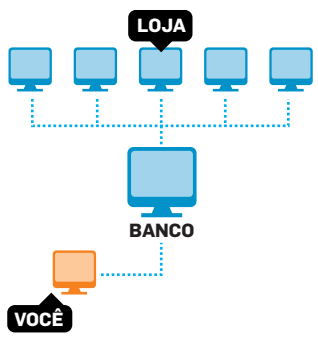
Dinheiro digital

Nem ouro, nem trabalho, nem alimentos. O BitCoin é uma moeda virtual que transforma o processamento de computadores em dinheiro virtual. E funciona em um esquema de pagamentos P2P

O que é?

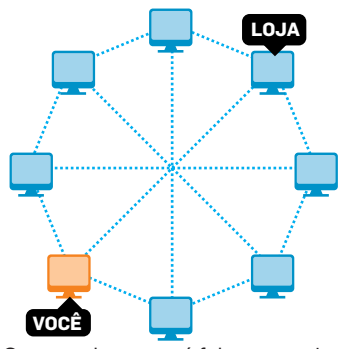
É uma moeda P2P. Ou seja: ele permite a troca de valores de pessoa para pessoa, sem intermediários

REDE CENTRALIZADA



Um computador central, de uma instituição, gerencia e cobra pelas transações financeiras

REDE P2P

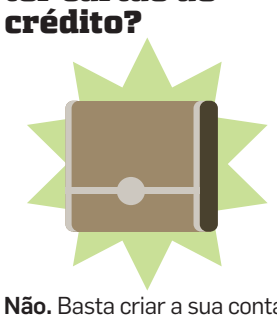


O gerenciamento é feito por todos os computadores da rede. Você manda o dinheiro direto para o usuário

Como funciona?

1

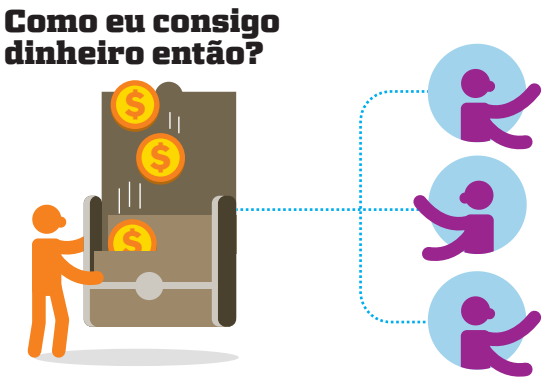
Para criar uma conta eu preciso ter cartão de crédito?



Não. Basta criar a sua conta e baixar o programa. Você vai ter uma ou mais carteiras, com o seu saldo, histórico de transações e seus parceiros na rede

2

Como eu consigo dinheiro então?



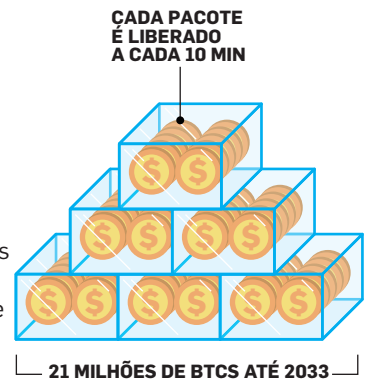
Para acumular **BitCoins (BTCs)**, você pode vender um serviço ou comprar moedas

Não há custo para transações. Contudo, para acelerar o processo você pode emprestar processamento da sua máquina e em troca de **BTCs**

3

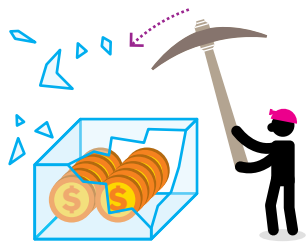
Se não há um banco central quem gera as moedas?

Existe uma quantidade finita de moedas (21 milhões) divididas em pacotes que são criados e liberados à medida que a rede cresce. Hoje existem cerca de **6 milhões de BTCs**



Para a rede crescer e se manter funcionando, é necessário muito processamento computacional

A capacidade de processsamento dos usuários ajuda, mas é pouca. Aí entram os chamados **mineradores**, usuários com máquinas potentes que emprestam muita força para a rede



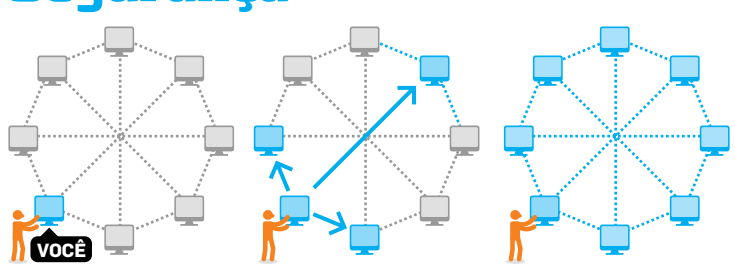
As moedas recém liberadas entram em circulação na medida em que seus mineradoes e novos usuários passam a usá-las nas transações

4

O que eu posso comprar?

