

Criar um *talker* – Um trabalho de gestão

por

Marcos Daniel Marado Torres
Departamento de Engenharia Informática
Universidade de Coimbra
3030 Coimbra, Portugal

*“Lei de Johnson:
Se perder um número de uma revista,
será o número onde foi publicado o artigo,
a história ou reportagem que você andava desejoso de ler.”*

1. Introdução

Portugal é um país que tem uma grande história no mundo dos *talkers*: desde o desenvolvimento da sua tecnologia até ao estudo dos factores culturais inerentes, este país é rico em dados válidos para o estudo destas pequenas comunidades virtuais. Tendo tido mais que uma centena de *talkers* ao mesmo tempo, Portugal está neste momento numa altura de crise neste sector, havendo apenas quatro *talkers* em funcionamento actualmente.

É objectivo deste artigo mostrar que criar um *talker* não é um trabalho técnico mas sim de gestão, e a sobrevivência ou não de um *talker* não passa pela sua construção tecnológica mas sim é um factor cultural que deve ser gerido. Faz-se assim um paralelo entre a criação de um *talker* e uma empresa.

2. Um trabalho de gestão?

Neste capítulo mostra-se o paralelismo entre *talkers* e empresas explicando o que é cada um deles e o que é que têm de comum.

2.1 O que é um *talker*?

Um *talker* é um sistema de comunicação do tipo “cliente-servidor” que trata da comunicação entre utilizadores através de uma rede usando um protocolo estandardizado (usualmente o *telnet*) acima do TCP/IP para efectuar dessa comunicação.

Um *talker* é um servidor que aceita ligações TCP/IP através do protocolo acima descrito feitas pelo cliente.

O *talker* é o servidor, mas também o serviço, e o próprio sistema de comunicação. Um *talker* não pode ser encarado do modo técnico acima referido, mas sim como uma comunidade *online*. O *talker* não faz sentido por si só.

Um *talker* é tudo isto. O servidor, os clientes, os programadores, os gestores, a comunidade. Um *talker* é feito para comunicar. Na evolução dos sistemas de comunicação na Internet as pessoas foram-se apercebendo da falta de emoções nesses sistemas. Para cobrir esse vazio apareceram os talkers que definiram as primeiras comunidades *online*.

2.2 O que é uma empresa?

Uma empresa é uma organização que, sob a direcção e responsabilidade de uma pessoa ou de uma sociedade, explora uma indústria, um ramo de comércio ou outra actividade de interesse económico.

Uma empresa é um agrupamento humano hierarquizado que mobiliza meios humanos, materiais e financeiros para extrair, transformar, transportar, e distribuir produtos ou prestar serviços e que, atendendo a objectivos definidos por uma direcção, faz intervir nos diversos escalões hierárquicos as motivações do lucro e da utilidade social (satisfação das necessidades da comunidade, maximização do lucro, *et cetera*).

Uma empresa é tudo isto. A organização, os clientes, os trabalhadores, os gestores, a comunidade.

2.3 Podemos encarar um *talker* como uma empresa?

Um *talker* pode ser visto de muitas formas, entre as quais uma empresa, com toda a faceta social que é necessário gerir, ou ainda como um serviço prestado pelo próprio *talker*. Sendo assim é fácil estabelecer o paralelo entre a criação de um *talker* e a criação de uma empresa. Tendo em vista este paralelismo, é mais fácil não só criar um bom *talker* como depois geri-lo.

3. A ideia

A primeira etapa da criação de um *talker* ou de uma empresa é a fase da Ideia. Quando nascem as ideias é necessário ter os pés bem assentes na terra e definir bem qual é a ideia com que se deve seguir em frente. Não se deve pensar numa ideia que vá para além das nossas capacidades, deve estar à altura dos nossos objectivos e adequada ao ambiente.

Muitos *talkers* nunca chegam a vingar por não terem maturado esta fase. É o caso do *talker* do “CoolZero” em Portugal (2002), que nunca vingou porque nunca houve uma ideia bem definida sobre que talker iria ser aquele.

4. Estudo do Ambiente

À semelhança de uma empresa, para criar um *talker* é necessário fazer um estudo não do mercado mas sim do ambiente aonde se vai inserir.

