

PROVEDORES DE CONTEÚDO E AS INFORMAÇÕES EM REDES SOCIAIS VIRTUAIS

Luigi Scavone, Marcelo Pereira Bergamaschi

RESUMO

O artigo pretende demonstrar conceitos sobre virtualização do conteúdo em redes sociais, o tipo de informação e serviço que os provedores de conteúdo podem fornecer na internet e a utilização desse conteúdo nas redes sociais virtuais. Apresenta a história da virtualização, explica a utilização dos provedores de conteúdo na internet, classifica os tipos de redes sociais, comentando sobre o conteúdo acessado por essas redes e a responsabilidade social desse conteúdo de informações.

Palavras-chave: Virtualização; provedores de conteúdo; redes sociais virtuais; internet.

1. PROVEDORES DE CONTEÚDO

Provedores de conteúdo são empresas que fornecem tecnologia de informação para distribuição online. Normalmente, criam conteúdo ou compram conteúdo para distribuição. Esses provedores podem ser pagos ou gratuitos. Fornecem tipos de conteúdo, programas para download ou serviços na internet. Um provedor de acesso pode ser um provedor de conteúdo.

Os assinantes de um provedor de conteúdo têm acesso a conteúdos exclusivos ou conteúdo livre para usuários em provedores de conteúdo gratuitos.

Em São Paulo, escolhendo o provedor Speedy, o indivíduo só conseguia acesso, assinando o provedor de conteúdo da empresa Terra, mas a Anatel proibiu as empresas que vendiam acesso a obrigar o assinante a assinar um provedor de conteúdo. Empresas de TV a cabo podem ser provedoras de acesso e conteúdo. Um artigo publicado em 26 de agosto de 2009, na Revista do site Universia Knowledge Wharton, mostra uma pesquisa sobre o conteúdo acessado nas operadoras de TV a cabo.

A Time Warner e a Comcast, operadoras de TV a cabo, anunciaram o serviço TV Everywhere (TV por toda parte). Esse serviço disponibiliza ao assinante de TV a cabo acesso à programação em qualquer aparelho portátil com acesso à internet, por exemplo, laptops e celulares, sem custo adicional.

Os americanos assistiram a 16,8 bilhões de vídeos online em abril, de acordo com a ComScore, sendo que o YouTube, do Google, principal empresa do segmento, respondeu por mais de 40% desse total. Nenhuma das outras fontes de vídeo online conseguiu uma média superior a 3,1%.

A Intel está trabalhando com as principais emissoras de TV, incluindo a CBS, estúdios de cinema e provedores de serviços e conteúdo para oferecer uma nova experiência de TV conectada, combinando tecnologias, Widget Channel e Media Processor CE 3100, oferecendo desempenho e flexibilidade necessários para a inovação dessa indústria. Alguns desses provedores utilizam tecnologia de virtualização para disponibilizar diferentes conteúdos.

2. DEFINIÇÃO DE VIRTUALIZAÇÃO

Virtualização é o processo de executar vários sistemas operacionais em máquinas virtuais independentes no mesmo servidor. Pode simular vários sistemas operacionais e aplicativos simultaneamente, em máquinas virtuais configuradas no servidor.

Uma máquina virtual é um ambiente operacional completo com as configurações de um computador pessoal configurado no servidor.

Esta é uma forma de conseguir utilizar por completo a funcionalidade de um computador, além de aumentar a segurança, diminuir a complexidade dos sistemas e simplificar o gerenciamento.

A maior utilização desse conceito é na virtualização do armazenamento, processo de consolidar vários dispositivos físicos de diversos fabricantes e reorganizá-los em agrupamentos virtuais e lógicos, ou em unidades de armazenamento. Essas unidades são apresentadas ao sistema operacional disponibilizando a utilização de aplicativos por usuários finais adequados.

Apesar do recente aumento de interesse, a virtualização está definida há quase 20 anos na computa-

ção em mainframes. A tecnologia está descobrindo uma nova oportunidade e importância com a emergência das redes SANs (Storage Area Networks).

A virtualização é assistida por hardware. Embora esse recurso exista desde os mainframes, auxilia bastante no teste de novas tecnologias. O simples fato de o Microsoft Windows emular programas MS-DOS não deixa de ser uma espécie de virtualização, uma sessão DOS é um processador de 16 bits virtual.

