

Projeto de doutorado

Comunidades online: domesticidade e sociabilidade na era da informação

Msc. Denise Mônaco dos Santos

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

A reflexão sobre os espaços domésticos contemporâneos pressupõe o estudo das implicações da introdução das chamadas novas mídias na vida cotidiana e suas relações com os espaços de morar. Este trabalho busca discutir conceitualmente estas relações nos seus mais variados aspectos. Pretende apresentar e examinar dados a partir da intervenção em uma comunidade concreta, com a implantação de comunicação mediada por computadores e outros equipamentos informatizados, dotados com uma interface colaborativa. Pretende-se avaliar, entre outros, os efeitos desta nova mídia nas relações sociais, dentro e fora da comunidade, no espaço físico da comunidade e nas habitações. Pretende-se relacionar este estudo com o campo de ação das classes sociais menos favorecidas.

XXXXXXXXXXXXXXXXXX

In other words, there is no virtual world independent from the physical/social world. There is continuity between family life, work life, face-to-face sociability, and electronic communication, with a pattern of interaction that combines in different forms these various expressions of sociability. 1[1]

No início do século XX, nos países onde o processo de industrialização já estava efetivado ou em plena expansão, o automóvel foi um dos grandes agentes determinantes de padrões urbanísticos e de desenho das principais cidades, e, conseqüentemente, de suas habitações. Paralelamente, no momento atual, é correto pensar que as novas Tecnologias de Informação e Comunicação (comumente nomeadas TICs) poderão potencializar novas formas de agrupamentos humanos, e que de certa forma, contribuirão para moldar o desenho das cidades e das habitações do século XXI.

Aos planejadores urbanos e arquitetos contemporâneos, seria pertinente refletir e propor urbanidades e espaços habitacionais típicos da “era da informação”² [2] , que, por suas especificidades, não poderiam ser implementados em outro contexto. Mas a real dimensão da amplitude das alterações que as novas tecnologias de informação e comunicação implantam na sociedade deste princípio de século, e dos anos por vir, ainda é imensamente desconhecida, embora não faltem estudos prospectivos a este respeito. As mudanças em muitas instâncias da vida cotidiana daqueles que vivem já imersos nesta realidade são potencializadas pela rápida difusão da informatização. Suas implicações são sentidas em atividades de trabalho e produção, de lazer, na educação, na saúde, assim como nas relações interpessoais, nas estruturas de poder, na configuração das instituições, abrangendo o todo que compõe a esfera social. Segundo Castells, a base material da nova sociedade é a informação, sendo as tecnologias da informação as ferramentas para gerar riquezas, exercer o poder, e criar códigos culturais.³ [3] Desde os anos 1970, novos instrumentos tecnológicos de comunicação, processamento de informação e geração de conhecimento estão em franco desenvolvimento, e nos anos 1990, uma parte deles passaram a ser amplamente utilizados, graças à grande expansão e difusão da rede mundial de computadores, a Internet. Mas o uso do computador como um importante canal de comunicação é apenas um dos pilares centrais da sociedade baseada na informação. O desempenho das esferas econômicas, produtivas, sociais, institucionais e culturais está centrado no fluxo de informação, e, conseqüentemente, na geração de

1[1] CASTELLS, M. *The Social Implications of Information & Communication Technologies*. Report prepared for UNESCO's World Social Science Report, 1999. Disponível em <http://www.chet.org.za/oldsite/castells/socialicts.html>

2[2] Termo usado pelo sociólogo espanhol Manuel Castells, professor da Universidade de Berkeley – USA, um dos principais estudiosos da contemporaneidade. Sua trilogia *A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura*, analisa profundamente as mudanças paradigmáticas dos últimos anos.

3[3] CASTELLS, op. cit.

conhecimento. Este novo padrão tecnológico está presente nos mais diferentes países, e nos seus diferentes grupos e classes sociais, com grande variação em extensão e profundidade. Isto quer dizer que, em âmbito mundial e também local, há quem esteja totalmente imerso nesta nova realidade em transformação, mas há também quem se encontre excluído deste novo contexto.

Intrinsecamente vinculados a essas transformações estão sendo construídos novos paradigmas sociais. O que parece ser relevante, e que interessa particularmente aqui, são os impactos da revolução tecnológica baseada na microeletrônica sobre a vida cotidiana. As alterações sociais presentes no dia-a-dia, principalmente através da inserção das chamadas novas mídias, são, de certa forma, profundas e já não passam despercebidas.⁴ [4] À mudança da relação das pessoas com o tempo e espaço⁵ [5] somam-se, concretamente, as novas facetas do trabalho⁶ [6] e a configuração da chamada sociedade da informação⁷ [7] – aquela vinculada à universalização do uso da Internet e da sua instituição como um dos mais importantes meios de comunicação. Novas formas de sociabilidade estão emergindo e somando-se às existentes. As chamadas comunidades virtuais, embora apresentem múltiplas características, constituem uma realidade difícil de ser contestada. Mas está longe ainda o consenso entre os pesquisadores com relação às novas questões no âmbito da sociabilidade. Entre as análises de cientistas sociais que, de forma pessimista, enxergam no futuro o fim das relações sociais face-a-face, e àquelas precavidas ao extremo, que ignoram alterações significativas nos vínculos sociais, somam-se ainda as que exploram as evidências disponíveis deste processo de construção de novas bases das relações em sociedade, centrando parte de suas análises nas comunidades virtuais. Em muitos destes estudos, parte-se do princípio de que comunidade é não apenas uma sociabilidade local, baseada em limites geográficos, centrada em relações face-a-face, mas uma instância onde valores e interesses são partilhados, onde está presente a sensação de pertencimento. Neste caso, o senso de comunidade seria o incentivador da participação pública, dos princípios democráticos, e da civilidade, como enunciado, por exemplo, por Keith Hampton, da Universidade de Toronto.⁸ [8]

4[4] Além dos computadores e da Internet, são novos veículos de comunicação também os sistemas televisivos a cabo, os sistemas de telefonia móvel, e as econômicas *set-top boxes*, menos difundidas no Brasil, para citar apenas alguns.

5[5] É sabido, no universo das Ciências Sociais, que a prática e a construção social do espaço e tempo está amplamente ligada ao processo de transformação histórica. Neste sentido, Manuel Castells discute a emergência, na era da informação, de “espaços de fluxos” e de “tempos infinitos” que afetariam profundamente as noções tradicionais de tempo e espaço.