- Serviços de programadores e designers
- Acesso a redes
- Serviços de hospedagem de domínios
- Consultoria de segurança
- Lojas online

Segurança



Cada transação passa por todos os computadores. Cada moeda tem um registro único que impede que seja usada duas vezes por usuários diferentes

O processamento para registrar as trocas é muito grande. Um ataque às transações é quase impossível porque exigiria mais processamento do que todos os computadores da rede

Privacidade

Identidade
As contas **BitCoin** não possuem nome ou qualquer outro dado pessoal, por isso não há risco de o usuário ser identificado

Histórico
Quando uma transação é feita, o que aparece publicamente é uma chave alfa-numérica de 36 caracteres, gerada aleatoriamente

Proteção
Nas formas tradicionais de pagamento, seus dados podem ser expostos e sempre estão associados às suas transações

FONTES: FORUM.BITCOIN.ORG E BITCOINCHARTS

LASTRO EM BITS

• BitCoin, moeda nascida na rede, ganha adeptos, assusta o mercado e agora espera oficialização para que possa cumprir a **promessa de criar uma economia digital livre**

Filipe Serrano

filipe.serrano@grupoestado.com.br

Entre uma tarefa e outra, o mineiro Leandro César alterna a janela do navegador e uma página que exibe cotações atualizadas em tempo real. Em outra época, a tela mostraria transações na bolsa de valores, onde ele antes investia seu dinheiro. Mas desde que descobriu uma nova forma de investimento chamada BitCoin há "quatro ou cinco meses", o arquiteto de soluções passou a acompanhar esse outro tipo de variação financeira digital.

Leandro é parte das centenas de milhares de entusiastas que aderiram a um projeto semelhante ao conceito das redes de troca de arquivos na internet, mas, em vez de vídeos e músicas, são moedas digitais online que são trocadas. Não é muito diferente da forma como preços de ações são negociados. A diferença é que não há uma entidade ou governo que regule essa nova moeda e taxe as trocas realizadas nessa rede.

Usando um programa de código aberto, todas as transações na rede de bitcoins, como são conhecidas as moedas virtuais, são negociadas de pessoa para pessoa (P2P) e registradas usando o processamento dos computadores de cada um. As transações são criptografas e podem ser vistas por qualquer pessoa, mas o usuário dificilmente é reconhecido porque recebe apenas um código de registro que não detalha sua origem ou identidade.

Compra-se bitcoins com dinheiro de verdade. Leandro explica que existem fóruns online em que as pessoas oferecem bitcoins em troca de um valor em dinheiro, o que geralmente é pago usando transferências em sites como o PayPal ou, então, depósitos em contas de banco. Também há sites que fazem a mediação do negócio, cobrando taxas sobre o comércio de bitcoins. O mais popular chama-se MtGox, referência entre os usuários para saber a "cotação oficial" dessas moedas, que custa cerca de US$ 15 a cada unidade.

"Quando ouvi falar de bitcoin, eles valiam menos de um dólar", conta Leandro. "A primeira leitura que eu tive é que seria igual ao torrent. Ou não ia dar em nada, ou ia estourar. E, como estava muito no início, achei que poderia ser interessante investir." Segundo ele, os oito bicoins que ele tem hoje já dobraram de valor. E de tão entusiasmado, Leandro criou um site que pretende ser referência em bitcoins no Brasil e planeja, ainda, lançar um serviço para intermediar as transações, assim como o MtGox faz.

Paralelo. Acostumada a lidar com um sistema financeiro regulamentado, é difícil para uma pessoa crer que a moeda surgida e negociada no submundo da internet em um mercado paralelo, informal e experimental possa provocar algum impacto na economia. Mas a ideia de um sistema financeiro descentralizado e global tem assustado alguns.

No início do mês, o site Gawker descreveu bitcoins como "o equivalente online a um nota de dinheiro feita num saco de pão" em reportagem – republicada pela *Wired* – sobre uma loja online que vende drogas ilegais e aceita bitcoins como pagamento.

Outras reportagens descreveram os bitcoins como a invenção mais perigosa já criada na internet. E, há duas semanas, um senador dos EUA pediu uma intervenção no BitCoin, para que ele pudesse ser fechado pelas autoridades do seu país.

A publicidade negativa não abalou o novo mercado – pelo contrário, fez o valor da moeda disparar, chegando perto dos US$ 30 para cada bitcoin nas últimas semanas. Um de seus criadores e desenvolvedor do software do site, o inglês Amir Taaki, quer que o mecanismo também seja regulamentado para que possa cumprir a sua promessa de criar uma nova economia digital livre.

Ele abriu uma consultoria em Londres para promover o uso dos bitcoins e afirma estar em contato com o órgão regulador no Reino Unido para trazer os bitcoins à legalidade. "Precisamos de regulações senão o perigo de o BitCoin se tornar algo fora da lei não vai terminar. O problema é que, se o BitCoin for considerado ilegal, as atividades ilícitas vão continuar", defendeu, em entrevista ao *Link*.