A virtualização é a solução mais utilizada nas companhias. Com essa tecnologia é possível utilizar recursos não utilizados do hardware, fazendo que um ou mais sistemas utilizem a mesma máquina, gerenciando processos diferentes simultaneamente.

Diminui-se com isso o número de servidores necessários para o funcionamento da companhia e contribui-se para a diminuição do espaço necessário e do consumo de energia.

O gerenciamento é centralizado, permitindo que gestores configurem uma interface única, aumentando os níveis de simplicidade, eficiência, segurança e reduzindo custos operacionais de gerenciamento de ambientes.

3. A HISTÓRIA DA VIRTUALIZAÇÃO

Christopher Strachey, cientista da computação e pioneiro no design de programação de linguagens, publicou, em junho de 1959, na Conferência Internacional de Processamento da Informação realizada em Nova York, na UNESCO, o que ele intitulou de "Time Sharing Processing in Large Fast Computers".

Em sua publicação sobre uso de processamento em tempo compartilhado em mainframes nos computadores rápidos, estabeleceu um novo conceito de utilização de processamento compartilhado utilizando todos os recursos de hardware disponíveis.

O processamento em tempo compartilhado foi utilizado no super computador Atlas no começo dos anos 60. Esse projeto contou com a participação das universidades de Manchester e Ferranti Ltda. e proporcionou o pioneirismo nos conceitos de paginação por demanda e chamadas ao supervisor, o qual é referenciado de código extra. De acordo com seus designers, as rotinas do supervisor de códigos extras eram formadas principalmente por chamadas dependentes do supervisor. Eram ativadas por rotinas de interrupção ou instruções do código extra que ocorriam em um objeto do programa. Ou seja, uma máquina virtual era usada por um supervisor e outro era usado para processar programas de usuários.

Nos anos 60, o centro de pesquisa Watson da IBM possuía o projeto M44/44X, a principal oportunidade de avaliar os conceitos do sistema de tempo compartilhado. A arquitetura era baseada em máquinas virtuais, sendo a principal um IBM 7044 (M44). Essas máquinas possuíam uma imagem experimental da máquina principal (44X). O espaço de endereçamento do 44X era residente na hierarquia de memória das máquinas M44, implementada por meio de memória virtual e processamento em tempo compartilhado.

Após os primeiros experimentos, a IBM realizou uma série de upgrades em sua arquitetura e gerou vários outros projetos, IBM 7040 e IBM 7094, em conformidade com o Compatible Time Sharing System CTSS desenvolvido no MIT (Massachusetts Institute of Technology).

Nessa mesma época, a IBM construiu os super-computadores da família 360 e o MIT desenvolveu o

projeto MAC um acrônimo para Multiple Access Computer, projeto este que ficou famoso, com as inovações na pesquisa nas áreas de sistemas operacionais, inteligência artificial e teoria da computação.

O projeto MAC serviu para desenvolver um sucessor para o CTSS, o Multics, o qual foi o primeiro sistema operacional de alta disponibilidade, desenvolvido no consórcio que incluía a General Electric e o Bell Laboratories.

De forma independente, a IBM continuou a desenvolver sistemas de máquinas virtuais para o CP-40, desenvolvido a partir de uma modificação da versão do IBM 360/40, o CP-67 e VM/370. Tipicamente, as máquinas virtuais IBM eram cópias idênticas do hardware adjacente, onde um componente chamado virtual machine monitor (VMM) controlava o processamento dos recursos de hardware utilizados por essas máquinas virtuais.

Utilizando o virtual machine monitor, múltiplas máquinas virtuais podem ser criadas e cada instância pode ter seu próprio sistema operacional, utilizar aplicativos, linguagens de programação, banco de dados ou escolher a configuração do hardware para diferentes tipos de aplicações.

Essa solução diminui a ociosidade de processamento. É possível ter várias máquinas virtuais (VMs) independentes, simulando uma instância de um sistema operacional em um mesmo servidor (SMITH; NAIR, 2005). Essa técnica teve início na IBM, nos mainframes, década de 60, mas seu uso foi difundido nos anos 80, tendo em vista a resolução de problemas a um custo relativamente baixo.

