MOO, Um Ambiente Multi-Usuários na Internet: O Desafio do Virtual

Ana Cristina Del Grande da Silva¹

Resumo: O artigo discorre sobre o tema do *virtual*, considerando duas perspectivas: (a) subjetiva, conforme a constituição do sujeito e (b) social, quando apresenta o MOO (*Multi-user Object Oriented*) como um ambiente virtual de interações multi-usuários na Internet. Quatro eixos conduzem o texto: (1) caracterizar o MOO para, logo após, traçar um perfil de um dos MOOs em operação no Brasil [o CpdeeMOO]; (2) considerar o que é o *virtual* segundo uma perspectiva subjetiva; (3) fornecer elementos para classificar o MOO como um *ambiente virtual* e, em seguida, apresentar argumentos que o situem como uma sociedade ambientada virtualmente; (4) ponderar sobre a utilização do MOO como um ambiente que sirva a propósitos educacionais.

Palavras-chave: virtual, MOO (*Multi-user Object Oriented*), ambiente de interações multi-usuários na Internet, sociedade virtualmente ambientada, fins educacionais

Abstract: The article is about the theme of the *virtual*, considering two perspectives: (a) subjective, according to the constitution of the subject and (b) social, when it presents the MOO (*Multi-user Object Oriented*) as a virtual ambient of the multi-users Interactions in the Internet. Four items lead the text: (1) to characterize the MOO and then, to delineate an outline of one of the MOOs which is operated in Brazil [the CpdeeMOO]; (2) to consider what the *virtual* is, according a subjective perspective; (3) to provide with elements that classify the MOO as a virtual ambient and, then, to present the arguments that situate it as a virtual society; (4) to consider the use of the MOO as na ambient with educational purposes.

Key-words: virtual, MOO (*Multi-user Object Oriented*), multi-users' interaction environment in the Internet, virtual society, educational purposes

1 Introdução

O contínuo e crescente fluxo de usuários para os ambientes de interações síncronas tem sido um fato relevante quando, atualmente, se considera o advento da Internet na nossa cultura. Os motivos que determinam tal migração são os mais variados e, talvez, a maioria deles se origine na busca de interlocutores, diversão, informação, dentre outros.

Este artigo pretende sistematizar uma trajetória da autora em interações que se processaram em um tipo específico de ambiente de interações síncronas entre múltiplos usuários: o MOO (*Multi-user Object Oriented*), abordando questões que derivam dessas experiências. Por isso mesmo, considerando tal ambiente, procurará atender ao desafio de circunscrever um aporte teórico inicial concernente à temática do *virtual*. Quatro pontos são tomados como base, quais sejam: (1) caracterizar o MOO para, logo após, traçar um perfil de um dos MOOs em operação no Brasil [o CpdeeMOO]; (2) considerar o que é o *virtual* segundo uma perspectiva subjetiva; (3) fornecer elementos para classificar o MOO como um *ambiente virtual* e, em seguida, apresentar argumentos que o situem como uma sociedade ambientada virtualmente; (4) ponderar sobre a utilização do MOO como um ambiente que sirva a propósitos educacionais, considerando-o como pertencente ao grupo das tecnologias da informação e comunicação.

Será prudente esclarecer que, tendo em conta um certo número de MOOs em operação na Internet, a abordagem que se segue toma como referência o CpdeeMOO e, em menor escala, o AtlantisMOO e o SchMOOze.

Guardando-se as devidas proporções, a elaboração deste texto contou com algumas contribuições, dentre as quais se deve agradecer: [a] a Dênis Altieri [aka MadMax@CpdeeMOO²] e César Silva [aka Mentor@AtlantisMOO, aka Cesar@CpdeeMOO], [b] ao Núcleo de Informática na Educação Especial³ da UFRGS, por disponibilizar o acesso à Internet e [c] aos *players* do CpdeeMOO, pelas diversas formas como se fizeram presentes neste trabalho.

¹ Psicóloga, Bacharel e Licenciada em Psicologia [USU/RJ]; Mestre em Educação [PPG-EDU/UFRGS]; Doutoranda em Informática na Educação [PGIE/UFRGS]; Professora (Educação Infantil) da Secretaria Municipal de Educação de Porto Alegre; E-mail: anacris@vortex.ufrgs.br; Home-Page: <http://www.niee.ufrgs.br/~anacris/hp/index.htm>

² É usual esse emprego para abreviar a expressão *as known as*, a fim de indicar o nome do *player* (personagem) que frequenta determinado MOO.

³ <http://www.niee.ufrgs.br>

2 MOO: inúmeros objetos e múltiplas possibilidades

MUVes, ou *Multi-User Virtual Environments* são, por definição simplificada, ambientes de interação online entre múltiplos usuários e em tempo síncrono. Portanto, pode-se ajustar os MOOs nessa categoria, buscando especificar suas características segundo o que segue: MOO, ou *Multi-user dungeon Object Oriented*, é o nome de um programa criado em 1992 por Pavel Curtis, quando destacou algumas características dos jogos em rede chamados MUDs (*Multi-User Dungeon*), em especial as relacionadas à criação de personagens que interagem em locais de aventuras. Destacou, também, algumas características dos diversos programas para *talk* e, a ambos, conjugou o conceito de objetos e uma linguagem de programação (programação em LambdaMOO). Assim, o MOO caracteriza-se, basicamente, pelos seguintes itens:

1. é um ambiente virtualmente constituído onde inúmeros usuários interagem online e sincronicamente através de seus respectivos personagens (*players*), habitando um mundo/ambiente imaginário, interagindo entre si e, também, com o contexto. Apesar de cada MOO definir alguns critérios que os diferenciam dos demais, de maneira geral os *players* têm autonomia para construir suas próprias salas (casas) e objetos os mais diversos, tanto em termos de função como de características;
2. cada participante utiliza um programa (*software*) cliente ⁴ que possibilita a interface com o sistema por meio de uma conexão remota (por telnet);
3. um computador ligado em rede (*host*) hospeda o sistema, o qual é composto por um servidor e um banco de dados. Entende-se (CURTIS, 1993) que:
o servidor é o programa que (a) gerencia as conexões em rede; (b) atende aos comandos do usuário ou outras execuções; (c) controla o acesso ao banco de dados e (d) executa outras programações pautadas na linguagem *standard* (isto é, a programação em LambdaMOO, que define a espinha dorsal do servidor);
o banco de dados contém as representações de todos os objetos da realidade virtual, incluindo os programas que o servidor executa para destinar a esses objetos seus respectivos comportamentos;
4. esse ambiente virtual constitui-se de objetos, os quais são a espinha dorsal do banco de dados e da linguagem de programação. As características dos objetos são chamadas de propriedades, e os eventos ou ações a eles associados são chamados de verbos. **A rigor, qualquer coisa que tenha existência no MOO é um objeto** (por exemplo: *players*, salas, adornos, ferramentas);
5. todos os objetos originam-se de um objeto genérico (pai). Através da programação, podem ser adicionadas outras propriedades ou ações a esse objeto, a fim de definir seus descendentes;
6. as interações, assim como todas os demais comandos realizadas pelos usuários, procedem por caracteres ASCII, logo, por modo texto;
7. há um núcleo básico de comandos a serem executados pelo sistema, atendendo a classificações, tais como:
comunicação síncrona: *page*, *say*, *emote* ⁵;
comunicação assíncrona: *Email*, *mailing list*, *answering machine* ⁶;
criação, construção e decoração de salas;
trânsito de personagens através de salas, *logins*, *logouts*;
helps sobre, por exemplo, procedimentos para criação, execução, adição de ferramentas (*features*);
edição de textos: bloco de notas, MOOmail, propriedades e verbos (programação).

