

Já não somos cidadãos do mundo. Agora vivemos numa aldeia global, nos nossos quadrados, com um ecrã de computador e ligados por telefone ao mundo inteiro. A culpa é da Internet, uma rede de redes, de redes que nos obriga a ficar sentados no sofá e ligados em by

Você tem um modem, um computador e uma linha telefónica. Muito bem. Agora senta-se na sua poltrona mais confortável e começa a apreciar, por interactividade, as maravilhas do Louvre (ver os Girassóis de Van Gogh ou contemplar a Vénus de Milo por todos os ângulos possíveis) ou dar aulas de matemática para algures em Trás-os-Montes.

Ao certo ninguém sabe quantos são. Em português bem escrito poder-se-ia dizer que são mais que as mães. Dizem, os cybernautics, que na Internet acontecem as coisas mais estranhas e as mais banais. Um mundo dentro de outro mundo. Uma espécie de sinergia em formato electrónico. Está bem. Você ligou-se. Agora é um *newbie* com um nome de utilizador e um endereço *e-mail*.

O que eles fazem é trocar correspondência por correio electrónico (*e-mail*), vender e comprar qualquer coisa desde motos, computadores ou a Barbie dos anos 60 vestida por Coco Chanel, palmar uns programinhas de software que estão acessíveis e são de borla, vadiar pelas maiores bibliotecas do mundo, como a Library of Congress, pedir informações sobre como alimentar o coelho de estimação que está de diarreia, saber se o Prozac funciona mesmo, brincar à cebra-cega com alguém em Israel, ir a conferências e falar com meio mundo. E como bons coscuvilheiros que são, dizer mal de toda a gente.

A história tem princípio. Quanto ao fim, suponho que nem de bola de cristal. Em 1969 o Ministério de Defesa norte-americano desenhou uma rede de computadores à prova de ataque nuclear. Chamava-se ARPANET e foi desenvolvido pelo Defense Advanced Research Projects Agency. Criaram-se canais condutores com portas chamadas gateways e a informação começou a passar embalada em pacotes estandardizados com o endereço do remetente e do destinatário. O princípio continua o mesmo e, daqui às auto-estradas de informação, foi um pulinho. Desde finais dos anos 80 que o Governo norte-americano se desligou, em parte, da rede. Agora, a Internet é uma anarquia organizada ou uma democracia popular, depende da ideologia. Mas no fundo é um bolo de chocolate e frutos secos onde todos mandam e ninguém manda nada. Mesmo a Internet Society, que reúne os cérebros da rede, só se formou em 1992 e pouca coisa pode fazer.

Há poucos meses a American Cybercast Corporation desenvolveu um novo serviço de entrega de jornais. Qualquer um com um conta na Internet pode receber o *USA Today*, *Washington Post*, *Washington Times* e o *Los Angeles Times* (usa@americast.com). Mas entre os serviços mais espectaculares estão os museus e as bibliotecas. O maior museu do mundo de história natural e antropologia está, desde Março, ligado à Internet via Gopher. The Smithsonian Institution's Nacional Museum of Natural History é o seu pequeno nome e dá informações

desde o laboratório de sistemas moleculares (está-se mesmo a ver o que é) ao departamento de zoologia vertebrada. O menu inclui um registo de 88 mil espécies do departamento de botânica e um índice de 1650 registos de colecções históricas do US National Herbarium e mais umas coisitas com imagens e a melhor maneira de obter mais informações.

Lembra-se decerto das filas enormes que tinha de percorrer quando estava na escola primária. Para ver as maravilhas do mundo agora tem de estar a centímetros do teclado de computador. E sem pagar bilhete. De há dois anos para cá uma das maiores bibliotecas históricas, a Library of Congress, converteu imagens e fotografias em forma digital. Acessíveis pela Internet com uma qualidade de deixar a boca aberta. A Biblioteca do Vaticano, outra *on-line*, incluí os primeiros mapas da viagem de Colombo à América. Imagens enormes e lindas que, ainda por cima, podem ser guardadas no seu computador pessoal.