Começa-se por decidir em que ambiente actuar. Para isso é preciso tomar certas decisões como, por exemplo, quem é o público-alvo (por exemplo se vai ser criado um *talker* Português para Portugueses ou para todos aqueles que falem Português, ou

ainda se o *talker* vai ter um tema definido, ou se tem restrições (como por exemplo idade mínima).

É importante conhecer bem os outros *talkers* dentro do mesmo ambiente: se um talker não trazer nada de novo dificilmente criará uma comunidade nova. Em certos ambientes clientes de uma certa empresa são clientes de várias empresas do mesmo tipo; em outros ambientes os clientes são exclusivos de uma empresa. No mesmo caminho, em certos ambientes os utilizadores de talkers frequentam várias comunidades, noutros ambientes existe exclusividade. Mesmo nos ambientes mais acessíveis, em que os utilizadores de talkers frequentam várias comunidades, o novo talker tem de dar motivos aos utilizadores para se sentirem atraídos àquele talker.

Muitos *talkers* nunca chegam a vingar por não terem maturado esta fase. É o caso do talker “A Torre” em Portugal (2001), que nem sobreviveu um ano porque nunca houve um atractivo àquele talker, ao ponto do seu criador dar mais importância a outros *talkers* no mesmo ambiente que ao seu próprio.

5. Plano de desenvolvimento

À semelhança dos planos de negócios feitos para a criação de uma empresa, para criar um *talker* deve-se elaborar um plano de desenvolvimento. Este plano pode ser disponibilizado online na página Web do *talker* a criar ou ser tratado como um documento: o que importa é que ele exista e esteja sempre disponível aos seus executores. Este plano de desenvolvimento deve em tudo assemelhar-se a um plano de negócios, dando especial ênfase à “descrição do *talker*”, “descrição do serviço” e “descrição do ambiente”.

Muitos *talkers* nunca chegam a vingar por não terem maturado esta fase. É o caso do talker “WaterWorld” em Portugal (1999 - 2000), que tinha um desenvolvimento tecnológico bastante elaborado mas não tinha plano de desenvolvimento, pelo que caiu no esquecimento e estagnou.

6. Nome

Tal como escolher uma Marca é uma fase de grande importância na criação de uma empresa, no caso dos *talkers* um bom nome define a comunidade, pelo que é de extrema importância.

Em relação ao nome existem três casos que podem acontecer:

- O nome é adequado e define toda a comunidade – temos o caso da “Selva”, um *talker* fundado em 1998 e ainda existente cujo nome foi agradavelmente aceite pela comunidade, em que cada elemento da comunidade representa um animal da Selva e cada local é enquadrado no ambiente da Selva;
- O nome não é adequado e portanto ignorado – temos o caso do “Virtual Praxis”, um *talker* que existiu entre 1995 e 1998 e cuja comunidade nunca teve nada a haver com o nome do *talker*;
- O nome não é adequado e portanto o talker não vinga – temos o caso do talker “MovieLândia”, fundado em 1996 e ainda existente, que actualmente encontra-se ao abandono graças à falta de relação do nome com uma comunidade, o que fez este *talker* não ter a importante componente de

comunidade, mas sim sendo encarado como apenas mais um meio de comunicação *online*.

7. Plano de Marketing

Mais uma vez, temos uma fase comum à criação de empresas e *talkers*. No caso particular dos *talkers* é preciso ter bem ciente de que um talker não é só o servidor mas sim toda a comunidade, e é para ela que se necessita deste plano. Foi por falta de Marketing que houveram casos na história dos *talkers* Portugueses como o do “*Portugal Mediava!*”, um talker que esteve em funcionamento entre 1995 e 1998, e de volta em 2002 durante um curto período de tempo.

8. Financiamento

Quem vai programar o *talker*? O seu criador ou um programador contratado para o efeito? E aonde é que esse talker vai ficar alojado? Quanto é que isso vai custar? Também no planeamento de criação de *talkers* o financiamento é um aspecto a ter em conta.

9. Localização do *talker*

Este é um ponto crucial, e um passo com que muitos empreendedores não conseguem lidar. Descobrir um servidor que nos satisfaça não é fácil, principalmente quando no “Financiamento” partiu-se do princípio que se arranjava alojamento gratuito para o *talker*...