4. REDES SOCIAIS VIRTUAIS

A rede social é responsável por compartilhar as ideias entre pessoas que possuem interesses, objetivos e valores em comum. Um grupo de discussão é composto por indivíduos que possuem identidades semelhantes. Essas redes sociais estão espalhadas na internet devido ao fato de esta possibilitar aceleração, divulgação e ampla absorção de idéias.

Consideradas uma medida de política social que reconhece e incentiva a atuação das redes de solidariedade local no combate à pobreza, à exclusão social e na promoção do desenvolvimento ao conteúdo de informações, as redes sociais são capazes de expressar ideias políticas e econômicas inovadoras com o surgimento de novos valores, pensamentos e atitudes.

Esse segmento proporciona ampla informação a ser compartilhada por todos, sem canais reservados, e fornece a formação de uma cultura de participação. Isso é possível, graças ao desenvolvimento das tecnologias de comunicação e da informação, à globalização, à evolução da cidadania, à evolução do conhecimento científico sobre a vida. As redes unem os indivíduos, organizando-os de forma igualitária e democrática e em relação aos objetivos que possuem em comum.

Entende-se por rede social uma das formas de representação dos relacionamentos afetivos ou profissionais dos seres humanos entre si ou entre seus agrupamentos de interesses mútuos. As redes sociais podem ser classificadas em rede social primária ou informal, secundária ou global, intermediária ou rede associativa.

5. CONTEÚDO DAS INFORMAÇÕES EM REDES SOCIAIS VIRTUAIS

Conteúdo são tipos de informações desenvolvidas por um utilizador. Este termo é usado quando empresas ou instituições desenvolvem alguma ferramenta que possibilite ao usuário criar tipos de conteúdo.

O termo surgiu em meados de 2005, com o crescimento da Internet e da comunidade online, onde a interatividade e o diálogo se tornaram algo rápido e dinâmico. Com isso a informação tornou-se mais democrática, não estando somente nas mãos das grandes corporações midiáticas. Qualquer pessoa poderia opinar e criar algum tipo de conteúdo, sendo uma página na internet, comentário, vídeo, fotomontagem, entre tantas outras possibilidades.

Muitas empresas têm usado em suas publicidades conteúdos desenvolvidos por consumidores, pois ajudam a estabelecer uma relação entre marca e consumidor, o diálogo fica mais próximo. Deixam de ser meros espectadores, além de familiarizarem-se, participam no desenvolvimento de campanhas publicitárias.

O termo na realidade é muito abrangente, com alguns tipos de conteúdos, mídias sociais, definidos por usuários básicos ou avançados: fóruns de discussão, blogs, wikis, scrapbooks, e-mail, mensagens instantâneas, compartilhamento de músicas, VoIP, sites de relacionamento, redes sociais, foto e vídeo, resenha e comentários de usuários, áudio, scrapbooks, e-mail, mensagens instantâneas, ou qualquer outro tipo de conteúdo que o consumidor possa alterar ou modificar.

6. REDES SOCIAIS VIRTUAIS DE RELACIONAMENTOS

As redes sociais são responsáveis por 62% do acesso na internet brasileira e constituem uma das principais formas de representação dos relacionamentos afetivos ou profissionais. Podemos dizer que as redes sociais mais populares no Brasil são:

a) Flickr: site de hospedagem e compartilhamento de imagens fotográficas e eventualmente de outros tipos de documentos gráficos, desenhos e ilustrações.

b) Twitter: rede social e servidor para microblogging que permite aos usuários que enviem e leiam atualizações pessoais de outros contatos em textos de até 140 caracteres, conhecidos como "tweets". Pode ser feito no site da internet ou em dispositivos móveis.

c) MySpace: indicado para utilizadores do mundo artístico, facilidade no recebimento de arquivos de música e vídeo, muito utilizado nos Estados Unidos da América e por profissionais de TI no mundo todo.

d) Orkut: rede social filiada ao Google, criada em 24 de janeiro de 2004, com o objetivo de ajudar seus membros a criar novas amizades e manter relacionamentos. Apresenta os maiores índices de crescimento no número de usuários. Os usuários brasileiros representam quase 2/3 do total de usuários cadastrados no mundo.