Quando em Abril deste ano a firma de advogados Canter and Siegel resolveu invadir os cerca de 5 mil *news groups* da Internet, oferecendo os seus serviços para obter os papéis de estado nos Estados Unidos, a bomba explodiu. O que é que o *news group* de computadores Amiga ou de bandas *heavy-metal* tinha a ver com isso? Reuniram-se as consciências em bits e criaram um *news group*. Chamaram-lhe *alt.flame.canter and siegel* e por lá apareceram as mais loucas ideias sobre os advogados. Ou melhor, sobre a forma mais eficaz de os exterminar. Desde enviar repetidas vezes folhas pretas por fax (ou o fax rebenta, ou o papel gasta-se ou a tinta vai à vida... ou tudo junto, que era o ideal) a cada *user* da Internet enviar por *e-mail* uma mensagem a dizer "Não tenho nada a ver com isso". Às tantas o fornecedor, na altura, do acesso à Internet da simpática firma de advogados cortou-lhes a conta. Mas, muito bem prevenidos, já estavam ligados a outros fornecedores da Internet. Conclusão: não se sabe o que aconteceu ao fax e eles, Canter and Siegel, continuam ligadinhos que nem cola.

De dez em dez minutos liga-se uma nova rede à Internet. E o efeito da bola de neve é o que conta: quanto mais gente se liga, mais o interesse aumenta. Pode dizer-se que é um instrumento de comunicação mas as metáforas são bem mais interessantes: janela para o mundo ou uma porta com vidros duplos.

A rede está a tornar-se tão extensa e diversificada que até é possível difundir textos antes de serem publicados. Foi o que fez o escritor de ficção científica Stephen King em Setembro do ano passado.

E, tal como o jornalista da *Time* publicou o seu artigo sobre a Internet no *rec.culture.internet*, estas mesmas linhas só não aparecem porque já não temos acesso à rede. Mas que não seja por isso. E que venham as *flames* e os *napalm*.

NÓS CÁ E ELAS LÁ

Isto é tudo muito bonito, muito engraçado. Mas como é que se chega lá?

A conversa passou-se no Metro, algures entre o Rossio e a Cidade Universitária. Disse: "Ontem fui ao Japão (eh pá! aquilo é de mais), fiquei umas duas horas em Sydney e até de manhã passei a costa dos Estados Unidos a pente fino." Minutos depois tinha a carruagem inteira a procurar na minha cara algum indício de extraterrestre ou, pior, a farda do Júlio de Matos disfarçada por algum casaco.

Estas coisas de bits, felizmente, estão cada vez mais fáceis. Muito simplesmente precisa de um modem (aconselhamos os de 14400 bauds), uma linha de telefone, um computador (Mac, PC, NeXT, ou outra coisa qualquer) com *software* de comunicações (se não perceber nada, peça numa loja de informática) e uma linha na PUUG ou na Esotérica.

O PUUG, primeiro a dar o acesso, funciona na Universidade Nova, na Costa de Caparica. Uma conta individual de acesso ao Internet (Individual Internet Login), que é o mais apetecível, permite usar Telnet, FTP, correio electrónico, Gopher, WWW e Usenet News. A assinatura mensal é de 5 mil escudos e inclui dez horas de utilização grátis. Cada hora extra é paga com uma notinha de 500 escudos. Tal como nos Estados Unidos, todas as ligações à Internet passam pela Usenet, cá no burgo da Caparica passa tudo pela EUnet.

Na Esotérica, ainda a cheirar a novo, o acesso passa pela *Demon.internet.systems*. Mário Valente, rapazinho simpático que está nestas andanças desde que passou pelas mãos do prof. Legathaux Martins (responsável do PUUG), formou a sua própria empresa com o amigo, Luís Sequeira. Dois meninos prodígio que se irritaram com os preços e objectivos do PUUG. O preço da Esotérica é

de 10 mil escudos por trimestre e não se paga nada por horas extra. Os utilizadores têm acesso a *e-mail* e a cerca de uma vintena de *newsgroups*. Mário Valente, enfiado na sua camisola preta com as letras Wired a laranja, garante que, até final do ano, terão total acesso à Internet com MOOs, quase todos os *newsgroups*, WWW, etc. E que os preços e as condições de acesso vão manter-se. Ficamos à espera.

PUUG: GRUPO PORTUGUÊS DE UTILIZADORES UNIX
QUINTA DA TORRE - EDIFÍCIO UNINOVA
2825 MONTE DA CAPARICA
TELEFONE: 2942844
E-MAIL: INFO@PUUG.PT

ESOTÉRICA
APARTADO 50430
1700 LISBOA CODEX
E-MAIL: INFO@ESOTÉRICA.COM

MOO, O QUÊ?

São comunidades sociais. Se começou agora, seja simpático e diga que é uma menina loira. Funciona sempre.