Ele afirma que é impossível saber a quantidade exata de usuários. Isso porque, cada vez que o software é instalado em um computador, a pessoa recebe um código de identificação único que é usado para fazer as transações de uma conta para outra. De acordo com seus cálculos, Taaki chuta que "entre centenas de milhares e um milhão" de usuários estejam registrados no BitCoin.

"BitCoins fazem o mundo mais vibrante e culturalmente melhor ao eliminar a maioria das despesas extras para transferir dinheiro. Se você quer pagar alguém pela internet, é difícil mandar US$ 0,01. Com o BitCoin, é fácil", defende Taaki, que entrou no projeto depois de se revoltar com as taxas cobradas por sites de pôquer online. Ele jogava profissionalmente e queria criar um sistema de pagamento alternativo. E assim aderiu ao projeto.

O dinheiro já é virtual. A ideia dele é que o BitCoin se torne uma moeda de troca na internet também para a compra de produtos e serviços. O site do BitCoin lista centenas de estabelecimentos que oferecem a opção para comprar camisetas, eletrônicos, livros, músicas e até reservas de hotéis usando a moeda. Mas, em geral, são lojas online que dificilmente se encaixariam na categoria "confiável" para a maioria dos consumidores.

"O que chamamos de dinheiro 'verdadeiro' já é virtual. O Real não é real. Ele tem valor só porque as pessoas acreditam no seu valor. A única diferença entre o Real, o Dólar, o Yen e o BitCoin é a confiança", disse Edward Castronova, professor de telecomunicações da Universidade de Indiana, nos EUA, que estuda mundos virtuais. Ele é um dos criadores do blog Terra Nova, especializado no tema. Seu colega e também cofundador do blog, Dan Hunter, porém, afirma que tais moedas digitais ainda estão longe de criar um problema econômico.

"O principal problema com esse tipo de dinheiro é que eles representam uma forma de transação que não pode ser taxada nem rastreada", disse Hunter, professor na Escola de Direito de Nova York e pioneiro no estudo de economias virtuais. "Mas essas moedas não representam muito em termos de comércio e, provavelmente, há mais dinheiro guardado em milhas aéreas e pontos de cartões de crédito do que nelas".

Sob ataque

O crescimento do BitCoin já provoca preocupações sobre a segurança do sistema. Na quinta-feira, 16, a empresa de segurança Symantec afirmou ter identificado um vírus que rouba as moedas e zera a carteira digital do usuário. E no início da semana passada, um usuário relatou ter perdido todas as suas 25 mil moedas.

‘O FACEBOOK PODE CRIAR UM SISTEMA ECONÔMICO’

Consultor acredita que bancos serão ultrapassados

LOGIN | Brett King,
Autor do livro *Bank 2.0*

O consultor australiano Brett King é autor do livro *Bank 2.0* (ainda sem tradução) em que reúne as ideias sobre como os bancos precisam se adaptar à realidade digital. Na semana passada ele falou ao *Link* após uma apresentação durante o Ciab 2011, principal evento do setor bancário do País, e fez uma previsão. “Em quatro anos, o celular será o principal canal bancário do Brasil”, disse. Em 2010, 2,2 milhões de contas bancárias acessaram serviços no celular, longe ainda das 37,8 milhões que usam a internet.

Moedas virtuais podem se tornar relevantes na economia?
As pessoas estão usando menos dinheiro físico no mundo. Quando o dinheiro se tornar completamente digital, qual será a diferença entre uma moeda física e uma moeda digital e virtual? Nenhuma. Vai ser cada vez mais difícil diferenciar os benefícios do dinheiro físico. Acho que as pessoas vão transferir dinheiro das mais diferentes formas. O Facebook, por exemplo, tem mais de 500 milhões de usuários com o potencial de criar um novo sistema econômico.

Não é difícil imaginar uma pessoa usando créditos do Facebook para pagar por um café...
Sim, não há razão que impeça um amigo seu de enviar dinheiro para você usando os créditos do Facebook e que você possa usá-los em uma loja. Acho isso perfeitamente possível. Já vemos algumas coisas acontecendo, como um banco na Alemanha, o Fidor Bank. Ele permite trocar e guardar moedas virtuais usando o próprio sistema de internet banking. É uma ideia genial.

Estas moedas podem aumentar os crimes financeiros?
Eu acho que isso é só rumor. Na realidade, a forma mais fácil de lavar dinheiro é usando notas físicas. É muito mais fácil lavar dinheiro assim do que com bitcoins. Quando todas as transações com uma moeda ficam registradas eletronicamente, isso é muito mais seguro do que dinheiro físico. Claro, criminosos sempre encontram uma forma de usar esses mecanismos. Mas aí o problema é outro.

Os bancos deixarão de ser importantes no futuro?
Nos EUA, umas 50 milhões de pessoas não têm nenhuma relação bancária, quase 20% da população, e esse número está crescendo, não diminuindo. As pessoas estão preferindo outras alternativas. Isso tem muito a ver com uma mudança de comportamento e os bancos estão perdendo a relevância para os consumidores. Os bancos não oferecem o tipo de serviço que as pessoas querem. Por exemplo, nos EUA, 70% das solicitações de cartões de crédito são recusadas. Então, se você tem uma empresa que se recusa a oferecer um serviço para os clientes, isso é um problema.
No futuro, o cartão de crédito vai virar um aplicativo de celular que você simplesmente baixa no telefone. Quando isso acontecer, você precisará de um banco? Não, você precisará da Apple, do Google, de uma empresa de telecomunicações, mas de um banco?