Devido a essas características, o MOO é um espaço onde, através da programação, é possível que os usuários criem seus objetos ou, ainda, operem sobre os já existentes, dando vazão a propósitos criativos que favorecem o próprio aperfeiçoamento do ambiente, bem como a relação entre aqueles que o frequentam. Na prática isso significa que se podem criar novos ambientes dentro do próprio ambiente MOO; programas os mais diversos, tanto para uso individual, como coletivo; ferramentas; jogos; dentre inúmeros outros. Nesse caso, o limite é a própria imaginação do usuário. Atualmente, em última análise, a programação esbarra no fato de não comportar, ainda, uma interface gráfica pois, como se disse, as interações procedem por caracteres ASCII. Não obstante, já se tem notícias sobre alguns trabalhos que vêm sendo desenvolvidos no sentido de suplantar tais limitações.

⁴ Processo ou programa que requisita serviços a um servidor. Nesse caso, o servidor é (a) o programa responsável pelo atendimento a determinado serviço solicitado pelo cliente e, também, (b) o equipamento que provê recursos, tais como o armazenamento de dados (RNP, 1995).

⁵ Esses são os 3 comandos básicos para comunicação entre usuários em qualquer MOO. O *page* define-se como uma comunicação privada entre dois *players*, independente de sua localização no ambiente, quer dizer, ele comporta a emissão de mensagens, mesmo que cada um dos interlocutores esteja em salas diferentes. O *say* refere-se à comunicação em uma mesma sala, possibilitando que todos os presentes tenham acesso à mensagem que se veicula através desse comando. O *emote* é um recurso que se usa para exprimir ações na 3ª pessoa do singular, as quais são emitidas pelo próprio *player*, e que podem ser endereçadas aos que estejam presentes na mesma sala ou em outro local (por exemplo: *Pandora comprou o refrigerante no supermercado*).

⁶ Funciona em moldes bastante semelhantes aos de uma secretária eletrônica de uso convencional (por telefone).

3 Traçando um perfil do CpdeeMOO

A estrutura de um MOO comporta uma composição básica que será ampliada, aperfeiçoada e caracterizada pela "coMOOnidade" que habita o ambiente. Isso implica afirmar que os usuários se empenham em programar objetos e estabelecer parâmetros os quais atendam às necessidades que a convivência impõe. Para trazer uma breve ilustração, pode-se mencionar o caso das permissões para *builders*: no CpdeeMOO⁷, qualquer *player* já é, potencialmente, um *builder* e tem permissão para construir, por exemplo, a sua casa. Já no SchMOOze⁸, é necessário cumprir algumas etapas até que se alcance esse *status*. Como se vê, múltiplas podem ser as variações que se formulam entre os diversos MOOs e, por isso mesmo, não seria possível trazê-las para o âmbito deste texto. Portanto, será traçado um breve perfil de um dos MOOs em que se tem interagido com maior frequência, a fim de enriquecer a discussão. Para tal, abaixo são apresentados os níveis que estabelecem a hierarquia social no CpdeeMOO:

1. os *guests* - como o próprio nome indica, são os convidados, ou os usuários que visitam o MOO sem que tenham filiação através de um personagem. No CpdeeMOO, os *guests* são nomeados por cores - *green_guest*, *yellow_guest*, dentre outros;
2. os personagens (*players*) - são os usuários que integram a sociedade, através de um nome fictício ou real. Para tal, é necessário solicitar a criação do personagem a um *wizard*, informando o endereço eletrônico do usuário, o qual fica registrado no sistema. No caso do CpdeeMOO, desde seu primeiro *login*, potencialmente os *players* já podem ser *builders*, quer dizer, já estão habilitados a construir seu entorno (sua sala, por exemplo). Os *builders* não são programadores, visto que apenas informam determinados valores aos programas já existentes, de modo a particularizá-los, conforme seu interesse;
3. os programadores - são também personagens que acrescentam à sua identidade um *bit de programador*, uma insígnia que lhe autoriza a programar, como se fosse alguém que projeta e constrói objetos, que opera sobre o sistema, a fim de aperfeiçoá-lo. A solicitação desse *bit* é dependente, apenas, do interesse do *player*, não exigindo maiores pré-requisitos;
4. os *wizards* - de posse do *bit de wizard*, são personagens de função bastante específica, posto que zelam pela administração e manutenção da sociedade, operando diretamente sobre o sistema, inclusive através de comandos que os demais usuários não têm acesso. Além de prestarem suporte aos personagens e/ou programadores -no caso de eventuais dificuldades ou concessão de permissões de programação-, os *wizards* procedem as sanções ou respectivos procedimentos, na hipótese do não cumprimento de regras ou comportamentos abusivos dos demais personagens e *guests*. No CpdeeMOO, também fica ao encargo dos *wizards* a promoção de cursos, como por exemplo, o de Programação em LambdaMOO. O passe do *bit de wizard* não depende apenas do interesse do usuário, mas, sobretudo, da necessidade da sociedade em estabelecer um novo *wizard*. E, nesse caso, a escolha é feita pelos demais *wizards*;
5. os *helpers* [ajudantes] - são *players* que se dispõem voluntariamente e se encarregam do auxílio aos demais usuários quanto à operação no sistema, informando sobre os comandos, *helps* ou, ainda, esclarecendo dúvidas sobre programação. No caso do CpdeeMOO, não constituem um nível social.

Além dos níveis, há, também, as classes sociais, que são criadas por alguns programadores. Dessa maneira, os personagens que se filiam a uma das classes herdam uma série de comandos (verbos) de uso comum e programados pelo mentor da classe, de modo a particularizá-la frente às demais. Na prática, além de facilitar e implementar a convivência no MOO, isso define uma certa identidade dos personagens que se agrupam numa determinada PC (*player class*). Ademais, num certo sentido, estabelece uma posição de destaque para aqueles que as criam. No entanto, as classes dessa natureza são descendentes (filhas) de outras que, em termos de estrutura básica do MOO, são originais. A título de exemplo, pode-se mencionar as seguintes classes descendentes:

Buda's PC;	Enhanced Dog's Class;
Cats Class;	Fallen Angels;
Classe das Arrogantes;	Nordic Shield;
Diabo Sexy PC;	The Dark Side of Force.
Energetic's Class;	

⁷ Para acesso via Internet, procede-se o comando *telnet 150.164.32.13 7777* ou *telnet moo.cpdee.ufmg.br 7777*

⁸ Idem, *telnet 146.95.130.7 8888* ou *telnet schmoaze.hunter.cuny.edu 8888*

Quanto aos frequentadores do CpddeMOO, é lícito afirmar que o maior contingente é de usuários de língua portuguesa e, em ínfima escala, de língua inglesa. Os de nacionalidade brasileira têm uma incursão mais significativa, seguidos dos portugueses. É provável que esse perfil seja devido ao fato de o CpddeMOO operar em um servidor do Centro de Pesquisa e Desenvolvimento em Engenharia Elétrica da Universidade Federal de Minas Gerais. Sendo assim, a nível de Brasil, um levantamento de base empírica pode localizar grande parte dos usuários nos estados do Rio Grande do Sul e São Paulo e, em menor número, Minas Gerais, Ceará, Rio de Janeiro, Distrito Federal, Santa Catarina, Amazonas e Paraíba.