6[6] A configuração do trabalho vem se alterando nos últimos anos. Pode-se citar, como exemplo inicial, o crescente aumento da migração, para o espaço doméstico, de atividades relacionadas ao trabalho remunerado. Trabalhadores e empresas não necessariamente precisam ocupar o mesmo espaço físico, graças às possibilidades de comunicação geradas pelas TICs.

7[7] Expressão e definição utilizadas por pensadores como Paul Virilio, Pierre Lévy, Henri-Pierre Jeudy, Nicholas Negroponte e William Mitchell, entre outros, e amplamente aceitas em programas governamentais de diversas nações.

8[8] Ver HAMPTON, K. N. Place-based and it mediated “community”. *Planning Theory & Practice* 3(2), p. 228-231, 2002.

Frente ao contexto acima assinalado, o entendimento dos novos padrões de sociabilidade a partir da inserção das novas mídias na vida cotidiana parece imprescindível para a construção dos atuais espaços da cidade, em geral, e domésticos, em particular, sejam eles privados, coletivos ou públicos. Ainda que certas alterações sejam já visíveis no uso desses espaços, muitas questões implicadas nas relações entre eles e um novo padrão de vida cotidiana, marcado pela inserção das novas mídias, são desconhecidas. Parece que cidades e moradias, de certa forma, vão se adaptando de forma improvisada aos novos modos de vida e tentam permanentemente não só alocar novos equipamentos, mas, principalmente, novos comportamentos, à espera de iniciativas projetuais que substancialmente espelhem as tendências emergentes.

O estudo aqui proposto pretende pesquisar as relações entre a introdução das chamadas novas mídias na vida cotidiana e os espaços de morar. Pretende enfocar os novos comportamentos derivados do uso da chamada comunicação mediada por computador, e, particularmente, suas relações com os espaços concretos. Parte-se do princípio de que o ambiente virtual é um novo *locus* de interação social, em todos os níveis, e que as chamadas comunidades virtuais podem ajudar na reapropriação dos espaços concretos sobre novas bases.⁹ [9] Pretende-se direcionar o estudo, particularmente, para comunidades virtuais potencializadas em meio às camadas sociais mais pobres, que estão mais distantes das possibilidades oferecidas pelas novas TICs, e destacar o papel das políticas públicas na reversão desta situação, quando assumem o papel de agentes a favor da inclusão digital. A criação de comunidades virtuais em meio a comunidades existentes pressupõe a criação de novos níveis de sociabilidade – em abrangência e em intensidade – que, no dia-a-dia, podem ser de fundamental importância quando se trata de comunidades carentes. Além da comunicação e acesso à informação de modo geral, das possibilidades de lazer e entretenimento, muitos serviços, inclusive públicos, podem ser disponibilizados através do uso da rede de computadores. É importante, neste sentido, que os dispositivos eletro-eletrônicos de transmissão à distância – por exemplo, os computadores –, sejam equipados com interfaces altamente interativas, já que, nessas comunidades virtuais, os usuários não podem apenas ser espectadores ou “navegadores”, mas devem ser agentes criadores. Devem participar da criação de informações, podendo adicionar, editar e alterar conteúdos. Assim, pretende-se entender o impacto da comunidade virtual num certo recorte de espaço físico, sua contraposição ou complementação com relação à comunidade concreta, refletindo como este novo *locus* de sociabilidade pode estar alterando os espaços de morar – ou pode estar mostrando-se capaz de fazê-lo – de determinados grupos sociais. E de forma mais ampla, busca-se pensar

9[9] É importante destacar que o conceito de comunidade virtual é amplo, podendo designar desde grupos de interesses, em vários níveis, existentes na Internet, às redes Intranet. O que interessa especificamente aqui, quando se trata de comunidades virtuais, são os grupos de pessoas que se comunicam virtualmente e que, ao mesmo tempo, pertençam a uma mesma localidade delimitada fisicamente, ou seja, pertençam a um certo espaço geográfico reconhecido, como conjunto residencial, bairro, vizinhança, comunidade rural, entre outros.

sobre as possibilidades do universo virtual que podem estar complementando experiências concretas, ampliando visões de mundo.

Várias experiências, em diferentes níveis e localizações, estão sendo desenvolvidas no sentido de possibilitar a criação de comunidades virtuais. Elas vão desde pesquisas acadêmicas a iniciativas de governos e empresas, passando por experiências patrocinadas por organizações não governamentais. O que se busca é a expansão do uso e das possibilidades das TICs, aprofundando os benefícios que a comunicação informatizada pode gerar em determinados contextos, principalmente em comunidades carentes, permitindo acesso à informação, ampliando interações sociais, e gerando determinados serviços que podem garantir uma melhoria na qualidade de vida. São realizações de diversas naturezas, *status* sócio-culturais e soluções técnicas, que podem ir da instalação de computadores conectados em rede – via cabos ou *wireless* – em determinados fragmentos urbanos, à criação de interfaces usuário/computador colaborativas.¹⁰ [10] A seguir, apresentam-se resumidamente algumas realizações que, de certa forma, estão ligadas à configuração de comunidades virtuais e a iniciativas que visam relacionar a comunicação informatizada a localidades físicas. Netville, no Canadá, Helsinki *Virtual Village*, na Finlândia, VAN Bohechio, na República Dominicana, Les Courtillières de Pantin, na França e Solonópole, no Brasil, são, de certa forma, experiências que promovem a comunicação e trocas de informação, em amplo sentido, via conexão de computadores em rede, centrada numa localidade física.

Netville, Canadá Netville foi uma experiência inovadora, implantada em 1997, em um conjunto residencial de pouco mais de setenta casas, localizado na periferia de Toronto. O objetivo foi equipar moradias com conexão rápida à Internet, integrando uma comunidade virtual através de uma Intranet. Tal experiência foi objeto de estudo de pesquisadores da Universidade de Toronto, e de um consórcio de empresas telecomunicações, responsável por fornecer o acesso gratuito de banda larga à rede. Ambos estavam interessados na possibilidade de monitorar a comunidade virtual, esperando colher dados sociológicos e tecnológicos, respectivamente. Os moradores de Netville¹¹ [11], que usufruíam tanto da navegação na rede e de serviços de correio eletrônico, como de outros dispositivos de comunicação apenas para o conjunto, gratuitos, consentiram em ser objetos de estudo, tendo sua lista de discussão via *e-mail* pesquisada. Esta lista de discussão era a instância principal que os moradores usavam para comunicarem entre si exclusivamente, e tornou-se a forma privilegiada pela qual eram discutidas as questões referentes ao conjunto, ao bairro, à vizinhança, além de importante meio de divulgação de informações sobre a comunidade e seus membros. A realização de Netville foi sistematicamente planejada, avaliada e analisada. Os sociólogos Keith Hampton e

¹⁰[10] Interfaces computacionais em que diversos usuários interagem comunicando-se em tempo real, utilizando a internet, como certos jogos, e programas conhecidos como *instant messagers*.