Mas já existem formas de pagar com celular há anos e ainda não é algo popular.
Um dos problemas é que é complicado transferir dinheiro usando um celular. Muitos bancos não permitem isso. Você é obrigado a fazer um cheque, a usar um caixa eletrônico, a ir à uma agência ou a usar o site do banco. O que os consumidores podem fazer não é o que eles querem, é o que os bancos deixam fazer. São duas coisas diferentes. É por isso que o PayPal cresceu, porque criou algo simples e fácil.

O Google Wallet pode se tornar um competidor forte de serviços como o PayPal?
Acho que, quando a pessoa usar o Wallet, ela não vai querer ter outros serviços que façam a mesma coisa. Por isso, o que está acontecendo hoje é uma grande disputa pela carteira digital entre as empresas. Todo mundo quer ser dono disso. Por isso as empresas estão se associando a fabricantes de celular. Mas as operadoras de celular não terão nenhum controle disso. São empresas como a Apple, o Google, BlackBerry, Microsoft e Nokia que vão controlar essas carteiras no futuro. Os bancos ficarão responsáveis apenas pela infraestrutura de pagamentos. **/ F.S.**

DIVULGAÇÃO

MOEDAS DA ECONOMIA DIGITAL

Não é a primeira vez que uma moeda digital chama a atenção na internet. Há anos existe um comércio intenso de créditos de games online, como o *Everquest*, *World of Warcraft* e, mais recentemente, de jogos em redes sociais, como *FarmVille* e *Colheita Feliz*.

Há cinco anos, quando *Second Life* era destaque na imprensa mundial, os criadores do game previam que o futuro da internet estava nos mundos virtuais em que era possível trocar créditos para comprar itens virtuais, como os linden dollars, a moeda usada dentro do *Second Life*.

Fora dos games, os créditos ganham valor real e também são trocados por dinheiro entre usuários em um comércio tão informal quanto o dos bitcoins. A proposta do BitCoin, porém, é que as pessoas possam trocar os “créditos” além dos mundos virtuais, assim como aconteceu na China há quatro anos, quando uma moeda virtual, como os linden dollars, chamada QQ coin cresceu tanto que começou a ser aceita no comércio do país. **/ F.S.**

QQ COINS

A moeda virtual foi criada pela Tencent, uma das maiores empresas de internet da China e dona do popular programa de mensagens instantâneas, o QQ. A moeda chegou a ser aceita no comércio antes de uma intervenção do Banco Central chinês.

FACE

O Facebook usa moeda própria nos aplicativos.

VIRTUAL

Há anos, games que simulam um mundo virtual interativo usam créditos para comprar e vender items.

*** ORIGEM**
Assim como o comércio de créditos de games online, o BitCoin pretende se tornar uma moeda alternativa para fazer compras na internet, não apenas de itens digitais, mas também de serviços e produtos reais.

WALLET

App do Google para Android vai permitir pagamentos com o celular.

SOCIAL

Games em redes sociais como *Farmville* e *Colheita Feliz* também usam moedas digitais para fazer trocas entre os usuários.

NOVOS BANCOS

BankSimple

movenbank

Square

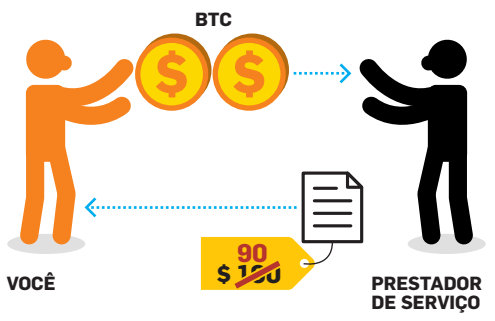
Um dos projetos de Brett King (*leia entrevista acima*) é criar um banco pensado desde o início para atender às novas tecnologias e que não tenha nenhuma agência física. Chamado de Movenbank, a ideia é que a partir dos smartphones os clientes possam ter acesso a qualquer serviço. Ele não é o único a desenvolver um novo tipo de banco. Outro projeto bastante semelhante é do Bank Simple, em que tudo também é feito com o celular. Até um dos criadores do Twitter, Jack Dorsey, tem planos de criar um pequeno dispositivo que transforma smartphones em leitoras de cartão de crédito. O objetivo do Square, como é chamado, é facilitar as transações de pessoa para pessoa. **/ F.S.**

Exemplo

Dinheiro comum

Ao pagar por um serviço, você também paga o custo da transação, além de possíveis impostos, pois o banco cobra para realizar o pagamento, atualizar seu saldo etc.