Para ingressar no CpddeMOO, o usuário solicita a criação do seu personagem e, assim, lhe dá um nome. De uma maneira geral, ele é fictício, e não corresponde ao nome próprio do sujeito. Já tendo existência social, o personagem começa a construir seu entorno, criando:

- sua própria descrição: suas características, preferências, expectativas, dentre outros;
- seus apelidos (*aliases*): além do nome original, o personagem pode ter apelidos. É comum que se criem abreviações para os nomes (com 2 ou 3 caracteres), a fim de facilitar as comunicações entre os usuários, visto que, invariavelmente, as interações procedem por texto;
- sua própria sala (ou casa): o personagem descreve o ambiente, estabelecendo o requinte conforme suas particularidades. Também é possível criar portas de saída para outra(s) sala(s), seja(m) ela(s) de uso coletivo ou de personagens com quem tenha afinidade ou interesse de manter conexões mais diretas;
- seus objetos de uso pessoal: (1) adornos (por exemplo, quadros decorativos); (2) utilitários (gravador, projetor de slides); (3) ferramentas (*features*) (sistema de trancas de salas, rastreamento de escuta furtiva nas salas); (4) comandos (mensagens para aviso de recebimento de mensagens de outros personagens, notificação de chegada/saída das salas); dentre outros.

Fazendo um rápido levantamento por entre os 1513 personagens do CpddeMOO⁹, é coerente afirmar que os nomes originam-se de uma ampla variedade de temáticas. Para exemplificar, pode-se mencionar¹⁰ os seguintes:

1. AGITADA, a festeira¹¹
2. ÁGUIA, a ave de rapina e amante da liberdade e do poder
3. BETO, um dos players gaúchos mais antigos do MOO
4. CALVIN, o moleque que vive da imaginação
5. DEUS, o criador de todas as coisas
6. FELINNI, o criador de ilusões
7. GARFIELD, o manhoso que adora lasanha
8. INCOLOR GUEST, um etéreo viajante do cyberspace
9. ISHTAR, a temida deusa que coleciona homens
10. MADMAX, um homem só, em busca do nada
11. OZZY, o chamado da morte
12. PANTERA NEGRA, a fera que conquista o coração
13. PULGUENTO, o cão vadio e sem dono
14. TURISTA, a que vai ao encontro de frente, sem medo
15. WRITER, a escritora

4 Short cuts: histórias da vida

Visitando a descrição dos personagens do CpddeMOO acima mencionados e seus respectivos entornos, pode-se abordar o fascínio que o cinema exerce sobre o sujeito humano para que, a seguir, se considere o contexto dos MOOs, os quais possibilitam um processo identificatório análogo ao que o cinema favorece. Tais descrições abrem precedente para se introduzir o tema do virtual segundo uma perspectiva subjetiva.

O cinema exerce certo fascínio porque permite uma identificação ao(s) personagem(ns), de modo que o espectador transporta-se para o seio do próprio *triller*, passando a 'viver' a experiência de ser o assassino, o amante, o miserável, o benevolente, dentre outros. O espectador se identifica aos traços característicos do personagem sem que, efetivamente, seja necessário atuá-los porque o personagem encarrega-se desse feito ao oferecer, como num espelho, suas múltiplas facetas de caráter, bem como os cenários, sons, movimentos que compõem seu contexto.

⁹ Esse cômputo foi levantado no dia 25.07.97. Frequentemente esse número é alterado devido ao trânsito de usuários que fazem a solicitação de criação de novos personagens. Da mesma maneira, o cômputo também se modifica em função da reciclagem de *players* (exclusão do banco de dados).

¹⁰ Os usuários que frequentam o CpddeMOO através desses personagens autorizaram a inclusão dos mesmos no corpo deste trabalho.

¹¹ Vide Anexo: A descrição dos personagens.

Em *Mais além do Princípio do Prazer*, FREUD apresenta a ação de um menino de 18 meses (1920, p. 26-7): a criança manipulava um carretel de madeira com uma linha amarrada em volta dele e, segurando a sua extremidade, tratava de brincar de "ir embora" lançando o objeto para o exterior do berço, de modo que não pudesse vê-lo. Em seguida, puxava-o para junto de si, avistando-o novamente. E, enquanto realizava esses movimentos repetidas vezes, ia narrando-os através das expressões *o-o-o-ó - da*. Essa manipulação verbal refere-se à paridade significativa *fort-da* que, no alemão, sugere a idéia de *ir embora*, *estar longe*, *ausente* [*fort*], em oposição à *ali*, *lá*, *aí* [*da*]. Segundo Freud, a interpretação dessa ação da criança tornou-se óbvia, pois era indicada pelo desprazer da ausência e pela primazia do prazer que o 2º movimento causava (isto é, trazer o carretel de volta). Ademais, dava provas da *grande realização cultural da criança*, a saber, a renúncia ao objeto que lhe causara tanto prazer e que, por efeito da constituição subjetiva, não lhe seria possível apreender. Assim, esse objeto retornaria **virtualmente** através do carretel, e não mais como originalmente fora traçado.

Um outro aspecto que merece relevo refere-se ao deslocamento de uma posição passiva para a atividade procedente na ação. Dessa maneira, o sujeito apropria-se das experiências que o constituem num lugar subjetivo de passividade. Portanto, a ação do menino, o ato de brincar com o carretel, possibilita que ele atualize, ativamente, sua própria realidade subjetiva.