¹¹[11] Em sua maioria famílias nucleares, de classe média-baixa.

Barry Wellman sugerem, a partir desta experiência, que redes virtuais de comunicação podem consolidar laços sociais, e que o fortalecimento comunitário passa por interações que ocorrem tanto na instância física como na virtual.

Helsinki Virtual Village, Finlândia 12[12]

Iniciativa pública e privada, envolvendo empresários, pesquisadores, e planejadores urbanos, Helsinki Virtual Village é uma comunidade virtual equipada com TICs de última geração, que está sendo implantada no subúrbio de Arabianranta, em Helsinque. Para a localidade, são previstos doze mil residentes, em 2010, entre trabalhadores e estudantes, e setecentas empresas de pequeno e médio portes. Estima-se que a comunidade virtual terá mais de vinte mil pessoas. Além da participação do governo finlandês e algumas universidades, o empreendimento conta com o apoio de consagradas empresas ligadas ao ramo das telecomunicações e tecnologias da informação, como Sonera, Ericsson, Motorola, Nokia, IBM, Digia, entre outras, que encontraram nesta experiência um laboratório concreto para testar seus produtos e serviços. O diferencial de Helsinki Virtual Village diante de outras comunidades *online* é o uso preferencial dado aos equipamentos e tecnologias de telecomunicações *wireless*. Mobilidade parece ser o conceito de base do planejamento desta comunidade, que é chamada de a primeira comunidade móvel do mundo. Segundo seus criadores, trata-se de uma visão antecipada de cidades do futuro funcionando atualmente. O projeto, que está sendo implantado em fases, prevê para Arabianranta uma infraestrutura de rede tanto por cabos de fibra ótica de banda larga, como por conexões sem fios, que possibilitarão a criação de uma comunidade em rede interativa. Seus usuários poderão estar conectados por equipamentos portáteis, como telefones celulares inteligentes e PDAs – *Personal Digital Assistant*, mas também por microcomputadores e televisores digitais, e a idéia é que eles mesmos possam criar suas próprias organizações sociais, controlando e atualizando seus próprios dados na rede, ininterruptamente. 13 [13] A expectativa também é de que eles mesmos criem seus grupos de interesse.

VAN Bohechio, República Dominicana

Na localidade de Bohechio, região central da República Dominicana foi implantada a primeira *Village Area Network* - VAN, um projeto desenvolvido pelo laboratório de mídia eDevelopment, do MIT, *Massachusetts Institute of Technology*. Trata-se da implantação de redes de conexão de banda larga para comunidades rurais de países em desenvolvimento, para serviços móveis e fixos, usando tecnologias *wireless*. Bohechio tem em torno de sete mil pessoas, e as linhas telefônicas existentes na comunidade não ultrapassam cinco. Nesta região, uma das mais pobres do país, foi implantado um telecentro

12[12] As informações aqui apresentadas referem-se ao texto *In Helsinki Virtual Village...* de Willian Shaw disponível em <<http://www.wired.com/wired/archive/9.03/helsinki.html>>

13[13] Qualquer informação criada num determinado sistema operacional de um determinado equipamento poderá ser decodificada em diferentes versões para serem disponibilizadas em outros equipamentos.

LINCOS14 [14] (*Little Intelligent Communities*), que provê acesso aos serviços de comunicação e informação, estendidos também para fora do centro da comunidade, cobrindo uma área de 11 km². Para VAN Bohechio, foi concebido um sistema de interface usuário/computador que permite a utilização da Internet por pessoas de variados níveis de escolaridade.15 [15] Trata-se do *Community Knowledge Sharing* (CKS), um sistema que suporta quatro funções: além de navegar, os usuários podem anotar, adicionar conteúdos, e revisar. O CKS opera de modo múltiplo, para apoiar os usuários na produção, gravação e leitura de mensagens. Sua proposta é aumentar a acessibilidade à tecnologia através de uma interface que comporte vários recursos para a interação dos usuários. Além de textos, podem-se utilizar ícones – estruturas visuais –, e recursos mistos, que envolvem também áudio.

Solonópole, Brasil Município do interior do Ceará, Solonópole possui por volta de dezessete mil moradores, sendo oito mil deles residentes na zona rural. Trata-se de um típico município do interior nordestino brasileiro, com poucos recursos econômicos e socialmente carente, mas que possui um diferencial – sua rede de comunicação, implantada a partir de 2001, através de ondas de rádio. Computadores, antenas parabólicas, provedor de Internet *wireless*, telecentro, *software* livre, e todo o universo que gira em torno das TICs, fazem parte da realidade cotidiana de uma grande parcela dos cidadãos solonopolenses. Além de um telecentro, chamado Ilha Digital, com computadores com acesso à Internet, disponível à população, e da possibilidade de acesso à rede das residências e estabelecimentos comerciais, a totalidade das instituições públicas da cidade, como hospital, escolas e prefeitura, possuem serviços computadorizados conectados à rede. O *website* do município é uma instância de divulgação de informações e serviços, de prestação de contas do poder público e também de comunicação para moradores ausentes. Destaca-se, nesta experiência brasileira, a concretização de uma possibilidade no campo da inclusão digital, pois, nela, quase tudo é oferecido gratuitamente aos cidadãos. Apesar de não se possuírem ainda dados sistematizados a respeito das alterações que ocorreram nesta comunidade a partir da inserção dos computadores com acesso à Internet, é consenso entre aqueles que trabalham na manutenção do projeto digital do município considerar que novas possibilidades de interação social foram consolidadas a partir de sua implantação. Solonópole é um exemplo de política pública bem sucedida na área digital.16 [16]

14[14] A implantação de telecentros LINCOS conta também com o patrocínio da Fundação para o Desenvolvimento Sustentável da Costa Rica e de outras instituições públicas e privadas de vários países.

15[15] Na região de Bohechio, o índice de analfabetismo gira em torno de 40%. A experiência está descrita em SHAKEEL, H. U. *Community Knowledge Sharing: an Internet application to support communications across literacy levels*. Thesis for the degree of Master of Science in Technology and Policy, submitted to the Engineering Systems Division at the Massachusetts Institute of Technology, 2001.