Com o BitCoin



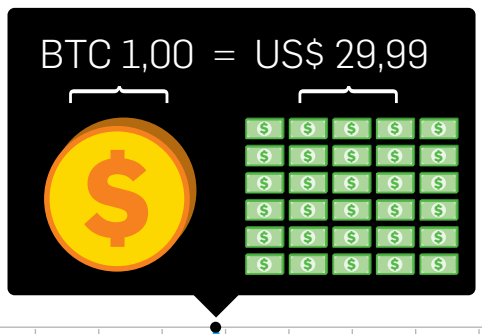
O usuário não paga taxa pela transação. Com isso o custo do serviço ou produto pode ser menor

Onde encontrar quem presta serviço e aceita BTCs: http://forbitcoin.com/

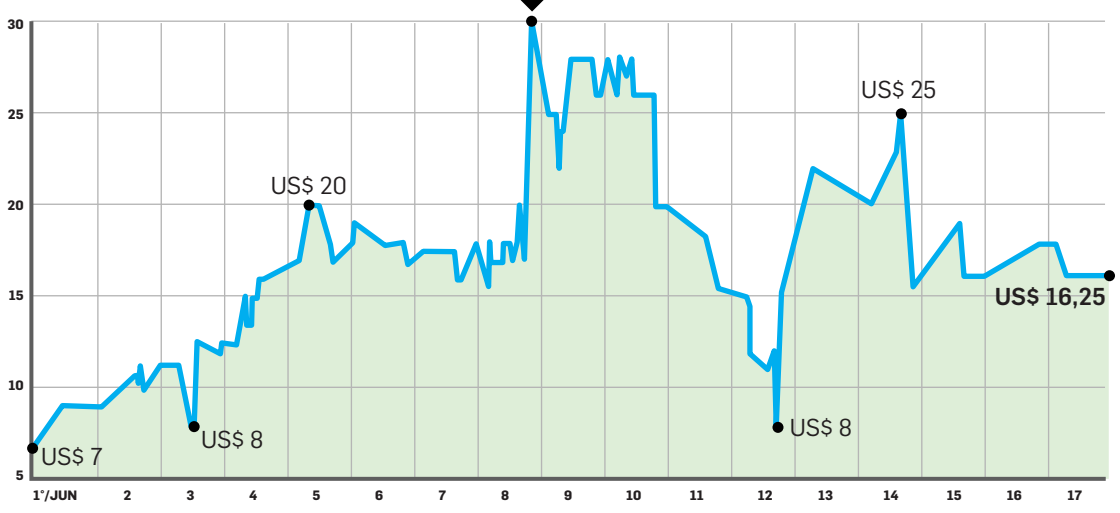
A moeda pelo mundo
Levantamento feito pelos participantes levou em conta os IPs relatados por clientes **BitCoin**

Economia

Cotação do BTC em dólares



US$ 50 milhões
é o tamanho da economia do BitCoin (estimada)



Compra e venda

É possível converter dólares em **BTCs** e vice-versa por meio de sites de câmbio (**Mtgox, Tradehill e Bitcoinmarket**) ou comprando diretamente de outro usuário

Jogo de risco

Algumas pessoas compram **BTCs** agora esperando vendê-los mais caro no futuro.
Isso porque a quantidade de **BTCs** é limitada mas o número de usuários não

Ausência de controle

Não há uma autoridade central, como um governo, para controlar a emissão de moedas (e gerar inflação), o câmbio ou mesmo as transações

Como o BTC é lastreado?

Depende da aceitação das pessoas como forma de pagamento ou câmbio. Já o dinheiro comum, é definido em valores como trabalho ou ouro

Quem garante ?

Essa economia tem um teto de **21 milhões de BTCs**. O **BitCoin** só falha se houver uma súbita desvalorização ou desinteresse de seus usuários

INFOGRÁFICO: RUBENS PAIVE E EDUARDO ASTA/AE

Fonte: O Estado de S.Paulo, São Paulo, 20 jun. 2011, Link, p. L2 a L5.

Análise
David Pogue *

Com a nuvem, tráfego de dados explode e a banda entope

O mundo da tecnologia parece se mover aos trancos e espasmos, e agora estamos no meio da onda "nuvem". Pessoalmente, acho o termo "na nuvem" pretensioso e incômodo. Eles não querem dizer simplesmente "online"?

Sim, percebo que profissionais de computação estão se referindo a alguma coisa muito mais específica – "dados e softwares armazenados em servidores remotos", por exemplo – mas os marqueteiros da palavra e a turma de relações públicas parecem pensar que "a nuvem" significa apenas "online". ("Agora você pode comprar seus artigos de banheiro na nuvem!!")

Em minha coluna do *New York Times* desta quinta-feira, por exemplo, analisei o primeiro Google Chromebook: um laptop sem disco rígido, sem programas de software em placa, sem arquivos e pastas, sem sistema operacional tradicional. Tudo isso é conectado à web. Seus arquivos, seus programas, seu e-mail e suas fotos estão "na nuvem", isto é, "em sites da web".