Retomando essas questões, JERUSALINSKY & TAVARES (1992) vão postular que o brincar **é** a realidade de um sujeito e, para tal, lançam mão de algumas pontuações a partir dos contos de fadas e desenhos animados para afirmar que é pela via da infância que se fabricam os mitos do futuro. A infância não se restringe a uma cronologia e, portanto, os mitos são os personagens que se estabelecem para remontar à infância, independente de uma idade escassa ou não. Ainda nessa linha de raciocínio, em *O poeta e a fantasia*, FREUD (1908) interroga-se sobre os motivos que regem a produção dos escritores, concluindo que a fonte inesgotável de sua criatividade situa-se nesse tempo primordial da constituição da subjetividade: a infância. Assim, defende a idéia de que inicialmente as crianças reatualizam sua realidade através do ato de brincar, manipulando objetos concretos de seu meio circundante, dotando-os de identidade, conforme seus próprios ditames subjetivos (os da criança). Com isso, a boneca é a filha da menina e, se observarmos a relação entre ambas, constatamos que o brinquedo está posto num lugar que outrora fora destinado à menina, frente à sua mãe. A seguir, Freud vai afirmar que a criança passa a prescindir dos avatares para, então, reviver sua realidade subjetiva através das fantasias. Assim, não será mais necessário que a boneca tenha uma concretude, pois agora será recomposta a partir dos fragmentos de memória do sujeito. Portanto, a fantasia será essa composição mítica que nutre o funcionamento do sujeito.

No exemplo da ação do menino, o carretel funciona como um objeto substituto que virtualiza uma experiência protagonizada por um objeto primordial que não está mais presente. Similarmente, as fantasias reatualizam, a modo metafórico, tal experiência. Assim, os argumentos acima colocados servem a este texto para justificar que, para um sujeito, o virtual pode se inscrever através de um personagem, inaugurando um contexto onde a fantasia que, até então, privilegiava a mídia do cinema, da literatura, da música, dentre outros, agora conta com um novo coadjuvante: o dos ambientes MOO, os quais podem fazer as vezes de um palco onde o personagem realiza as fantasias do sujeito.

5 Uma sociedade virtualmente ambientada

Para considerar um ambiente MOO como sendo uma sociedade virtualmente ambientada, é preciso partir de um conceito mais amplo para, logo após, ajustá-lo aos propósitos deste texto. E, para isso, se fará uma breve nota sobre o *cyberespaço*, termo criado pelo escritor William Gibson, em *Neuromancer*, uma de suas obras de ficção científica, que data de 1984 (citado por LEMOS, [s.d]).

O *ciberespaço* não tem uma entidade física concreta nem uma geografia, sendo um lugar imaginário que intermedia relações entre pessoas, ou destas nos/com os ambientes virtuais. Considerando-se o contexto da Internet, a sua topologia concentra-se nas múltiplas variações de conexões: *logins*, *links* dos hipertextos, trânsito de dados, dentre outros. Se espaço é aquilo que impede que tudo esteja no mesmo lugar (VIRILIO, 1993), então a ubiquidade própria das redes telemáticas põe por terra essa noção, relativizando-a de tal forma que até o corpo do usuário torna-se prescindível, em detrimento do espaço virtual onde ele -o usuário- se projeta. Logo, pode-se dizer que o *ciberespaço* é um lugar ilusório que remonta à ausência de um lugar geográfico. A noção de domicílio, de demarcação territorial desloca-se, agora, para as conexões e, paralelamente, a duração do tempo passa a ser definida pela simultaneidade, pela sincronidade: o tempo é real e, por isso mesmo, aniquila com a noção tradicional sobre o espaço. Isso porque é (quase) instantânea a conexão entre um ponto e outro(s) das redes, causando uma ambientação que, pela própria agilidade do tempo, precipita uma contigüidade que prescinde do trânsito geográfico palpável.

Tal idéia sobre a ambientação pode ser útil para que se coloque o *ambiente virtual* como um lugar para onde o usuário da Internet se dirige, migra. Se ambiente é o lugar onde se vive (FERREIRA, [s.d], 1996), o ambiente virtual é, efetivamente, o espaço destinado a uma "vida" que procede par-a-par com os bytes.

Então, será nessa linha de raciocínio que se irá defender a idéia de que um MOO é um ambiente virtual e, mais que isso, uma sociedade virtualmente ambientada. Entende-se sociedade (BAREMBLITT, 1992; FERREIRA [s.d], 1996; LAPASSADE, 1974) como um conjunto de indivíduos que se filiam às mesmas leis, e que estabelecem propósitos comuns, os quais vão embasar a própria vida/convivência social através dos seguintes preceitos básicos: (1) Produção (trabalho); (2) Classes Sociais (hierarquias); (3) Educação (integração do membro ao grupo); (4) Religião (crenças) e (5) Justiça (zelo pelo cumprimento das leis e respectivas sanções). Tendo em conta tais preceitos, e compreendendo a vida social como um processo permanente de transformações que tendem ao aperfeiçoamento do meio social (BAREMBLITT, 1992), não resta dúvida sobre a assertiva de que o MOO é uma sociedade à medida que atende a esses preceitos de maneira bastante peculiar. Este texto supõe que tal peculiaridade se deva à própria contingência de se estar tratando de uma sociedade virtualmente ambientada. Portanto, isso convoca uma investigação e estudo que busquem circunscrever com maior precisão os possíveis eixos que distinguem as sociedades até então consideradas na literatura técnica e essa que agora se apresenta através deste escrito. Sendo assim, em conformidade com os aportes levantados por alguns autores (DONATH & ROBERTSON, [s.d.]; FANDERCLAI, 1995; FARMER, [s.d.]; HARADA, 1996), aqui se está propondo que os ambientes MOO evidenciam uma nova formação social que se ambienta virtualmente. Tal reflexão ficará em suspenso, aguardando o avanço das pesquisas desta autora. Não obstante, a fim de exemplificar e asseverar a assertiva desenvolvida neste parágrafo, abaixo será mencionado o documento que se apresenta aos usuários do CpddeMOO, a fim de situá-los frente aos demais partícipes dessa sociedade. Esse documento, denominado *Help Manners*, vem introduzido pela seguinte colocação:

"Bem vindo ao CpddeMOO. Este é um espaço virtual, com objetivo educacional. Neste espaço você pode participar de diversos cursos, além de conhecer pessoas de diferentes lugares do planeta. Apesar de ser uma sociedade virtual, os conceitos e normas de convivência da sociedade real devem ser utilizados e incorporados aqui também, possibilitando a vida em comunidade no ambiente virtual.

Lembre-se, atrás de cada monitor de cada personagem, está um ser humano, capaz de raciocinar e ter emoções. O respeito é fator preponderante em qualquer tipo de sociedade. Abaixo estão listados alguns conceitos básicos de convivência social, conceitos estes que gostaríamos que você observasse."

Os conceitos básicos colocados são: liberdade, respeito, paz, administração, problemas de má conduta, desenvolvimento e concordância. Basicamente, tais conceitos procuram apontar a necessidade de resguardar a convivência livre, pacífica e respeitosa entre os usuários. No entanto, eventuais comportamentos abusivos convocam procedimentos ou sanções que pretendem (re)situar o personagem frente às regras que regem a vida no CpddeMOO. Em algumas circunstâncias, o próprio personagem que se sentir aviltado pode resolver um conflito, lembrando seu interlocutor sobre a necessidade de cumprimento das mesmas, ou recusando mensagens de quem o incomode. Já em outras, faz-se necessária a intervenção de um *wizard*, de modo a proceder as sanções, como por exemplo, uma advertência, um *newt* (suspensão temporária do *login* da personagem) ou, em casos extremos, um *toad* (suspensão definitiva).