16[16] Informações sobre a experiência de Solonópole podem ser encontradas no *site* oficial do município: <http://www.solonopole.ce.gov.br>

Les Courtilières de Pantin, França¹⁷ [17]

Construído sob influência dos preceitos modernistas na periferia de Paris, degradado materialmente e socialmente, o conjunto habitacional Les Courtilières de Pantin compõe-se de edifícios de apartamentos para população de baixa renda, e foi objeto de intervenção dos arquitetos Claire Petetin e Philippe Grégoire, visando à integração social de seus moradores. Apoiados financeiramente pelo Ministério da Cultura francês e pela Secretaria da Cultura da Prefeitura de Pantin, eles planejaram, em 1999, a realização de uma intervenção no conjunto que começou não no espaço concreto, mas pela criação de uma interface colaborativa usuário-computador que estimulasse o surgimento de uma comunidade virtual formada pelos moradores. A etapa inicial consistiu na instalação de um telecentro, chamado de *InfoKiosk*, mas o projeto envolveu várias ações, entre elas a instalação nos computadores de um ambiente virtual 3D que reconstruiu Les Courtilières em uma ambiência de *video games*. Todo usuário podia situar uma representação de si próprio – seu avatar – e de seu espaço doméstico dentro do conjunto virtual, o que lhe permitia a imediata identificação pessoal e de seu grupo familiar com a interface oferecida. O objetivo era fazer do espaço na *web* um ponto de encontro e de identidade possível, já que no Les Courtilières virtual cada um tinha o direito e a possibilidade de se expressar, o que não acontecia no espaço concreto.

Podem-se citar ainda outros dois exemplos, um de desenvolvimento de projeto de interface e outro de *website*, cujos objetivos estão voltados para a inclusão digital de populações de baixa renda, através da criação de dispositivos de interatividade, que facilitam o acesso à informação e a comunicação de pessoas de diferentes realidades sócio-culturais. Interfaces colaborativas de diálogo homem-máquina podem tornar-se um meio privilegiado de comunicação, como de acesso e produção de informação, quando livres de intervenções ideológicas. Estas duas experiências, embora distintas, podem também ajudar na compreensão dos fenômenos aqui abordados.

www.tarahaat.com

O *website* www.tarahaat.com é destinado à população de comunidades carentes rurais da Índia. Criado pelo *Development Alternatives Group*, o *site* faz parte do projeto TARA - *Technology and Action for Rural Advancement*. A estrutura da interface utilizada no portal é visual e sonora, facilitando a usabilidade pelas pessoas com baixos níveis de escolaridade. Foi projetada para ser simples, priorizando também a utilização por crianças e adultos analfabetos. Vários serviços estão disponíveis no *site*, desde notícias gerais, até informações sobre saúde, educação, economia, informes sobre o governo, entretenimento e comércio.

Data Cloud 2.0

O Data Cloud 2.0 é um *software* de código fonte aberto, livre, projetado pelos institutos holandeses ArchiNed e V2_Lab. Trata-se de uma interface cujo objetivo é funcionar como ferramenta de

¹⁷[17] As informações a respeito desta experiência foram extraídas de TRAMONTANO, M. Vozes Distantes: organização e sociabilidade em comunidades informatizadas. In: SILVEIRA, S. A., CASSINO, J. *Inclusão digital e software livre*, São Paulo: Conrad, 2003.

informação que pode servir de apoio a uma comunidade. O programa possibilita navegação e interação com o usuário, que tem liberdade para explorar, adicionar e editar conteúdos. A estrutura do Data Cloud é associativa, ou seja, trabalha com proximidade de objetos por significados associativos. A navegação pelo programa não é linear nem hierarquizada. Os usuários exploram e organizam o espaço de informação como desejarem, mudando as características dos dados e sua posição dentro da “estrutura espacial”.¹⁸ [18] O programa permite grande fluidez e audiência participativa, possibilitando aos usuários realizarem mudanças que são elaboradas a cada nova busca ou reconfiguração. Trabalha-se com mídias variadas, desde imagens, a vídeos, textos, modelos 3D, arquivos de som, etc. Segundo seus criadores, o programa busca desenvolver um conceito de interface abstrata, evitando metáforas inadequadas com o mundo físico e representações diretas. Conceito oposto ao desenvolvido no *website* www.tarahaat.com e na interface criada para Pantin, que recriam, na tela, imagens pertencentes ao cotidiano dos usuários.

As experiências descritas acima possuem diferenças de estruturação, métodos, objetivos, contextos sócio-econômico-culturais, além de fazerem parte de distintas iniciativas de viabilização. Fatos que, se por um lado, dificultam comparações entre elas, estimulam a indagação sobre possíveis vantagens e desvantagens de cada uma. Este breve exame preliminar deixa claro que, para tal, é imprescindível, por um lado, uma interdisciplinaridade que envolve várias áreas de estudo, como a Computação, as Ciências Sociais, a Arquitetura, o Urbanismo, e a Psicologia, entre outras, e por outro, parcerias entre comunidade, poder público e iniciativa privada.

¹⁸[18] Segundo seus criadores, a organização do programa é espacial, inspirada no *design*, na arquitetura, nas representações científicas das estruturas atômicas, jogos, realidade virtual, cartografia em 3D. Disponível para descarga gratuita em <http://datacloud2.v2.nl>

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

As respostas às indagações formuladas a partir das experiências acima descritas são urgentes. Os idealizadores de Helsinki Virtual Village esperam ver esclarecidos, a partir da iniciativa de comunidade virtual centrada em Arabianranta, os efeitos sociais de uma profunda conectividade. “A constante disponibilidade de conexão sem fios criará comunidades mais unidas ou mais isoladas? Como as pessoas equilibrarão preocupações de isolamento com as vantagens óbvias da extensão de alcance sem fios? E quanto de conexão – uma vez sendo o *status quo* – as pessoas realmente vão querer?”¹⁹ [19] Existem inúmeros pesquisadores e os mais diversos estudos que abordam as questões relativas ao universo das novas TICs, dentre os quais destacam-se Manuel Castells, Eric Hobsbawn, Philippe Quéau, Pierre Lévy, Jean Baudrillard, William Mitchell, Nicholas Negroponte, Henri-Pierre Jeudy, Paul Virilio, entre tantos outros. No campo das relações das TICs e o universo das relações sociais e comunitárias é importante sublinhar os trabalhos pioneiros de Howard Rheingold, e, particularmente, os de Barry Wellman e Keith Hampton, também autores dos estudos sobre Netville.²⁰ [20]