Também há a nova iniciativa iCloud da Apple, anunciada por Steve Jobs no início da semana passada. É um serviço gratuito que sincroniza e-mail, caderneta de endereços, calendário, sites favoritos, iBooks, compras de aplicativos, compras de músicas, vídeos e fotos entre seus iPhone, iPad, Macs, PCs e a internet. Tire uma fotografia com seu iPhone e ela aparece automaticamente no seu computador e no seu iPad. O serviço também faz backups automáticos de seu iPhone e iPad por Wi-Fi diariamente.

E essas não são as únicas megatendências hoje em dia. Vejam as mudanças enormes em como as pessoas assistem a filmes e programas de televisão. Isso também está chovendo da "nuvem".

E nossas ligações telefônicas. Cada vez mais pessoas evitam usar seus minutos de celular apoiando-se na internet para transmitir suas vozes por meio de aplicativos como Skype e Line2.

Essas megatendências são todas ótimas e empolgantes e economizam dinheiro. Infelizmente, elas envolvem transferências enormes de dados de um lado para outro na internet, E isso significa que estamos prestes a entrar numa megatendência bem menos empolgante: limites de dados.

Sim, estou falando da nova era de limitação da quantidade de dados na internet. Todas essas tendências consomem quantidades enormes de banda. Toda essa atividade de upload e download, toda essa sincronização, toda essa computação em nuvem supõe que se tenha uma conexão de internet com enorme capacidade e velocidade.

Mas sua operadora de celular não quer que você tenha uma conexão dessas. Não há uma única operadora de celular que ofereça um plano de transmissão ilimitada de dados a plena velocidade.

A T-Mobile oferece dados ilimitados, mas se a pessoa ultrapassar determinado patamar, a conexão é automaticamente desacelerada. E alguns poucos proprietários afortunados de iPhone AT&T ainda têm planos ilimitados, herança dos velhos tempos – mas aposto que é apenas questão de tempo para que eles também desapareçam.

OK, isso quanto aos celulares. Pode-se compreender o ponto de vista das operadoras. Todos esses iPhones e telefones Android usam quantidades imensas de capacidade de celular sem fio, e isso estava desacelerando as conexões de todos.

> "Com a moda da nuvem, estamos prestes a entrar um outra megatendência bem menos empolgante: a da limitação de dados"

Limites são necessários, eles podem argumentar, caso contrário a rede vai congestionar até parar.

Mas essa não é a pior megatendência. A pior é a que limita os planos de dados domésticos. Isso mesmo: provedores de banda larga estão colocando limites à quantidade mensal de dados que você obtém, mesmo em casa.

E isso, meus amigos, é um desdobramento assustador. Como poderemos desfrutar nossa nuvem se só tivermos um acesso seletivo a ela? Como o ousado mundo novo da computação online vai deslanchar se o medidor estiver registrando tarifas de excesso punitivas toda vez que olharmos nossos álbuns de fotos online?

Por alguma razão, a lógica por trás dos limites das linhas cabeadas (modems de cabo, DSL) é mais difícil de avaliar que a de celulares. Simplesmente não parece que alguns megabytes a mais deveriam custar nada às provedoras: são apenas bits fluindo.

Não sei qual é a solução. Não se sei alguém está pensando nisso. Mas grandes mudanças estão a caminho. Há grandes forças prestes a moldar nossas vidas online. E neste momento elas estão numa rota de colisão direta. **/ TRADUÇÃO DE CELSO PACIORNIK**

*
É COLUNISTA DE TECNOLOGIA DO JORNAL NEW YORK TIMES E AUTOR DE BLOG PUBLICADO PELO LINK

SERVIDOR

PIRATA: SÓ 2014

SEM PRESSA
A dúvida do Partido Pirata do Brasil: apressar o processo de tornar o partido oficial perante o TSE e disputar as eleições de 2012 ou amadurecer a ideia e seguir sem pressa e tentar 2014? Por 8 pontos percentuais, o Partido optou por não ter pressa, tendo mais tempo para se organizar, formalizar-se e disputar as eleições em três anos. A intenção de fundar uma versão brasileira do Partido Pirata Internacional surgiu em 2007, na esteira de dezenas de partidos pelo mundo, em defesa da internet livre, contrária à rigidez do sistema atual de direitos autorais, e a favor do software livre e da troca de arquivos online. Os 140 membros se reunirão nesta terça, 21, para definir os próximos passos e organizar o 2º Encontro Nacional ainda em 2011.

REPRODUÇÃO

NOVA BUSCA NO GOOGLE

O Google agora permitirá buscas por voz e imagens. O sistema já funciona nos celulares com o sistema operacional Android, mas ainda não estava disponível no mecanismo tradicional de buscas na web. A nova funcionalidade servirá para "romper as barreiras entre o usuário e o conhecimento", disse Amit Singhal, membro da equipe de buscas. O Google terá agora dois ícones na barra de buscas: um microfone, que ativará o reconhecimento de voz e uma câmera fotográfica, para inserir uma imagem para buscar resultados relacionados.