Casos de discordância quanto ao cumprimento desses princípios são freqüentes, visto que isso é atributo da vida humana e social, seja num MOO ou não. No entanto, é indispensável que sejam acatados, a fim de manter a existência dessa sociedade. Sendo assim, a permanência de um personagem depende de sua identificação a tais preceitos - ainda que, eventualmente, eles não sejam cumpridos. Sem elas, não há como estabelecer lugares sociais, produzir, enfim, construir e aperfeiçoar o CpddeMOO.

Considerando que na sociedade MOO os sujeitos ali implicados se posicionam através de suas produções, então se pode concluir que se veicula um laço social nesse contexto - uma rede discursiva -, o qual não se restringe apenas a uma elaboração que procede através de textos (ou às composições textuais através dos caracteres em ASCII). Os múltiplos tipos de programas criados por personagens que habitam o ambiente, as diversas listas de discussão, os diálogos entre usuários, as desavenças, as inquietações que se destinam através da própria exploração do contexto MOO, enfim, a ação do sujeito nessa sociedade, podem servir de referência para asseverar um funcionamento social. Conforme se apresentou acima, pode-se sugerir que o *Help Manners* serve ao propósito de estabelecer um eixo desde onde os habitantes do CpddeMOO se espelham (ou não), a fim de manter um núcleo comum referente ao trato social. Obviamente,

como em qualquer sociedade, também no CpdeeMOO há desvios que se procedem frente a esse eixo (*Help Manners*), mas isso não desqualifica tal ambiente da condição de ser uma sociedade, conforme se está propondo aqui. Não obstante, ainda se dá relevo a uma questão referente às especificidades de um funcionamento social que tem um contundente atravessamento de uma contingência virtual, visto que se situa em uma sociedade ambientada dessa maneira. Uma questão de tal ordem é por demais intrigante, convocando novas articulações que busquem circunscrevê-la, a fim de dirimir as incógnitas a ela relacionadas.

6 Pólis

Pólis, um novo lugar que se constrói no CpdeeMOO.

Pólis é o lugar do encontro, do debate, é a alma da cidade que circula por entre as idéias de cada um de nós. E, sendo o CpdeeMOO uma cidade que nos acolhe, a Pólis também começa a despontar por entre diversas conversas que estamos promovendo nessa comunidade virtual...

A idéia de constituir a Pólis no CpdeeMOO nasceu da afinidade de idéias entre alguns players, para que possamos encontrar novas afinidades e, também, discutir temas de interesse comum aos habitantes dessa cidade.

Pólis é, assim, um local aberto a todas as pessoas que queiram participar, trocar as suas idéias e debater juntamente com os outros participantes.

A primeira sessão será realizada no dia 26/05/97 (próxima segunda-feira) pelas 16:00 (hora brasileira), e terá como tema: 'MOO, um passatempo ou algo mais?'.

Participem...

Pandora

César

(Message 149 on "Geral" (#6170); Date: Mon May 19 17:28:00 1997 EST; From: Cesar (#1785); To: "Geral" (#6170); Subject: Polis).

Conforme o texto da mensagem convocatória, lançada em uma das listas de discussão do CpdeeMOO, as reuniões na Pólis foram insituidas na sociedade a fim de estabelecer um espaço de debate, onde os habitantes possam colocar suas idéias, encontrando afinidades ou não. No cotidiano do CpdeeMOO, apesar das interações entre os personagens acontecerem através de diálogos os mais diversos, nem sempre isso se dá em um âmbito mais geral e simultâneo, nem se concentra em uma pauta específica que motive o diálogo. Assim, a Pólis busca alcançar esse intuito. E, mais ainda, inspirada na origem grega, pretende trazer ao debate a própria vida na "coMOOnidade", discutindo-a e, se necessário, buscando alternativas conjuntas orientadas pelos preceitos que lhe destinam uma identidade.

Quatro encontros foram promovidos e, com exceção do primeiro, cuja temática foi definida por Pandora e César, as demais foram sugeridas no decorrer dos debates, conforme abaixo:

Quadro 1: Data das Sessões da Pólis e suas respectivas temáticas

DATA DAS SESSÕES DA PÓLIS	TEMÁTICAS
26 de Maio 1997	MOO, um passatempo ou algo mais?
2 de Junho 1997	Democracia no MOO
9 de Junho 1997	Comportamento de players e programadores
16 de Junho 1997	Abuso de Poder: Um risco para a segurança e privacidade

Dentre as sessões realizadas, é procedente sintetizar duas temáticas que marcaram presença nos debates: (1) as interações que acontecem em um ambiente virtual, e as vicissitudes disso nas relações interpessoais (sociais ou afetivas, por exemplo) e (2) os limites sociais concernentes aos *players*, em função de seu *status* na sociedade.

Essa segunda temática teve maior contundência em termos de suscitar a troca de idéias, tanto que se manteve por três semanas consecutivas. Analisando os *logs* das sessões, pode-se afirmar que se tratava de interrogar a própria hierarquia social no CpdeeMOO, assim como os comportamentos abusivos decorrentes, em alguns casos, do prevaletimento de *players* que ocupam determinados *status*. Na prática, de maneira geral, isso acontece através da invasão de privacidade, quando se faz escuta furtiva das conversas em salas particulares e coisas do gênero. A bem da verdade, não há algo que especifique a proibição de comportamentos desse tipo, o que, no mínimo, convoca ao bom senso, quando da interpretação do *Help Manners*: "Apesar de ser uma sociedade virtual, os conceitos e normas de convivência da sociedade real devem ser utilizados e incorporados aqui também, possibilitando a vida em comunidade no ambiente virtual. (...) O respeito é fator preponderante em qualquer tipo de sociedade."

Conforme já se mencionou na seção anterior, é próprio da essência humana uma certa tendência à "quebra" de regras, numa tentativa de suplantar limites sociais. Por isso mesmo, a função dos *wizards* têm relevância nesse contexto, pois são eles quem se encarregam de sancionar as práticas abusivas, sejam da ordem que forem. No entanto, os *wizards* podem incorrer em erros ou em arbitrariedades. Numa tentativa de relativizar deslizes dessa natureza que porventura venham a ocorrer, é usual que se institua um *Conselho de Wizards*, composto por todos os *wizards* de um MOO, e que, dentre outras coisas, tem por finalidade evitar abusos de poder. Assim, por exemplo, a suspensão permanente de um personagem deve ser discutida em *Conselho*, a fim de que, com os demais, se possa avaliar a procedência ou não de tal procedimento.

Há controvérsias quanto às intenções de se definir mais precisamente os limites concernentes aos comportamentos dos personagens e às programações (adição de propriedades e verbos aos objetos). Alguns são a favor, outros contra, porque entendem que o MOO é, também, um ambiente recreativo e que, por essa razão, não deve ser restritivo. Ao que parece, conforme se vê nas sessões da Pólis, essa controvérsia irá se manter, até mesmo para constantemente dimensionar a própria vida social, a qual passa por mudanças, e a passos largos. Não obstante, há um núcleo comum de balizas que devem subsistir, ainda que acompanhando tais mudanças, a fim de possibilitar a convivência e a comunicação entre os seus habitantes.