Para Wellman, o que se está vivendo atualmente é uma profunda mudança paradigmática, principalmente no modo como a sociedade é organizada.²¹ [21] Segundo o autor, vive-se hoje em sociedades em rede – *networked societies*. Na sociedade baseada em grupos, as pessoas se relacionam com poucos membros de cada grupo dos quais participam, confinadas de acordo com uma estrutura precisa, com limites para inclusão e exclusão, e hierarquias profundas. Já nas sociedades em rede, as interações são mais diversas, as hierarquias mais rasas, os limites mais permeáveis. Em casa, no trabalho, e em outras instâncias, as trocas acontecem entre redes múltiplas, sendo a rede de computadores – não uma rede social – a infraestrutura tecnológica que aumenta a habilidade das pessoas e organizações em comunicarem-se, de forma melhor ou pior. O viver em redes pressupõe, segundo Wellman, o aumento das habilidades para conectar muitos ambientes sociais e a diminuição do controle que estes ambientes têm sobre as pessoas. Também pressupõe interações baseadas nas características das pessoas, no seu estilo de vida, seu pensamento e interesses, substituindo critérios como idade, gênero, raça e etnia; cria vínculos indiretos ao invés de isolamento, amplia a possibilidade de escolhas e reduz a identificação e a pressão de se pertencer a grupos, aumentando a oportunidade de globalização.

Ao indagar-se a respeito dos efeitos do ciberespaço nas relações sociais e discutir a natureza das comunidades virtuais, Keith Hampton destaca o debate sempre presente no meio acadêmico, quando se trata destes

¹⁹[19] SHAW, W. , In: *Helsinki Virtual Village* Disponível em <<http://www.wired.com/wired/archive/9.03/helsinki.html>>

²⁰[20] Vale lembrar que, aspectos relativos ao tema ‘comunidades’ já mereceram nossa particular atenção, através do desenvolvimento de um olhar aguçado sobre os conjuntos estudados na pesquisa de mestrado “Atrás dos Muros: unidades habitacionais em condomínios horizontais fechados”.

²¹[21] WELLMAN, B. *Living networked in a wired world*. For Marti Hearst and Dick Price, “Trends and Controversies” section of IEEE Intelligent Systems, January-February, 1999.

assuntos, entre aqueles que denomina não utopistas e os chamados utopistas tecnológicos.²² [22] Os primeiros acreditam que na sociedade da informação, na qual trabalho, lazer e vida social ocorrem em grande parte em ambientes informatizados e virtuais, as pessoas podem rejeitar as relações sociais centradas em vínculos baseados em localizações físicas e contatos pessoais. Por outro lado, os segundos acreditam que a Internet criou uma forma totalmente nova de comunidade, que libertou o indivíduo das restrições geográficas, e das características sociais como gênero, raça e etnia. Segundo o autor, este debate não reconhece que, perdida ou recriada, a comunidade já foi libertada da geografia, do lugar físico, e que as novas TICs podem, por um lado, assegurar a promessa de reencontro das comunidades baseadas em lugares físicos, ou por outro, de libertá-las definitivamente. O autor alerta que, apesar de estar claro que existem vínculos sociais baseados em compartilhamento de espaços concretos, a similaridade de interesses é a mais importante forma de manutenção de laços sociais. “Definem-se comunidades como relações de vínculos informais de sociabilidade, apoio e identidade, raramente limitando-se a solidariedades de vizinhança ou até mesmo a grupos unidos de família e amigos”, escreve Hampton. “Comunidades consistem em afinidades distantes, de local de trabalho, de vínculos de grupo de interesse e de vizinhança, que, juntos, formam uma rede social que provê ajuda, apoio, controle social e outros vínculos para ambientes múltiplos. Dentro destas comunidades pessoais os indivíduos usam múltiplos métodos de comunicação: contato direto, telefone, correio postal, e mais recentemente *fax*, *e-mail*, *chats*, e grupos de discussão via *e-mail*. Procurar pelo lugar da comunidade (seja em vizinhanças ou no *cyberspace*) é um dos meios inadequados de revelar vínculos comunitários.” Interessa particularmente aqui, o que Hampton revela, a partir de Netville: que as TICs encorajaram uma comunidade no nível menos esperado, o de vizinhança, que não tem tradição na América do Norte. Isto porque, na verdade, caso seja dada oportunidade para as pessoas interagirem e trocarem informações num determinado local, é mais provável a formação de vínculos sociais locais fortes. As TICs facilitam a troca de informação, comunicação e outros recursos ao nível de vizinhança, encorajando comunidades baseadas no espaço físico, ou seja, a oportunidade de interação social local é a responsável pelo aumento do envolvimento comunitário. Isto pode ser válido tanto para vínculos sociais locais como para um aumento de participação pública. O estudo leva a crer que projetar comunicações mediadas por computadores para facilitar a troca de comunicação e informação, em bases locais, na falta de outras oportunidades institucionais para tal, pode melhorar o fluxo de informação e ampliar redes sociais locais, aumentando a rapidez de envolvimento comunitário.

Castells, ao indagar-se a respeito das implicações do uso maciço da Internet como meio de comunicação, ressaltava várias questões.²³ [23] Primeiramente, destaca que a rede é um veículo que não é facilmente

²²[22] HAMPTON, K. N. Place-based and it mediated “community”. *Planning Theory & Practice* 3(2), 2002, p. 228-231

²³[23] CASTELLS, M., *op. cit.*

controlável técnica ou politicamente, fato que abranda os efeitos nocivos dos tradicionais sistemas de comunicação de massa. Afirma que a universalização da rede não implica no aparecimento de uma sociedade virtual que substituiria o que ele chama de "sociedade real" e cita o trabalho de Barry Wellman, que mostra que as redes sociais mediatizadas por computador são largamente associadas às práticas sociais das pessoas nas suas já existentes redes sociais, destacando que as comunidades eletrônicas não são menos reais ou menos significantes que as comunidades territoriais, fixadas espacialmente.²⁴ [24] A Internet ampliaria cadeias sociais arraigadas, ao invés de deslocá-las. Chama atenção para o fato de que o uso compartilhado da Internet se dá em situações de interesses profissionais e pessoais, e para isso são criadas redes com propósitos específicos, através de afinidades, valores e interesses. Cita também estudos psicológicos que apontam que o canal induz personalidades flexíveis e identidades mutáveis, mas que são livres de constrangimentos e individualizadas no seu modo de interação. Por fim, afirma que a sociabilidade na Internet pode ser forte ou fraca, dependendo das pessoas e do conteúdo das suas relações, e que está, de certo modo, ligada à comunicação não eletrônica.