São conhecidas por MOOs ou MUDs. Os nomes variam desde Multi Users Dimensions Object Oriented (MOO) a Multi Users Dungeons (MUD). Os primeiros são os melhores, pois é mais fácil construir novos espaços e objectos. Mas, afinal, são comunidades virtuais, com tudo o que existe na vida real.

Ou melhor, programas que permitem a interacção entre pessoas em tempo real. A demora entre o envio da pergunta e a recepção da mesma no outro lado é mínima. Qualquer coisa como 5 segundos, no máximo. Quanto à resposta, já depende da velocidade com que o *net-surfer* trabalha o seu teclado.

A piada é perceber a linguagem, os códigos, os comandos e a etiqueta. A partir daqui, tem todo um mundo para explorar. Pode dormir, comer, beijar alguém, sorrir, oferecer flores, jogar, procurar palavras nos dicionários, pedir bolseira na auto-estrada, ir à piscina. Tudo o que se pode fazer em RL, virtualmente falando.

Cada comunidade está orientada para um tema. Na *Trek* todos os habitantes são personagens do filme *Star Trek*, na *Well* cultiva-se o universo *hippie* aliado à tecnologia e na *PMC* (Post Modern Culture) fazem-se sessões de poesia, tal como nos cafés franceses nos dias de Sartre.

Para lá entrar é muito simples, basta usar um programa que permita o acesso Telnet e conhecer o respectivo endereço.

"LambdaMOO é um novo tipo de sociedade onde milhares de pessoas de todo o mundo se juntam num único lugar." De todas as MOOs por onde passei este é o melhor. Construído por Pavel Curtis, o deus dos *net-surfers*, tem tudo o que se poderia desejar. Estas comunidades são fascinantes porque revelam todo o poder viciante do *cyberspace*. Há quem passe mais tempo na LambdaMOO que na vida real. O seu lema é "*Real murders don't eat. Real murders don't sleep*". Desde há uns meses atrás tornou-se a mesa de trabalho de muito sociólogo e jornalista. O que eles fazem, espiolar, é considerado anti-netiquette.

Decidi meter-me na Jays HouseMOO. A minha primeira aventura virtual. No ecrã apareceu: "@register". Ok. Tinha de me registar. "Usage: @request <name> for <email-address>". Está bem. "@request Levy for demo@individual.puug.pt". Segundos depois aparece um enorme "Welcome Levy". (Já estou lá, já estou lá!) Mal sabia que estava na cave, a escuras e não podia ver ninguém. Faço um "hello", no teclado. E aparece "you say hello". Alguém responde "hello". E continuo. —>

→ "You say, 'Its the first time Im at a MOO!'"

Corajosamente faço um olá com o braço (*emote wave*) e o programa responde imediatamente "It'd be too dark to see anything anyway". Ok. Já percebi que estou mesmo às escuras.

"You say 'Dont you wanna get some free air? Here in the underground we cant see anything...'" O outro responde "that seems nice".

"You say, So lets go up..." e faço o comando @open door.

As letras aparecem no ecrã: "You push the manhole cover aside and squint in the light... Hwy. 169". O programa começa a descrever a auto-estrada com camiões muito vagarosos, condutores viciados em anfetaminas ou finalistas sob efeito do álcool depois de uma noite. E conclui: "This is a dangerous place to be." Como alguém poderia fazer @kill Levy achei melhor pirar-me. Fiz @quit e decidi explorar a LambdaMOO.

A Lambda é um mundo. Tem em média 100 pessoas ligadas, a qualquer hora. Fiz um "@describe me as a nice blond girl who likes cats" e tinha meia dúzia de rapazinhos interessados em ajudar esta *newsbie*. Ótimo. Mas como em outro sítio qualquer, tem de se ter cuidado com quem se fala. Com tanto paleio, dei por mim numa sala privada com um rapazinho de 18 anos a perguntar que *lingerie* tinha vestida. Pirei-me, claro.

Já tinha ouvido falar da famosa violação no *cyberspace*, aqui mesmo na Lambda. Aconteceu em Março do ano passado e é a história de alguém, Mr. Bungle, e da mais grotesca violação sexual nos corredores de uma MOO. O *Bungle-affair*, como passou a ser chamado, levantou uma série de questões sobre as diferenças entre realidade virtual e vida real, até que ponto os acontecimentos numa afectam a outra e qual o poder dos *wizards* (MOOs) ou da lei (vida real) no *cyberspace*.