7 Um fim educativo

A programação em MOO possibilita que sejam criadas e utilizadas ferramentas que auxiliam a tarefa educativa formal e informal, tais como projetores de slides, gravadores/reprodutores de textos e de interações entre usuários, bibliotecas com acervos de livros e outros materiais afins digitalizados, além da construção de salas de aula ambientadas virtualmente, onde se desenvolvem cursos *online*. No caso do CpdeeMOO, no ano de 1997 já foram promovidos dois cursos dessa natureza, sejam eles, sobre Programação em LambdaMOO e sobre HTML. Ademais, conferências e encontros destinados ao debate de temas específicos os mais variados também procedem nesses ambientes.

O *Globewide Network Academy* (GNA) também merece destaque por se constituir de uma rede que interliga cerca de 20 MOOs espalhados por todo o mundo, e cujo propósito está em se dedicar ao desenvolvimento de ferramentas de interação entre os mesmos, envolvendo a cooperação entre os usuários, tendo em vista propósitos educacionais. Assim, os usuários *logados* em seus respectivos MOOs encontram-se com os demais promovendo interações, as quais estão ancoradas nos MOOs de origem dos participantes.

Ainda abordando a aplicabilidade educativa dos MOOs, pode-se mencionar uma das ferramentas do SchMOOze, que consiste em apresentar um verbete da Língua Inglesa a cada *login*, fornecendo informações relativas ao significado do mesmo, bem como sua origem e contextualização em orações. Tais verbetes são modificados diariamente pelo sistema, e apresentados caso o usuário adicione a seu *player* uma ferramenta específica que proceda essa função. Para aqueles que pretendam implementar uma comunicação nessa língua, o SchMOOze constitui um meio bastante razoável, visto que conta com ambientes explicativos, preocupados com níveis de complexidade crescente quanto à utilização de ambientes MOO, os quais convocam à própria troca entre os presentes.

Outro procedimento que é bastante usual é a troca de idéias através de *MOOmail*, especialmente em *mailing lists*. No CpdeeMOO existem inúmeras listas de discussão que, a modo informal, servem a propósitos educacionais. A título de exemplo, pode-se citar a lista *News*, que dá informes sobre as novidades implementadas na coMOOnidade; a *Geral*, sobre informações mais genéricas e diversificadas; a *Mistério*, que discute sobre os mistérios da existência humana, tais como as origens do universo e suas versões ficcionais; a *Ver*, que debate e faz circular poemas e versos; a *Prog*, sobre Programação; a *Cmoa*, para atender aqueles que estejam freqüentando o curso de Programação em LambdaMOO; dentre outras.

A partir da experiência de interações desta autora (com maior freqüência no CpdeeMOO e, em menor, no e AtlantisMOO¹² e SchMOOze), ao que parece, a utilização do ambiente MOO para fins educacionais está ainda em fase incipiente. Conforme a designação do *Help Manners*, o CpdeeMOO é um "espaço virtual, com objetivo educacional (onde se) pode participar de diversos cursos, além de conhecer pessoas de diversos lugares do planeta". Uma assertiva dessa ordem abre precedente para que se reflita sobre dois pontos: (1) a promoção de cursos, para atender a fins formativos e (2) a possibilidade de travar conhecimentos, de estabelecer relações interpessoais, as quais implicam uma concepção educativa mais original, quer dizer, a de promover a inserção do sujeito em seu meio circundante, existencial (BRANDÃO, 1981). A respeito do primeiro ponto identifica-se uma prática educativa que comporta aqueles que estão

¹² Para acessar via Internet, procede-se o comando *telnet atlantis.fe.up.pt 7777*

geograficamente distantes, envolvendo coordenadores e frequentadores de cursos, os quais se encontram, virtualmente, nas aulas online. Não obstante, é aí que se pode situar uma certa incipiência, visto que o desenvolvimento dos mesmos ainda se circunscreve num contexto onde a realidade da sala de aula espacialmente concreta se desloca para o ambiente MOO, importando para seu interior ferramentas e recursos tradicionalmente utilizados pelo professor.

Obviamente, uma nota dessa ordem não pretende ser uma crítica, mas uma constatação, no mínimo, instigante, revelando um passo -inicial?- rumo à circunscrição das possibilidades desse ambiente. Portanto, trata-se de uma forma de apropriação e exploração da inovação tecnológica, seguindo um estilo que, por vezes, reimprime o que já é familiar, tradicional. Em termos de antologia, isso é perfeitamente justificável, visto que o homem realiza sua existência repetindo o antigo num contexto ainda desconhecido, a fim de se engendrar nos novos tempos, tomando-se sujeito desse cenário. O advento da Telemática, quer dizer, da conjunção dos recursos da Informática e das Telecomunicações (FREITAS, 1992), permite que se considere o MOO como uma tecnologia de informação e comunicação (TIC) bastante recente e, assim, aqui se defende a idéia de que, por isso mesmo, ele promove um certo desconhecimento que instiga investigações. Tal assertiva deve-se, principalmente, à relativização das noções de tempo (sincronicidade, instantaneidade) e espaço (ubiquidade) próprias das interações em ambientes telemáticos e, portanto, isso convoca uma reflexão sobre os efeitos dessa nova contingência sobre os campos conceituais e práticos concernentes à educação. Ademais, uma reflexão dessa ordem deve interpolar as próprias possibilidades de utilização desses ambientes, propondo novas alternativas que transcendam o já conhecido, familiar.

Em *MUDs in Education: new environments, new pedagogies*, FANDERCLAI (1995) destaca uma certa resistência proveniente de professores apegados às suas práticas educativas tradicionais, contrapondo essa assertiva aos benefícios que a utilização de ambientes MOO para a educação. Segundo a autora, as possibilidades são infindáveis, envolvendo o contato com colegas de outras universidades, culturas e origens, a construção de novos espaços, objetos e o implemento de novas maneiras de se relacionar com os demais, devido ao fato de se manter uma certa condição anônima (intermediada pelo *player*) que facilitaria a expressão das idéias. Além disso, os MOOs podem romper com uma hierarquia que concentra na figura do professor um poder. Por isso mesmo, dessa forma, não monopoliza o direcionamento das tarefas e a transmissão das informações: agora os próprios alunos devem se implicar no processo, definindo estratégias e objetivos. Por ser um ambiente ágil e maleável, não só o professor, mas também o(s) aluno(s), devem se empenhar na exploração do mesmo, de modo a encontrar maneiras de apresentar seus pontos de vista, buscando objetivos comuns. Não obstante, o artigo chama a atenção para um aspecto já apontado acima: tais ambientes ainda precisam ser mais amplamente explorados de modo a açambarcar um contingente de usuários, em especial os educadores, que ainda resistem em considerá-los como potencialmente válidos para o desenvolvimento de sua práxis.