Castells também destaca outro aspecto que interessa particularmente o trabalho aqui proposto, a questão das desigualdades na era da informação. Segundo o autor, "se há uma frase que capturaria a essência do atual registro empírico nas implicações sociais das novas TICs, provavelmente seria a de que há um buraco dramático entre nosso superdesenvolvimento tecnológico e nosso subdesenvolvimento social." Como foi visto, se a comunicação mediatizada pode levar ao fortalecimento de vínculos sociais mais substanciais numa determinada localidade, vínculos que trazem consigo inúmeros benefícios às pessoas, seria importante que isto se desse em comunidades social e economicamente carentes. O subdesenvolvimento social pode ser combatido principalmente através de políticas públicas de inclusão digital. O sociólogo Sérgio Amadeu da Silveira, atual diretor do Instituto Nacional de Tecnologia da Informação, sublinha que cabe ao Estado "ampliar a cidadania a partir do uso intensivo das tecnologias da informação, inserir as camadas mais pauperizadas na sociedade da informação e do conhecimento e tornar o acesso à rede mundial de computadores um direito básico".²⁵ [25] Para que se possa pensar no direito de compartilhar a rede de forma qualitativa é primordial que se pense em interatividade, que pressupõe criatividade, incentivo à curiosidade, ao conhecimento e à própria sociabilidade. Também são importantes os *softwares* com código fonte aberto, livres de restrição proprietária, dispositivos que trazem vantagens econômicas substanciais, quando se trata de verbas públicas.

É sabido, no entanto, que novas demandas foram criadas a partir da introdução das novas mídias, e não só no campo das relações sociais. Os espaços a serem criados para a sociedade em rede também devem ser de uma

24[24] CASTELLS faz referência a Wellman, Barry et al (1996) "Computer networks as social networks: collaborative work, telework and virtual community", *Annual Reviews of Sociology*, 22: 213-38 e Wellman, Barry and Gulia, Milena (1998) "Net surfers don't ride alone: virtual communities as communities" in: Wellman, Barry (editor) "Networks in the global village", Boulder: Westview Press.

25[25] SILVEIRA, S. A. *Exclusão digital: a miséria na era da informação*. São Paulo: Perseu Abramo, 2001, p. 43.

outra ordem. Em meio a uma diversidade crescente de usuários, originários de grupos sociais distintos e diferentes formatos familiares, a habitação e os espaços coletivos que se implantam na maioria das localidades providas com equipamentos de alta tecnologia de comunicação ainda é convencional. Jussi Kautto, arquiteto-chefe responsável pela equipe que trabalha com os projetos das moradias em Arabianranta acredita que “durante os próximos dez anos os arquitetos se voltarão a técnicas de construções ‘abertas’, oferecendo moradias que possam ser reestruturadas de acordo com o aumento e as mudanças das famílias, com a transformação de quartos em escritórios, de banheiros em cozinhas, e assim por diante. Isso permitiria mover cômodos como se fossem mobília. As casas”, diz Kautto, “têm que se tornar mais multifuncionais.”²⁶ [26]

Dentro do Nomads.usp - Núcleo de Estudos sobre Habitação e Modos de Vida há várias pesquisas em andamento que buscam delimitar as alterações no espaço doméstico equipado com dispositivos de comunicação informatizados.²⁷ [27] Segundo Tramontano, Pratschke e Marchetti²⁸ [28], cinco níveis principais de alterações podem ser identificados. Num primeiro nível – o da relação dos membros do grupo com as novas mídias –, a interatividade que muitas delas oferecem simulam as relações interpessoais concretas, transportando-as para o universo de representação da realidade. Num segundo nível, o da relação entre os membros do grupo familiar, a escolha entre convívio e isolamento, e o controle pessoal à distância são fatos que merecem atenção. No que concerne à relação dos membros do grupo com pessoas extra-grupo, o isolamento pode significar conectar-se ao mundo, principalmente com as relações interpessoais que se nutrem exclusivamente de encontros no espaço virtual cada vez mais comuns e socialmente aceitas. Com relação à alteração da função dos cômodos, definida principalmente pela introdução de novos equipamentos de telecomunicação, somam-se as questões relativas à sobreposição de funções, que não está prevista na habitação convencional, à realidade de justaposição de diferentes atividades realizadas num espaço habitacional sempre mais exíguo. Por fim, trata-se da migração de funções entre as esferas privadas, coletivas e públicas, a partir da apropriação de novas mídias. Algumas das atividades tradicionalmente realizadas na esfera privada do lar, como conversas pessoais ao telefone, passam a ser realizadas nas esferas coletiva ou pública, e inversamente, atividades tradicionalmente realizadas na esfera coletiva ou pública, como o trabalho remunerado, podem passar para o espaço doméstico. Isto aponta para a necessidade de se rever o desenho do espaço doméstico, e de se prever novos equipamentos coletivos ou públicos. Segundo Tramontano, “a relação entre

²⁶[26] SHAW, W., op. cit.

²⁷[27] É importante destacar que o Nomads.usp também possui um razoável banco de dados relativo às experiências com comunidades virtuais, e à implantação de telecentros. Alguns pesquisadores do grupo, graduandos e pós-graduandos, também desenvolvem estudos voltados à questão da inclusão digital.

²⁸[28] TRAMONTANO, M., PRATSCHKE, A., MARCHETTI, M. Um toque de imaterialidade: o impacto das novas mídias no projeto do espaço doméstico. In: DEL RIO, V., DUARTE, C., RHEINGANTZ, P. (orgs.) *Projeto do lugar: colaboração entre psicologia, arquitetura e urbanismo*. Rio de Janeiro: ProArq, 2002.

moradia e cidade também tende a ser revista".²⁹ [29] As habitações, agora providas por cada vez mais avançados sistemas de telecomunicação, estão próximas às fontes de informação, e "conquistam a liberdade teórica de funcionar à distância, relacionando-se entre si e com redes de serviços em uma instância virtual, e, sob muitos aspectos, independentemente do espaço concreto. Isso significa que uma crescente parcela de atividades quotidianas dos moradores urbanos, incluindo o uso de serviços públicos, e atividades profissionais e de lazer, parece tender a prescindir de espaços concretos. Diferentemente da sociedade industrial, na qual a população agrupa-se em pólos urbanizados onde a informação se concentra, na emergente sociedade pós-industrial, como tem sido chamada, a informação é que seria levada aos indivíduos, e o lugar físico onde eles efetivamente se encontram importa pouco."³⁰ [30]

Fica claro que as novas tecnologias de informação e comunicação, e seu universo virtual, criam ininterruptamente novas demandas no complexo campo das relações e interações sociais, e conseqüentemente nos espaços de morar. Grande parte destas demandas não são manifestas, e portanto merecem ser objeto permanente de análises, interpretações, leituras e inferências.