ZIP

Aprovada lei que criminaliza criação e distribuição de vírus no Japão. Pena pode chegar a três anos de prisão

*

Foxconn adia a produção de tablets no Brasil. A produção deve começar apenas em setembro

*

Pesquisa do Pew Research diz que usuário do Facebook é mais confiável e engajado

*

Facebook cresce no mundo, mas perde 6 milhões de usuários nos EUA em maio

Anúncio

PNBL EM REFORMA

A moldura que sustenta o Plano Nacional de Banda Larga (PNBL) do Governo Federal está em reforma. O programa, criado em maio de 2010, não vinha apresentando grandes evoluções e agora sofre mudança estratégica: o Estado deve passar o papel principal para a iniciativa privada, a fim de cumprir suas metas. Assim, a Telebrás participará apenas iluminando e fazendo a gestão da fibra óptica estatal – já existente –, levando em consideração a possibilidade de parcerias com o setor privado para a oferta de internet.

Rogério Santanna foi destituído da presidência da estatal a mando do ministro Paulo Bernardo, por ter opinião contrária à do Ministério quanto à participação da Telebrás no PNBL e culpar publicamente o baixo – e contingenciado – orçamento pela pouca evolução da política.

De um lado, o governo quer cumprir a meta – desenhada pela presidente Dilma Rousseff – de oferecer 1 Mbps a R$ 35 para todo Brasil. Do outro, as operadoras esperam regalias para oferecer o serviço sob as tais condições, como venda casada de telefonia fixa ou TV a cabo; regulamentações mais flexíveis, como a aprovação do PLC 116 (que abre o mercado de TV a cabo para as operadoras de telefonia e tira restrições para o capital estrangeiro) e da terceira revisão do Plano Geral de Metas de Universalização, imposto ao setor de telefonia fixa.

Speedy caiu

DÉJÀ VU: SERVIÇO TEVE PROBLEMAS DE NOVO
Relembrando as panes de 2008 e 2009, o serviço de internet da Telefônica voltou cair nessa segunda-feira, 13, a partir das 17h45, e voltou ao normal, para parte dos usuários, às 18h30. Comentando o caso, o ministro Paulo Bernardo o considerou "lamentável".

Em meio ao conflito, organizações, como OAB-SP e Idec, se uniram para exigir mais participação popular e defendendo a gestão da internet sob regime público. Com o slogan "Banda Larga é um Direito Seu" o grupo fará um "tuitaço" nesta terça-feira, 21, com a hashtag #MinhaInternetCaiu ("nas mãos das teles").

"Pouco se sabe sobre os rumos do PNBL, porque o ministro não bota essa discussão publicamente", diz Veridiana Alimonti, advogada do Idec.

Eduardo Tude, presidente da consultoria Teleco, avalia que, com as mudanças, o Ministério coloca o Plano de acordo com os já feitos nos demais países no mundo, como a Coreia. "Não há verba suficiente. O Paulo Bernardo sabia que não teria jeito. Ou isso ou daqui a 20 anos estaria pior do que é hoje", diz. **/MURILO RONCOLATO**

Anúncio

ANÔNIMO SEM CAUSA

Carla Peralva
carla.peralva@grupoestado.com.br

• O grupo hacker Lulz Sec chamou atenção ao assumir ataques à Sony, à CIA e ao FBI

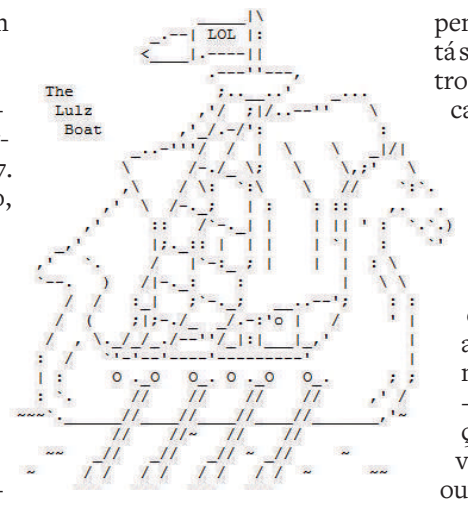
Se há duas semanas os governos de Estados Unidos, Irã, Turquia e Espanha e até mesmo a Organização do Tratado do Atlântico Norte (Otan) estavam preocupados com o poder do grupo Anonymous, nos últimos dias, outra organização hacker ganhou o noticiário e a atenção daqueles preocupados com a segurança de redes online.

Entre terça, 14, e quinta-feira, 16, da semana passada, o Lulz Security atacou duas vezes os servidores do site do Senado norte-americano, derrubou a página da Agência Central de Inteligência americana (CIA) e invadiu o sistema da desenvolvedora de games Bethesda.

Ao contrário do Anonymous, famoso pela motivação política de seus ataques e por ter derrubar sites de empresas contrárias ao WikiLeaks e de governos que praticam a censura na internet, os participantes do LulzSec não querem saber de lutar por causas nobres ou de hacker para fazer o bem. A ideia é basicamente trollar.

"Vocês acham engraçado assistir ao caos se espalhar e nós achamos isso engraçado porque fomos nós que causamos o estrago. Nós divulgamos informações pessoais porque, assim, pessoas igualmente más podem nos entreter com o que eles podem fazer com elas", disse o grupo em uma carta aberta destinada a todos que usam a internet publicada na sexta-feira, 17.

