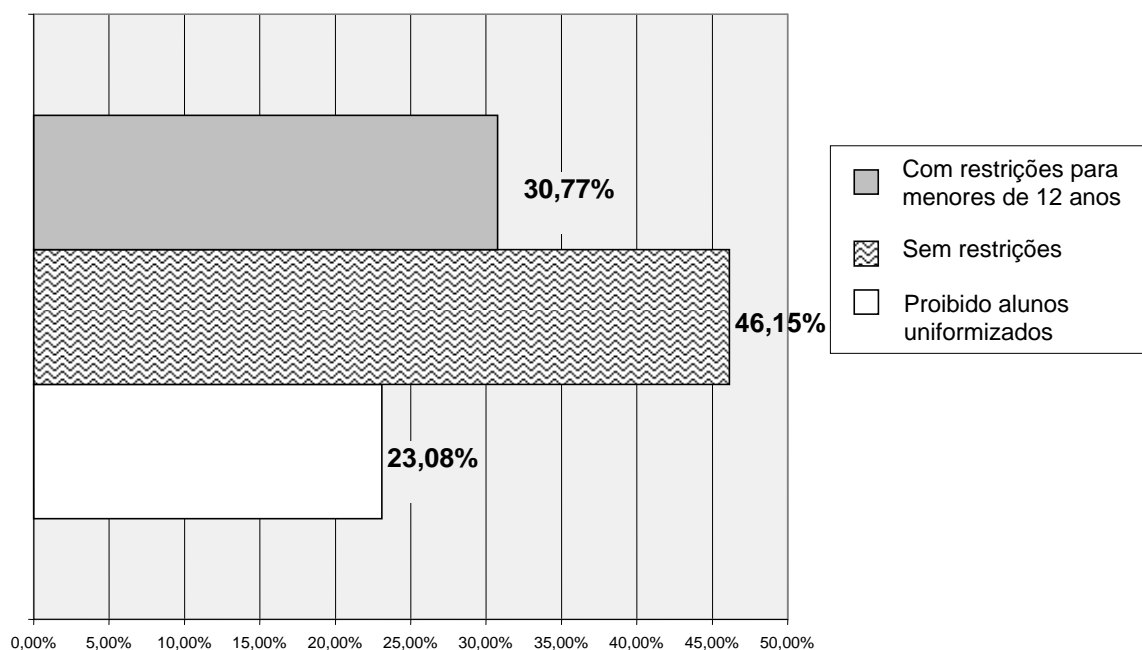


Fig. 6

No artigo da Lei Estadual 5.132 de 14 de novembro de 2007 consta a obrigação das empresas de locação de terminais de computadores a manterem cadastro de seus usuários exigindo identidade e um livro com data, hora e identificação.

Há ainda o Estatuto da Criança e do Adolescente, **LEI Nº 8.069, DE 13 DE JULHO DE 1990** que determina:

Art. 4º. É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária

Mas aqui podemos aprofundar a reflexão sobre o tema e perguntar: esses ambientes do tipo real X digital alteram o contexto social dos adolescentes positiva ou negativamente? É um local de encontro marcado apenas para simular jogos de guerra e violência social ou ali também o jovem conecta-se com o outro, socializando-se como os privilegiados sociais? Não estará tão plugado quanto um outro jovem de sua idade pertencente a uma classe social mais elevada que a sua? O que mais está acontecendo nessas arenas?

Para Castells (2003), a representação de papéis e a construção da identidade como base de interação on line está centrada entre os adolescentes. Estar em um local em que os computadores estão conectados em rede é como se estivesse em uma extensão da vida como ela é, em todas as suas dimensões e sob todas as suas modalidades. O sociólogo espanhol reafirma que a Internet não é apenas uma tecnologia, mas distribui informação, poder, geração de conhecimento e capacidade de interconexão. Estar desconectado significa estar à margem do sistema global interconectado. E, por isso, requerem-se saltos para eliminar a divisão digital planetária.

DISCUSSÃO

Se a tecnologia oferece liberdade, pode oprimir os desinformados, levar os desvalorizados à exclusão dos desvalorizados. Só vencerão os conquistadores do valor e os demais serão conduzidos à marginalidade? Se ela se torna onipresente em nossas vidas, por que não aperfeiçoar um princípio alternativo? Por que não reconstruir escolas, reciclar professores com uma pedagogia baseada na interatividade, na capacidade de aprender a pensar e reforçar a personalidade com as novas tecnologias da “hipermodernidade”, como denomina Lypovetsky (2001)?

É uma luta social. Logo os indivíduos do século XXI necessitam não apenas da habilidade de ler e escrever, mas compreender formas de comunicação audiovisuais, assim como produzir sentido por meio de imagens e sons. E mais: incorporá-los à educação formal e não-formal do homem desse novo milênio, para que não seja analfabeto da imagem e da escrita virtual.

Há entre os jogos eletrônicos os que possibilitam os jogadores a serem também autores e atores das aventuras e tragédias, desenvolvendo histórias de vida construídas, coletivamente, com altos índices de interação, criatividade e sintonia com as interfaces da aprendizagem virtual. Rompe-se assim, linearidade do livro, mas como uma alternativa de estruturação dos conteúdos escolares, para que o aprendiz, principalmente, da rede pública de ensino não seja testemunha neutra da existência dos audiovisuais do emergente século.