²⁹[29] TRAMONTANO, M. Vozes Distantes: organização e sociabilidade em comunidades informatizadas. In: CASSINO, J., SILVEIRA, S. A., *Inclusão digital e software livre*, São Paulo, Conrad, 2003.

³⁰[30] TRAMONTANO, M., op. cit.

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

O objetivo da pesquisa é entender as implicações da introdução das chamadas novas mídias na vida cotidiana e suas relações com os espaços de morar. Além da discussão conceitual, o estudo pretende apresentar e examinar dados a partir da intervenção em uma comunidade concreta, através da implantação de comunicação mediada por computadores e outros equipamentos informatizados, dotados com uma interface colaborativa. Pretende-se avaliar, entre outros, os efeitos desta nova mídia nas relações sociais, dentro e fora da comunidade, no espaço físico da comunidade e nas habitações. Pretende-se relacionar este estudo com o campo de ação das políticas públicas, e da inclusão digital, focando o universo das classes sociais menos favorecidas.

XXXXXXXXXX ESPECÍFICOS

1. Estudar a questão da comunidade, detendo-se em análises teóricas sobre sua natureza sociológica, em determinados recortes históricos, dando suporte para o entendimento de sua investigação na atualidade;
2. Estudar os impactos sociais das novas mídias na vida cotidiana, sobre o pano de fundo das questões relacionadas às novas tecnologias da informação e comunicação (TICs) e suas implicações na geração de novos padrões de sociabilidade, incluindo as comunidades virtuais;
3. Estudar os impactos das novas mídias no universo dos espaços públicos e coletivos que funcionam como extensões da habitação, e também dos espaços domésticos, principalmente aqueles destinados às parcelas mais pobres da população;
4. Estudar interfaces colaborativas e sua relação com a acessibilidade à comunicação e informação, no contexto de pessoas com variados graus de escolaridade e padrões culturais;
5. Estudar diversas experiências relacionadas às comunidades virtuais em âmbito mundial, destacando projetos, interfaces, agentes viabilizadores, entre outros;
6. Estudar experiências de implantação de políticas públicas que incluam a implantação de comunidades virtuais e outras realizações afins visando a inclusão digital;
7. Estudar possibilidades de promoção de serviços, oferecidos *via* rede, visando a melhoria de qualidade de vida de comunidades carentes;
8. Estudar questões relacionadas aos conteúdos informacionais veiculados na Internet e sua relação com grupos sociais específicos. Buscar conhecer que conteúdos interessariam pessoas de várias faixas etárias e com diferentes graus de escolaridade, em uma comunidade carente;
9. Produzir bases de dados sobre assuntos relacionados com o tema da pesquisa, disponibilizando resultados parciais da pesquisa no *site* do Nomads.usp.

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

1ª etapa: Revisão bibliográfica: consulta a fontes de dados secundárias. A partir da bibliografia proposta, será realizada uma análise crítica, visando caracterizar conceitualmente os diversos temas relacionados com a pesquisa, de acordo com os seguintes sub-temas:

- As novas tecnologias de informação e comunicação e aspectos gerais da cultura contemporânea;
- As implicações das novas mídias nos espaços de morar: habitações e espaços coletivos;
- A questão da comunidade: conceitos;
- Comunidades virtuais: conceitos e experiências;
- Internet, *softwares* livre e interfaces colaborativas;
- As políticas públicas de inclusão digital.

2ª etapa: Mapeamento, via Internet, de *software* livre e interfaces colaborativas que poderiam ser utilizadas nas etapas posteriores;

3ª etapa: Consulta a fontes de dados primárias: Coleta de dados e material de pesquisa em localidades onde foram implantadas experiências com comunidades virtuais, prevendo:

- Visitas ao espaço físico;
- Entrevistas com os idealizadores, implementadores e gestores de tais realizações;
- Entrevistas informais com usuários, eventualmente em *focus groups*;
- Pesquisa das soluções tecnológicas adotadas, incluindo as interfaces, através da usabilidade;

4ª etapa: Elaboração do Memorial de Qualificação: organização de todo o material produzido nas etapas anteriores;

5ª etapa: Implantação de comunicação mediada por computadores em uma comunidade fisicamente delimitada. 31[31] Esta etapa será subdividida nas seguintes sub-etapas:

1. Definição de critérios metodológicos baseados em análises desenvolvidas nas etapas anteriores, incluindo a definição da interface interativa a ser utilizada;
2. Definição de plano de trabalho para sub-etapas específicas com os parceiros – gestores públicos, organizações do terceiro setor, empresas privadas e instituições acadêmicas;
3. Caracterização da localidade física e desenvolvimento do cronograma de intervenção;
4. Implantação dos equipamentos e diferentes interfaces, de forma progressiva: *site*, lista de *e-mails*, fórum de discussões, interface colaborativa. Informação, estímulo e auxílio aos usuários;

31[31] É importante destacar que esta intervenção faz parte de uma pesquisa mais ampla, em fase de projeto, que envolve o Nomads.usp - Núcleo de Estudos sobre Habitação e Modos de Vida, do Departamento de Arquitetura e Urbanismo da EESC-USP, e outros parceiros, como gestores públicos, como o Governo Eletrônico da Prefeitura de São Paulo, organizações do terceiro setor, empresas privadas, e pesquisadores de outras instituições, inclusive do Exterior, como FAUUSP, EPUSP, UFMG, University of New South Wales, da Austrália, V2_Lab Institut for Unstable Media, da Holanda, e ZKM Center for Media Art, da Alemanha. O início da realização da pesquisa propriamente dita está previsto para o mês de setembro de 2003.

5. Coleta contínua de dados, através de procedimentos metodológicos previamente definidos. Boa parte da coleta e sistematização de dados deverá ser feita através das próprias interfaces implantadas.

6ª etapa: Sistematização contínua do material coletado e avaliação e registro dos resultados;

7ª etapa: Análise do material obtido com a experiência de campo relacionando-o à contextualização teórica e crítica desenvolvidas nas etapas 1 e 2;

8ª etapa: Elaboração das conclusões do trabalho e redação final da tese.