O violador, Mr. Bungle, com um boneco de *voodoo* e o

seu próprio teclado QWERT, obrigou Legba, Starsinger e Juniper a ter sexo com ele. Nessa noite de segunda-feira, Mr. Bungle, decrito como um gordo e oleoso careca com um cinto a dizer "KISS ME UNDER THIS, BITCH!" começou por forçar a Starsinger a ter relações sexuais com os outros presentes na sala. Tudo, através da manipulação do boneco de *voodoo*. As coisas foram-se tornando cada vez mais fortes (comer pelos púbicos) até que alguém, Zippy, um *user* com muito calo em MOOs,

trouxe uma arma com poder de *wizard* que podia imobilizar, mas não matar, Mr. Bungle. Diz-se que depois deste episódio Lambda não mais foi a mesma, mas o certo é que houve uma violação, que Legba passou dias (em vida real) a chorar e que, antes de erradicarem Mr. Bungle, que se descobriu ser um psicótico, já se pensara em castrá-lo. Além do alarido que causou na Internet, foi durante semanas discutido entre advogados, sociólogos e jornalistas. Na vida real, sim.

O MELHOR DO SURF NA INTERNET

1. É o top dos tops. Passa o tempo a dar-nos música e actualiza-se enquanto o diabo esfrega um olho. Desde R&B a mod rock. Endereço: finger_buckmr@rpl.edu

2. As notícias do dia. Tem as fases da Lua, conta o número de dias até receber o subsídio de Natal, citações engraçadas e aniversários dos famosos. Endereço: finger_copi@odjob.uchicago.edu

3. Passar-se na NASA. Chama-se NASA News e tem toda a informação (que eles querem ou não se importam que se saiba) do que andam a fazer no espaço.

4. A máquina da cola, isto em tradução literal. A Soda Machine mostra o fornecimento da dita máquina com JetCola (a Coca-Cola do *Cyberespaço*), no Rochester Institute of Technology. Endereço: finger_drink@drink.chs.rit.edu

5. O Tasteless NewsGroup é, muito provavelmente, o mais maluco de entre os quase cinco mil newsgroups da Internet. Especializado em fenómenos, hum... diferentes. É susceptível de ferir sensibilidades e dedicado a pessoas com especial sentido de humor. Endereço: Usenet_news_group_alt.tastless.group

6. Um grupo para quem gosta de gatos. Trocam informações sobre as vacinas dos ditos e as suas proezas. En-

contram aqui as coisas mais incríveis. Endereço: Usenet_news_group_rec.pets.cats

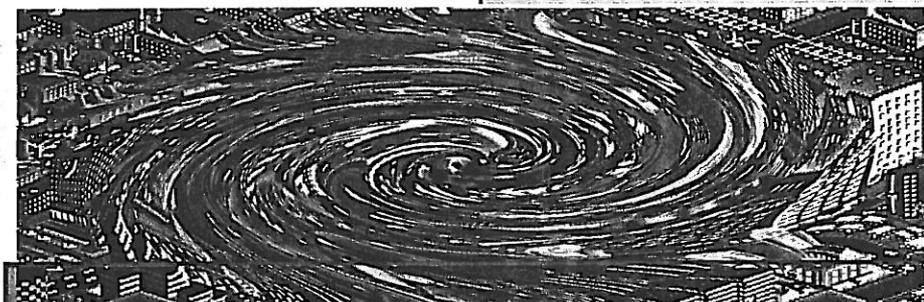
7. Os ecologistas já deram o que tinham a dar. Agora pode encontrar a melhor maneira de passar as maiores auto-estradas (as de alcatrão) pelos sítios mais descabidos. Desde a floresta da Amazônia até ao gabinete de Dias Loureiro. O seu símbolo é uma brita e as bicicletas não são aceites. Justificação: não usam recursos naturais insubstituíveis. Endereço: Usenet_news_group_alt.pave.the.earth

8. Os endereços das comunidades virtuais por onde se pode conversar, beber um café, jogar scrabble ou ouvir sessões de poesia. Podem encontrar-me por lá com os nomes de Levy e Levy-2. Aconselha-se a Lambda. Endereços: Jay's House MOO, a chegar via Telnet (jayshouse.ccs.neu.edu 1709), LambdaMOO pela Telnet (lambda.parc.xerox.com 8888) ou Post Modern Culture pela Telnet (hero.village.virginia.edu 7777)

9. O único deputado português, que se saiba, com ligação à Internet e que anda a fazer os impossíveis para ligar à Assembleia da República à dita. Se Barbosa de Melo nem sequer autorizou a compra de um CD-ROM para ler em CD as sessões do senado norte-americano... Aqui vai o endereço de José Magalhães: zmagh@puug.pt ou zmagh@essential.essential.org

10. "Portugal Visto Pela CIA" está no Facts Book da CIA de 1992. O que dizem de nós é que em área é um bocadinho mais pequeno que o Estado de Indiana, que andamos à disputa com a Indonésia por Timor Leste, temos 15% de analfabetos, que o presidente é Mário Alberto Nobre Lopes Soares e que a CDU é comunista.