8 Conclusões preliminares

Conforme se apresentou na Introdução, este texto constituiu um desafio no sentido de estabelecer os primeiros aportes teóricos concernentes à temática do virtual. É bem provável que ele tenha deixado a desejar, caso se pretendesse encontrar elaborações mais sofisticadas e profundas. No entanto, desde o princípio, se pretendeu alertar para o fato de que seriam tomadas como ponto de partida as próprias experiências da autora (nas suas interações nos ambientes MOO), buscando transcendê-las rumo às articulações teóricas que, obviamente, ainda são incipientes. E, a esse respeito, vale destacar que as próprias interações nesses ambientes ainda precisam ser mais ampliadas, visto que grande parte das considerações aqui levantadas restringem-se ao CpddeMOO. Por isso mesmo, este texto delimita uma passagem, fazendo pungir inúmeras questões que se colocaram antes e, também, no decorrer de sua elaboração, a fim de propulsionar novos caminhos.

A circunscrição de conceitos tais como virtual, ambiente/realidade virtual, e as conseqüências das interações em contextos dessa natureza, em especial no que se refere às noções espaço-temporais, deve pautar o andamento das próximas investigações. Trata-se, portanto, de um desafio de amplo espectro, açambarcando linhas de frente controvertidas e complexas, visto que põem os holofotes sobre a natureza do homem enquanto ser social que, agora, adentra um novo contexto: o das suas relações em ambientes telemáticos. Por essa razão, este texto ponderou sobre a temática do virtual sob dois prismas: o da subjetividade e o da ambientação virtual que favorece a composição de uma sociedade. Em momento algum se pretendeu fazer uma amarração entre noções de tamanha envergadura, até mesmo porque essa empreitada exigirá um processo que não seria possível concluir por agora. Pelo contrário, a intenção estava em levantar questões a partir de uma experiência que, doravante, exige uma sistematização e uma investigação. Logo, se conclui este escrito deixando como resto algumas interrogações as quais, conforme se pautou inicialmente, convocam os leitores a uma interlocução.

Importando esse desafio no campo educacional, este texto tratou de apontar algumas das atuais utilizações do ambiente MOO, à medida que pretendeu anunciar uma certa inquietação no sentido de buscar outras possibilidades que possam ultrapassar padrões tradicionais de condutas educativas formais. A hipótese desta autora é de que ao se relativizar as noções espaço-temporais, ao se reinscrever um estilo de funcionamento social em ambientes virtuais, então, por consequência, deve-se revisitar as práticas educacionais vigentes para buscar ajustá-las(?) a esses contextos. Indo um pouco mais além, chega-se a cogitar que o próprio conceito de educação deva ser repensado, com vistas a reavaliar sua procedência frente à mediação virtual ou, ainda, frente à tecnocultura. Assim, trata-se de interrogar as formas atuais de comunicação e de transmissão de informação que se valem de determinadas tecnologias, as quais servem aos ambientes telemáticos.

A contingência de um contexto virtualmente constituído tem efeitos sobre as interações que procedem entre os usuários em ambientes MOO. Pode-se afirmar sobre as possibilidades que tais ambientes oferecem no que diz respeito ao uso da própria linguagem escrita¹³ para efetivar uma comunicação, visto que um campo de significação se elabora no decorrer das interações entre os personagens. Assim, cabe interrogar que efeitos as novas noções de espaço e tempo trazem para este campo.

Ainda que muitos dos exemplos apresentados não tenham afinidade direta com uma função educativa mais formal, não se pode desconsiderar o valor educacional de tais ambientes. Defende-se a idéia de que eles são potencialmente ricos para o desenvolvimento de tarefas que podem atender a propósitos curriculares mais específicos e, mais que isso, eles denunciam de maneira contundente uma nova tendência que, pouco a pouco, põe a escola em questão: o campo das aprendizagens informais e o uso dos computadores para implementá-las. Ao que tudo indica, os MOOs possibilitam que se abram portas para a construção de conhecimentos, os quais vão sendo buscados/elaborados através da dinâmica mesma de interações dos usuários entre si, e destes com os ambientes. É por essa via, portanto, que se pretende seguir investigando, de maneira a circunscrever suas possibilidades no campo educativo.

9 Referências bibliográficas

- BAREMBLITT, Gregório. **Compêndio de análise institucional e outras correntes: teoria e prática**. 3. ed. Rio de Janeiro : Rosa dos Tempos, 1996. 235 p.
- BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é educação**. 32. ed. São Paulo : Brasiliense, 1995. Coleção Primeiros Passos, Nº 20, 1981, 116 p.
- CURTIS, Pavel. **LambdaMOO Programmer's Manual** (for LambdaMOO Version 1.7.6). Online. Disponível na Internet via WWW, <http://www.Niee.ufrgs.br/moo/manuals>.
- DONATH, Judith S. & ROBERTSON, Niel. **The sociable web**. [s.d.]. Capturado em dez. 1996. Online. Disponível na Internet via WWW. URL: <http://judith.www.media.mit.edu/SocialWeb/SociableWeb.html>
- FANDERCLAI, Tari Lin. **MUDs in education: new environments, new pedagogies**. Capturado em ago. 1997. Online. Disponível na Internet via WWW. URL: <http://sunsite.unc.edu/cmc/mag/1995/jan/fanderclai.html>. Versão impressa In: Computer-Mediated Communication Magazine, N. 1, V. 2. jan. 1995, p. 8.
- FARMER, F. Randall. **Social dimensions of habitat's citizenry**. [s.d.]. Capturado em jun. 1996. Online. Disponível na Internet via WWW. URL: <http://www.communities.com/company/papers/citizenry.html>
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo dicionário da Língua Portuguesa**. 1. ed. 5. reimp. Rio de Janeiro : Nova Fronteira, [s.d.]. 1499 p.
- _____. **Dicionário Aurélio Eletrônico - v. 2.0 [AEWin]**. 2. ed. Idem, jun. 1996. Disponível em CD ROM, software de Márcio Ellery Girão Barroso.
- FREITAS, João Correia de. **As NTIC: esboço para um quadro global**. In: TEODORO, Vitor & FREITAS, João Correia de (org). **Educação e Computadores**. 1. ed. Lisboa : Gabinete de Estudos e Planejamento/Ministério da Educação, 1992. Capítulo: p. 27-88
- FREUD, Sigmund. **Escritores crativos e devaneio**. In: Edição Standard Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro : Imago, 1976. Vol. IX, p. 147-158.
- _____. **Mais além do princípio do prazer**. In: Edição Standard Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro : Imago, 1976. Vol. XVIII, p. 13-85.
- HARADA, Clóvis Yataka. **Multi-User Virtual Environments**. dez. 1996. Capturado em julho de 1997. Online. Disponível na Internet via WWW. URL: <http://www.larc.usp.br/~clharada/muve.html>
- JERUSALINSKY, Alfredo & TAVARES, Eda. **O brincar é a realidade**. In: **Boletim da Associação Psicanalítica de Porto Alegre: Educa-se uma criança?**, Porto Alegre, Nº 7, p. 6-9, Ano III, ago. 1992.