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

- 2º semestre de 2003: Disciplinas obrigatórias, atividades programadas, revisão bibliográfica e mapeamento de dados, via Internet. (Etapas 1 e 2)
- 1º semestre de 2004: Disciplinas obrigatórias, atividades programadas, revisão bibliográfica e mapeamento de dados, via Internet. (Etapas 1, 2 e 3.)
- 2º semestre de 2004: Exame de Qualificação (Etapa 4)
- 1º semestre de 2005: Desenvolvimento de atividades preliminares à pesquisa de campo. (Etapa 5, sub-etapas 1, 2 e 3)
- 2º semestre de 2005: Pesquisa de campo. (Etapa 5, sub-etapas 4 e 5)
- 1º semestre de 2006: Sistematização do material coletado, avaliação e registro dos resultados. (Etapa 6)
- 2º semestre de 2006: Análise a experiência de campo relacionada à contextualização crítico-teórica. (Etapa 7)
- 1º semestre de 2007 : Redação final da tese e defesa. (Etapa 8)

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

A pesquisa irá utilizar procedimentos metodológicos de várias naturezas. É importante destacar que o desenvolvimento do trabalho será permeado por consultas a fontes de dados secundárias, como livros, dissertações e teses, artigos, revistas, *sites* na *Internet*, entre outros. O objetivo é, por um lado, o embasamento teórico e crítico, e, por outro, a coleta de alguns materiais que são objeto de estudo da própria pesquisa, como *software* livre, e determinados *sites*, ambos disponíveis na *Internet*.

Em momento determinado, será realizada consulta a fontes primárias através de visitas a localidades onde foram implantadas experiências em comunicação mediada por computador ou por outras mídias, preferencialmente através do uso de interfaces colaborativas, realizando entrevistas com os idealizadores, implementadores e gestores de tais realizações.

O mais significativo instrumento de investigação será a implementação de uma experiência com uma comunidade virtual, através da implantação de dispositivos de comunicações mediatizadas em uma comunidade urbana geograficamente delimitada, cuja população pertença às classes sociais pobres.³² [32] Será proposta a intervenção em uma localidade específica e delimitada, mediante a implantação de computadores e *set-top boxes* equipados com interface colaborativa, selecionada em etapas anteriores da pesquisa, com o objetivo de se implementar uma comunidade virtual.³³ [33] Algumas estratégias para o processamento de dados e avaliação desta intervenção podem ser citadas, como a observação do uso dos espaços, *in loco*, o uso de questionários, aplicados em princípio *via Internet*, para obtenção de informações junto aos usuários envolvidos na experiência, a realização de discussões em grupos focais, o monitoramento de um fórum digital da comunidade e da interface colaborativa.³⁴ [34] Deve-se, entretanto, ressaltar que, dado o caráter inédito da pesquisa, é possível que certos procedimentos metodológicos sejam desenvolvidos a partir de problemas apresentados.

32[32] No momento da elaboração deste plano, duas áreas encontram-se em avaliação pelo Nomads.usp, juntamente com parceiros tecnológicos e de gestão pública: uma em São Paulo (Cidade Tiradentes) e outra em Ribeirão Preto.

33[33] A concepção e construção da interface colaborativa a ser utilizada não faz parte dos objetivos da pesquisa aqui proposta, mas a avaliação de seu uso e seus possíveis efeitos sobre os usuários.

34[34] Todas estas práticas serão desenvolvidas com o consentimento absoluto dos usuários envolvidos nesta experiência, e inspiram-se nos procedimentos metodológicos usados por Hampton e Wellman, em Netville, Canada.

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

- AFONSO, C. A. *Internet no Brasil: o acesso para todos é possível?*. Policy Paper nº 26. São Paulo: Friedrich Ebert Stiftung, set. 2000.
- ARENDT, H. *A Condição Humana*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.
- BAKER, R. *Designing the future - The computer transformation of reality*. Hong Kong: Thames and Hudson, 1993.
- BAUDRILLARD, J. *La pensée radicale*. Paris: Sens & Tonka, 2001.
- BAUDRILLARD, J. *Pataphysique*. Paris: Sens & Tonka, 2002.
- BENEDIKT, M. *Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press, 1991.
- BERQUÓ, E. A família no século XXI: um enfoque demográfico. In: *Revista Brasileira de Estudos de População*. v. 6. n. 2. São Paulo: Julho / dezembro 1989.
- BERQUÓ, E. Arranjos familiares no Brasil: uma visão demográfica. In: Novais, F. (org.) *História da Vida privada no Brasil*. V. 4. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
- BERTOL, D. *Designing digital space: an architect's guide to virtual reality*. New York: Wiley, 1997.
- BIOCCA, F., MARK, L. *Communication in the age of virtual reality*. New Jersey: Lawrence Erlbaum, 1995.
- BONSIEPE, G. *Del objecto a la Interface*. Barcelona: Paperback, 1999.
- BOURDIEU, P. *O Poder Simbólico*. Lisboa: Difel, 1989.
- BRUSCHINI, C. *Estrutura familiar e trabalho na grande São Paulo*. São Paulo: Cadernos de Pesquisa, 1990.
- CALDEIRA, T. P. do R.. *Cidade de muros*. Crime, segregação e cidadania em São Paulo. São Paulo: Ed. 34 / Edusp, 2000.
- CARVALHO, M. do C. B. de (org.). *A Família Contemporânea em Debate*. São Paulo: Cortez, 1995.
- CASTELLS, M. *A sociedade em rede*. (A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura; v.1). São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CASTELLS, M. *Fim de milênio*. (A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura; v.3). São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CASTELLS, M. *La galaxia Internet*. Barcelona: Plaza y Janes, 2001.
- CASTELLS, M. *O poder da identidade*. (A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura; v.2). São Paulo, Paz e Terra, 1999.
- CASTELLS, M. *The social implications of information & communication technologies*. Report prepared for UNESCO's World Social Science Report, 1999. Disponível em <http://www.chet.org.za/oldsite/castells/socialicts.html>
- CHAMBERLAND, D. *Housing and communities for a changing workforce*. Centre for Future Studies in Housing and Living Environments, Canada Mortgage and Housing Corporation (CMHC).
- CHAUI, M. *Brasil mito fundador e sociedade autoritária*. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2000.
- COHEN, A., FUKU, K. (Org.) *Humanising the city?* Social contexts of urban life at the turn of the millenium. Edimburgh: Edimburgh University Press, 1993. etc...