11. Para quem quiser mandar mensagens ao Bill Clinton a perguntar quando é que vai invadir o Haiti. Se pensar em mandar mensagens eróticas ou palavrões, vá tirando o cavallinho da chuva. O computador deles faz logo uma triagem... não sei é como. Endereço: BillClinton@whitehouse.gov



ALT.— os news groups alternativos onde toda a gente conversa com poucas regras e sem moderação.

BONK— para bater virtualmente em alguém na cabeça, provavelmente devido a alguma pergunta estúpida ou erro idiota. A resposta do bonkee será '0i0i'.

CYBERSPACE— é o espaço de encontro entre duas pessoas numa ligação a longa distância, tal como numa conversa normal por telefone.

CAPITAL LETTERS (LETRAS MAIÚSCULAS)— é, para VR, o mesmo que zitar em RL. Não se deve fazer...

EUDORA— é um programa de software essencial para enviar, receber e arquivar o seu correio electrónico.

FLAME (versão on e off) bater e ser patido em alguém ou por alguém e por causa de alguma coisa. Ver alt.flame.

FAQ— abreviatura para frequently Asked Questions. Convém lê-las antes de fazer alguma pergunta menos inteligente.

GIBSON, WILLIAM— Foi a sua literatura de ficção científica

que ajudou a construir aquilo que a Internet é hoje.

HOWARD RHEINGOLD— editor da Whole Earth Review, habitante da comunidade Well (tal como outras celebridades como Billy Idol ou Bruce Sterling) e autor do livro mais lido pela rede, *Virtual Reality*.

INTERNET— se depois disto tudo ainda não sabe o que é, siga o meu conselho e atire-se a um poço.

LOL— (abreviatura para Laughs out Loud) comentários engraçados podem provocar ROTFLs (rolling on the floor laughing).

MOOs e MUDs— são comunidades virtuais, programas de computador que os habitantes podem usar, explorar e abusar. Cada habitante controla um personagem que descreve como bem entender.

NAPALM (ON ou OFF)— quase o mesmo que flame, mas um bocadinho mais forte.

NEWS GROUPS— grupos de discussão de todos os temas; ao todo são mais de 5 mil. De arqueologia ao síndrome de Lorena Bobbitt, passando pela rivalidade do soc.culture.portuguese.com com o soc.culture.indonesia.

OTIS-GALLERY— com imagens afixadas pelos Net Artists. Chegar lá por SunSite.unc.edu/pub/multimedia/pictures/Otis.

PORNO ON LINE— como em qualquer democracia há de tudo. Mas, para os fundamentalistas (cristãos, islâmicos, judeus ou outros) o gume da espada, ou será da cruz?, aponta sempre para os grupos ávidos de sexo. E para todos os gostos.

RL (REAL LIFE)— é a vida real em oposição a VR (Virtual Reality).

SURF— surfar na rede, isto é, andar por lá a passear, chama-se net-surf.

TELNET— é o tipo de ligação mais usado para aceder às dezenas de milhares de hosts da rede.

USERS— os utilizadores da rede.

VR (VIRTUAL REALITY)— é onde se está quando se entra numa MOO.

WIZARD— o habitante com o máximo poder na MOO. Pavel Curtis, da Lambda, é o archwizard Haakon.

XEROX— a empresa precursora das comunidades virtuais MOOs. E pensar que tudo começou com o LambdaMOO.

ZIPPIES— os hippies das novas tecnologias. Flower-power em mega-bits. Encontram-se na The Well.

AGRADECIMENTOS

Prof. Legathaux Martins e Carlos Casau (PUUG), Mário Valente e Luis Sequelra (Esotérica), João Carlos Barreto, Edward Kelly, César Paris, João Albuquerque, António Soares, Andraal, Michele, Raistan Blackhand, Kou, Keruac, Pedro Santos e Fernando Louro (SoftAida) e Julian Dibbell.