¹³ Vide SILVA, Ana Cristina Del Grande da. *A linguagem escrita nos ambientes MOO: algumas considerações preliminares*. dez 1997. [online]. Disponível na Internet via WWW. URL: <http://www.niee.ufrgs.br/~anacris/moo-lggm/index.htm>

- LAPASSADE, Georges. Grupos, organizações e instituições. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1977. Tradução de Henrique Augusto de A. Mesquita, 316 p.
- LEMOS, André L.M. As estruturas antropológicas do cyberspaço. [s.d.]. Capturado em dez. 1996. Online. Disponível na Internet via WWW. URL: <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/estrcy1.html>
- REDE NACIONAL DE PESQUISA. Glossário de termos técnicos sobre redes de computadores para principiantes: Versão 1.0. Capturado em dez. 1996. Online. Disponível na Internet via WWW. URL: <http://www.ci.rnp.br/ci.html>. Versão alterada em jul. 1995.
- SILVA, Cesar; REIS, Paulo & CARVALHO, Vitor. A realidade virtual ao serviço da educação: Projeto AtlantisMOO. 1996. Capturado em julho de 1997. Online. Disponível na Internet via WWW. URL: <http://atlantis.fe.up.pt/conf/>.
- VIRILIO, Paul. A cidade superexposta. In: _____. O espaço crítico. 1. reimp. Rio de Janeiro: 34, 1995. Capítulo: p. 7-21.

ANEXO: A DESCRIÇÃO DOS PERSONAGENS¹⁴**CALVIN, o moleque que vive da Imaginação**

Sexo:	Filiação:	1º login:	MOO-age:	Status:
Male	Diabo Sexy PC	27.09.1996	9 meses ¹⁵	Personagem

Descrição da personagem¹⁶:

Relatório Calvin

Calvin é um moleque de aproximadamente 6 anos que vive viajando por lugares além de nossa compreensão... sua arma é a imaginação... e nenhum ser vivo em plena consciência teria coragem de segui-lo em suas jornadas. Calvin vê tudo sob sua ótica pessoal e tá pouco se lixando se o que ele "vê" é certo ou errado, ele criou e cria um mundo a sua volta (pessoalmente acho que ele não gosta da realidade e faz isso pra fugir dela), portanto não se assuste se ver ele enfrentando "Gosmentos" marcianos, lesmas assassinas gigantes, ou qualquer outro bicho que ele inventar... até sua mãe está enquadrada nessa categoria... mas isso não significa que ele não é um monstro... às vezes ele pode se transformar em Calzila... e aí... bem... Calvin quer se divertir juntamente com seu inseparável amigo Haroldo (ou Hobbes), um tigre de pelúcia que TEM vida própria (ao menos na cabeça de Calvin), os dois adoram discutir... (?!).

Nome: "Calvin", Ocupação: "Minha mãe diz que eu mantenho ela muito tempo ocupada! :) "Hobby: "Calvinbol! e enjoar essas menininhas! hehehe! :)" (e se sobrar tempo ele defende a terra de monstros...), Comida: "ARgH! nenhuma!"
Citação: "..."(bom.. nessa hora ele estava mordendo minha mão alegando que eu era um espião inimigo contratado para eliminá-lo...).

Fim (ALELUIA!!! livre!) do Relatório.

p.s.: Se ele descobre que você leu isso... iihh... não quero nem ver!

Sala da personagem: (-.Mundo calvin.-)

You see nothing special.
Você vê Hobbes aqui.

Porta de saída: Parkinho [para Park]

Apelidos da personagem: Spiff, Calzila, Calvin_Vader, Calvinossauro, e nivlaC.**FELINNI, o criador de ilusões**

Sexo:	Filiação:	1º login:	MOO-age:	Status:
Male	Diabo Sexy PC	14.02.1996	1 ano e 5 meses	Personagem Programador

Descrição da personagem:

Se estou Fellini, sou um criador de ilusões, se Mefisto, sou aquele que comprou a alma de Fausto, dando em troca o conhecimento, e se Jung, sou uma vítima de meus arquétipos. Mas sempre sou Luis, um eterno apaixonado pela Bárbara.

Sala da personagem: Cineccitá

Bem-vindo ao Estúdio de Sonhos de Federico Fellini.

Sonho que se sonha só é só um sonho que se sonha só.

Mas sonho que se sonha junto é realidade. Portanto, você está convidado a criar uma nova realidade, a deixar fluir com liberdade seu pensamento e seus sentimentos.

Caminhante, não há caminho. Se faz caminho ao andar.

¹⁴ A descrição dos demais personagens mencionados no corpo deste texto pode ser encontrada na versão online disponível na seguinte URL: <http://www.niee.ufrgs.br/cursos/topicos-ie/anacris/index.htm>

¹⁵ A idade foi calculada em meados de 1997.

¹⁶ Por estarem originalmente redigidas em caracteres ASCII (logo, sem o emprego de acentos e cedilha), para trazer as descrições para este texto, foram feitos alguns ajustes a fim de adequar a escrita às normas da Língua Portuguesa sem, no entanto, alterar seu conteúdo, o qual foi absolutamente resguardado.

Portas de Saída: Duncan [para Nao Nave] e Babi [para CANTO MELIFLUO].

Apelidos da personagem: Mefisto, Luis, Lampiao, Moondo_Cane, Disturb, Wizzard, Marx, Fellini, Jung, e Freud.

ISHTAR, a temida deusa que coleciona homens

Sexo:	Filiação:	1º login:	MOO-age:	Status:
Female	Cats Class	09.05.1997	2 meses	Personagem

Descrição da personagem:

Com dificuldades, graças a um intenso clarão, você vê uma mulher alta de longos cabelos cacheados, pele dourada de sol. É sem dúvida uma linda mulher, talvez a mais bela que seus olhos já ousaram observar. Mas cuidado... ela é uma brava mulher, uma DEUSA temida e respeitada por todos, Guerreiros, Reis, bravos lutadores... é uma colecionadora de homens, todos que a conhecem se apaixonam, tenha cautela ou poderá ser apenas mais um...

Sala da personagem: Templo de Ishtar

Você acaba de adentrar nos domínios da Deusa Ishtar.

Este é um lugar sagrado onde você deve reverenciá-la.

Você vê um ambiente soturno, com desenhos arcanos sumérios, de um tempo esquecido. Em um altar, encontram-se várias oferendas à poderosa Deusa Ishtar, trazidos por seus temerosos seguidores.

O ambiente não é aconchegante, mas se a Deusa lhe trouxe aqui, fique à vontade. Apenas tome cuidado para não deixá-la enfurecida...

Porta de Saída: Segredos [para Sala dos Segredos].

Apelidos da personagem: Pimpolha, Pitanga, Minnie_Mouse, PIM, Princesinha_dos_Pampas, Pipa, Gaterrima, Lady_Sauro, COLORADA_TO_MALUCA, Raquel, e TIA_Ishtar.