Sempre com tom irônico, ameaçador e despreocupado, o texto zomba daqueles que acreditam que a maior crítica a ser feita ao grupo é a de que eles divulgam abertamente quais foram os ataques realizados, o que incentivaria governos a criarem leis cada vez mais restritivas para regular a internet. Segundo eles, no entanto, o temor maior deveria estar voltado exatamente para o lado contrário: para o fato de que muitos grupos hackers não anunciam publicamente suas ações e agem no silêncio, invadindo redes, atacando sites e roubando dados.



Cheio de graça. Em carta, grupo diz não ter motivação política

"Vocês se sentem seguros com suas contas no Facebook, suas contas no Gmail, suas contas no Skype? O que faz vocês pensarem que um hacker não está silenciosamente sentado dentro delas todas bem agora, atacando pessoas individuais ou, talvez vendo-as? Vocês são peões para essas pessoas. Um brinquedo. Uma sequência de caracteres com um valor", diz a carta.

Se divertir às custas das confusões causadas é sempre a motivação maior. O próprio nome do grupo - Lulz Security - tira sarro da ideia de segurança na rede. A palavra "Lulz" vem da expressão "laughing out loud", ou "rindo alto", muito usada online.

O grupo também ataca sites sugeridos por seus seguidores. Na quarta-feira, 15, foi divulgado um número de telefone por onde qualquer pessoa poderia deixar uma mensagem sugerindo o próximo alvo dos ataques.

O Lulz Sec ganhou visibilidade quando assumiu, no mês passado, a autoria dos ataques às redes da Sony – aparentemente, seu alvo preferido. Dados pessoais, incluindo o número do cartão de crédito, de mais de 100 milhões de usuários da PlayStation Network, SonyPictures.com e Qriocity foram comprometidos. As informações cerca de 2,2 milhões de pessoas foram encontradas à venda na rede por US$ 100 mil três dias depois do primeiro ataque, em abril.

Ainda no currículo do grupo estão a derrubada dos sites do FBI, da Nintendo, das redes americanas de TV PBS e Fox, e de grandes sites americanos de pornografia. Nessas ataques, no entanto, nenhum dado sigiloso foi roubado e o sistema de segurança dos sites não foi completamente desarticulado.

Anúncio

REUTERS

Escudo. Sistema deve ficar pronto em 2012. Estima-se que serão gastos US$ 130 milhões

Anúncio

Por segurança, EUA criam outra internet

Jim Wolf
Reuters

O braço do Pentágono de pesquisas avançadas, o mesmo grupo creditado pelo desenvolvimento do sistema precursor da internet, de 1960, está trabalhando para aumentar as defesas dos EUA contra ataques online.

A Agência de Projetos de Pesquisa Avançada de Defesa (Darpa, na sigla em inglês) está construindo uma espécie de campo de tiro virtual – uma réplica da internet onde os cientistas poderão testar se eles podem frustrar as temidas tentativas estrangeiras ou domésticas – de invadir as redes de informação do país.

Chamado de National Cyber Range, o projeto também irá ajudar o governo dos EUA a treinar "guerreiros online" e aperfeiçoar tecnologias avançadas para proteger sistemas de informação. A Reuters obteve informações de que a expectativa é que o National Cyber Range esteja completamente pronto e funcionando em meados de 2012, quatro anos depois que o Pentágono convocou empreiteiros para construir a rede. O projeto custou uma quantia estimada em US$ 130 milhões.

Ataque. Uma das três empresas envolvidas é a Lockheed Martin Corp, a fornecedora número um do Pentágono e que foi alvo de um ataque hacker no mês passado que a própria empresa classificou como "significante e tenaz". A companhia, mais importante provedora de tecnologia do governo norte-americano, fechou um contrato de US$ 30,8 milhões em janeiro de 2010 para desenvolver o protótipo. O Laboratório de Física Aplicada da Universidade Johns Hopkins fez um acordo parecido na época.

No próximos meses, a Darpa vai selecionar uma das duas empresas para operar os testes do protótipo durante um ano. A ideia é testar tecnologias como novos protocolos de rede e comunicações via satélite e frequência de rádio. Para isso, a rede de testes deve ser capaz de ser completamente restabelecida após um experimento – reconfigurando e expurgando todos os dados relacionados à memória, discos rígidos e dispositivos de armazenamento.

A Darpa também está trabalhando em outros três planos avançados de defesa online. Um, conhecido como Crash, procura projetar sistemas de computador que evoluem ao longo do tempo, tornando-os mais difíceis de serem atacados. O segundo, chamado de Cinder, iria ajudar a monitorar redes militares em busca de ameaças internas. E o Cyber Genome tem o objetivo de automatizar a descoberta, identificação e caracterização de ataques digitais.

O presidente Barack Obama pediu ao Congresso mais de US$ 250 milhões para financiar as iniciativas da Darpa para o próximo ano fiscal, o dobro do destinado à agência este ano.

Fonte: O Estado de S.Paulo, São Paulo, 20 jun. 2011, Link, p. L2 a L5.