As escolas e as *lan houses* com apoio da rede privada e de políticas públicas podem incorporar a Internet como o trânsito de todas as vozes, abrindo-se à pluralidade e permitindo que as diferenças ganhem um novo significado na solidariedade democrática. Excluir as *lan houses*, voltadas para a periferia urbana, sem discussão e diálogo, seria reduzir a população de baixa renda ao processo de sintonia com o outro, em busca de informações relevantes à realização de tarefas impostas pela sociedade conectada. Devido à complexidade da questão em foco, criou-se evidentemente a desorganização social e virtual.

Conforme proposto por Morin (2002), toda evolução é fruto de um desvio que pode constituir verdadeiras metamorfoses: desorganização do sistema para, em seguida, ocorrer reorganização lúcida e criativa. Para Bauman (2001), a ordem guarda, ambivalentemente consigo, a possibilidade da desordem, que resolvida em sincronicidade, produz uma nova ordem, ainda mais fluida e líquida.

Esses nichos virtuais, com o acompanhamento do Estado e do setor privado, podem, com a atual desorganização, trazer a organização. Os jovens não estarão em posição de audiência de massa, com a tradicional recepção passiva no modelo manipulador *um-todos*: ouvir, olhar, copiar, prestar contas ao professor ou até mesmo, ser partícipe de jogos interativos e simulativos, sem significado para a formação de um profissional responsável e ético.

Nesse novo trânsito, o aprendiz poderá experimentar a criação do conhecimento no modelo *todos-todos* - o emissor e o receptor mudam de papel e de *status*: a mensagem se apresenta como conteúdos manipuláveis e não mais como emissão, possibilitando interferir, agregar de forma personalizada e, assim, modificar-se praticando o hipertextual e a interatividade no trânsito do ciberespaço.

O diálogo do privado com o público será importante para a conscientização e libertação crítica dos novos emergentes virtuais. O aproveitamento das *lan houses* poderá aprimorar-se, se nos dispusermos a discutir abertamente suas potencialidades e seus limites com tutores, arquitetos de percursos e trânsitos virtuais admitindo, obviamente, o caráter polêmico de tal empreendimento. Este é um vasto campo político e cultural quase virgem que está aberto a reflexões.

Antes de tudo, espera-se que estes questionamentos sirvam para o despertar de reflexões sobre esse novo espaço de entretenimento e de trânsito cultural para as comunidades carentes com uma dinâmica digital excludente. É dever explícito de todos nós, que operamos com a reflexão e produção da sociedade do conhecimento e da informação, estarmos atentos às dinâmicas e arranjos que a eletrônica e equipamentos midiológicos possam trazer. Mas sem nunca perder as mais finas esperanças de uma justiça pluralista e um direito distributivista, para

então, não nos indagarmos sobre os dilemas do porão e sim, arquitetarmos olhares a partir do sótão e repensarmos com gosto, os desafios da fluidez da alta modernidade.

Referências bibliográficas

BARBERO, Jesus Martin. **Globalização da comunicação e transformação cultural**. In: MORAN, Denis (ed.). **Por uma outra comunicação: mídia, mundialização cultural e poder**. Editora Record, São Paulo. 2003.

BARBERO, Jesus Martin. **Sociedade Mídiatizada**. In: MORAN, Denis (ed.). **Por uma outra comunicação: mídia, mundialização cultural e poder**. Editora Record, São Paulo. 2003.

BAUMAN, ZYGMUNT (1999). **Globalização e consequências humanas**. Trad. Marcus Penchel. Editor Jorge Zahar, Rio de Janeiro de 1999.

BAUMAN, ZYGMUNT. **Modernidade e Ambivalência**. Editor Jorge Zahar, Rio de Janeiro. 1999.

BAUMAN, ZYGMUNT. **Modernidade Líquida**. Editora Jorge Zahar, Rio de Janeiro. 2001.

CASTELLS, Manuel de. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2003.

CASTELLS, Manuel de. **A Galáxia da Internet**. Trad. Maria Luiza C. Borges. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2003.

CASTELLS, Manuel de. Internet e Sociedade em rede. In: MORAN, Denis (ed.). **Por uma outra comunicação: mídia, mundialização cultural e poder**. Editora Record, São Paulo. 2003.

DIZARD JR., Wilson. **A Nova mídia**. Trad. Edmond Queiroga e Antonio Jorge. Editor Jorge Zahar, Rio de Janeiro. 2000.

JOYANES Aguilar, Luis. **Cibersociedade: desafios sociais de um novo mundo digital**. Madri: McGraw-Hill, 1997.

LEVY, Pierre. **Inteligência Coletiva**. Trad. Luiz Paulo Rouanet. Editor Loyola, São Paulo. 1999.

LIPOVETSKY, Gilles. **Os tempos modernos**. Barcarola. 2004.

MORIN, Edgar (2002). **Os sete conhecimentos necessários para fazer EDUCAÇÃO futuro**. Editor Cortez, São Paulo. 2002.

SANTOS, Sidnei Cardoso Filho. **Lan casas - Ilhas contato à globalização Um estudo de caso de Baixada Fluminense**. Disponível em www.tamandare.g.12.br/ciber/Lan_House%20reformulado%2005%2004%2006.pdf (acesso em 12/06/2008).

Outras fontes:

<http://www.lanhousing.com.br> (acesso 4/05/2008).

<http://noticias.terra.com.br/brasil/interna/0,,OI1055612-EI306,00.html> (acesso 3/03/2008)

<http://www.tamandare.g.12.br/simpósio/lanhouse.pdf> (acesso em 12/06/2008).

<http://www.ub.es.geocrit/sn/sn-170-36.htm> (acesso em 30/03/2008).