Ter em atenção que ter um *talker* num servidor próprio também traz despesas, e também que a localização também é um factor muito importante para o utilizador deste *talker*. Ter um *talker* num servidor situado na Jugoslávia não é grande ideia se o *talker* for dirigido ao público Português, em que além de problemas relacionados com a lentidão nas comunicações, podem haver outros problemas como sendo o tráfego não ser nacional.

A localização do *talker* vai ainda influenciar as “Questões Jurídicas”.

10. Questões Jurídicas

Existem inúmeras questões jurídicas na criação de comunidades virtuais (incluindo os *talkers*). Note-se que, no caso específico de um *talker*, todos os utilizadores deverão cumprir as leis do país aonde se encontra o servidor, e, além disso, cada um deles deve cumprir as leis no país de aonde estão ligados. Além disso cada uma destas comunidades costuma definir um conjunto de “leis” para aquela comunidade em específico. Podemos tomar como exemplo as regras de vários *talkers* Portugueses:

Selva:

Regra 1: Maltratar verbalmente outro animal na selva sera punido fortemente.

Regra 2: Existe uma Mailing List da Selva, a qual pode ser subscrita enviando um mail para selva-request@freelists.org com a palavra subscribe no subject. A subscricao nesta lista nao e' obrigatoria, mas aconselhada.

Regra 3: O uso de scripts em expect e afins, com o objectivo de fazer tempo, nao sao permitidos. Ao terceiro aviso serao tomadas medidas drasticas em relacao a isso...

LoveNest:

A regra base deste conjunto de regras e' o respeito mutuo e bom senso. Se respeitares os outros decerto que sera's respeitado e nao havera' problemas nenhuns.

Ao nao respeitares qualquer uma destas regras, ser-te-a aplicada uma penalizacao a decidir por qualquer um ou por todos os wizzes

+-----+

Regra 1: Nenhum tipo de maltrato e' aceite aqui.

Regra 2: Tenta nao dizer palavroes em zonas publicas. Apesar de não achares ofensivo, algumas pessoas podem achar. Tenta guardar isso para grupos em que tenhas confianca

Regra 3: Nao sao permitidos negocios ilegais ou que nao estejam previstos por qualquer um dos wizzes.

Regra 4: Nao sao permitidas contas multiplas. Se quiseres mudar de nome fala com um wiz e ele o fara'. Se tens um bot, fala tambem os wizzes. Decerto que nao havera' problema... |

Regra 5: Com o comando .set tens a hipotese de colocar cores no nome. Todas as letras do teu nome tem de estar visiveis.

+-----+

Foreign people, read this!

This is a Portuguese talker. It is supposed to be to Portuguese people. YOU CAN STAY AND YOU ARE WELCOME. You can wonder throught the all talker but there is a specific room to you talk. Please go to the room World or ask a wiz to do it for you. You are allways welcome!

11. Começar

Agora sim, podemos começar. Ao contrário do que se possa pensar, esta é a etapa mais fácil de todas, se as etapas anteriores foram bem executadas. Mas ainda há muito para fazer: decidir se a programação vai ser feita de raiz ou usando uma base, qual é a linguagem de programação a utilizar, todo o trabalho de programação...

Mas depois de ter passado todas as outras fases esta sabe tão bem... Bom trabalho!

12. Conclusão

Criar um talker é um trabalho de gestão. Mais do que questões de carácter técnico, é necessária a sensibilidade, força de vontade e conhecimentos a nível do ambiente social e cultural para a criação de um bom *talker*. Criar e manter um talker é um trabalho de gestão, muito parecido com a criação de uma empresa.

Este artigo não serve como guia “passo-a-passo” para a criação de um *talker*, mas espera-se que ajude novos empreendedores interessados em criar um *talker* a se inteirar aonde é que está o verdadeiro trabalho/dilema.

13. Bibliografia

- Suplemento da revista “Ideias e Negócios”, *A 1ª volta do J. Empreendedor*
- U of Penn, Inst for Law & Econ Research Paper 03-10; and U of Penn. Law School, Public Law Working Paper 26, *The Laws of the Virtual Worlds*, F. Gregory Lastowka & Dan Hunter
- <http://student.dei.uc.pt/~jemart/Talkers-HOWTO.html> , *Talkers HowTo*, José Martins
- <http://www.terravista.pt/baiagatas/1432/talkerfaq.html> , Frequently Asked Questions sobre talkers, TISF