e) Facebook: website de relacionamento social lançado em 4 de fevereiro de 2004, muito utilizado por estudantes universitários norte-americanos. Vem apresentando um índice de crescimento considerável no Brasil. Foi fundado por Mark Zuckerberg, um ex-estudante de Harvard. Inicialmente, a adesão ao Face-

book era restrita apenas aos estudantes da Universidade Harvard. Foi expandida ao Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), à Universidade de Boston, ao Boston College e a todas as escolas Ivy League no período de dois meses.

f) Windows Live Spaces: rede de relacionamentos da Microsoft. O site foi lançado no início de dezembro de 2004 com o nome de MSN Spaces, com o objetivo de permitir a seus usuários expressar-se, publicando seus pensamentos, fotografias e interesses, utilizando blogs, com serviços de rede social. Para suprir a falta de comunidades, fóruns e grupos, a Microsoft está desenvolvendo o Windows Live Grups. No Brasil, a rede social conta com mais de oito milhões de usuários.

7. REDES SOCIAIS VIRTUAIS NO TRABALHO

O LinkEdin é uma das redes sociais com perfil de trabalho, muito popular entre analistas de recursos humanos que utilizam a internet para busca e prospecção de candidatos a estágio e emprego. Tem mais de 22 milhões de usuários cadastrados entre contas pagas e gratuitas. Para profissionais, há vantagens em passar para uma modalidade paga, já que os recursos extras fazem mais sentido para empresas em busca de candidatos.

A maioria dos profissionais, no Brasil, utiliza essas redes sociais virtuais de apoio e encaminhamento ao trabalho, porque podem ser utilizadas para a gravação de dados profissionais, têm ampla cobertura e acesso a milhões de usuários em todo o mundo, no entanto, têm caráter mais pessoal, já que as pessoas as utilizam na comunicação com amigos e familiares. Podem ser utilizadas em consulta na contratação de profissionais, com leis que permitem o uso para tal fim.

As redes sociais evoluíram de certa forma possibilitando locais de acesso aos usuários, havendo assim a disponibilidade de comunidades virtuais diversas, onde se fala, discute, opina e debate sobre qualquer assunto, sem fronteiras delimitadas por localizações geográficas. As comunidades virtuais são formadas em redes sociais virtuais e são os sites na internet mais populares e utilizados no mundo.

As empresas utilizam as redes sociais virtuais para poderem ter acesso aos usuários interessados e, principalmente, economizar nos investimentos. Com vários concorrentes em sites de trabalho, as informações mais concisas, claras e objetivas ajudam a destacar o que realmente importa no conhecimento técnico, tecnológico, em experiências profissionais e outras aptidões. São avaliados, para uma futura contratação, a rede de relacionamentos e seus contatos, pois isso complementa o perfil do profissional.

8. ÉTICA NA INTERNET

O acesso a um grande número de informações, sem análise de seu conteúdo, disponível às pessoas, com ideias e culturas diferentes, pode influenciar o desenvolvimento moral e social dos tipos de usuários. Essa rede beneficia em muito a globalização, mas também faz interferência de informações entre culturas distintas, mudando assim a forma de pensar das

peças. Isso pode melhorar ou iniciar um declínio dos conceitos da sociedade. Tudo depende das informações existentes na internet e da interpretação que as pessoas têm quando acessam as informações.

Essa praticidade em disseminar informações na internet contribui para que as pessoas tenham acesso a elas, sobre diversos assuntos e diferentes pontos de vista. Mas nem todas as informações encontradas na internet podem ser verdadeiras. Existe uma grande força no termo – liberdade de expressão –, quando se fala de internet, e isso possibilita a qualquer indivíduo publicar informações ilusórias sobre algum assunto, prejudicando, assim, o conteúdo disponível na rede.

Na internet, existe a ação de plágio, técnica muito comum entre pessoas que copiam o conteúdo disponível de outro usuário. Ao fazer cópia de um material da internet, deve-se ter o conceito de que o conteúdo utilizado é apenas para informação.

Nesse consenso, o usuário da internet deve ter um mínimo de ética e tentar, sempre que possível, colaborar para o desenvolvimento da mesma. O usuário pode publicar informações úteis ou melhorar informações já existentes, preservando a integridade desse conjunto, fazendo citações sobre os autores desses tipos de conteúdos, transformando a internet em um meio seguro de informações.

Provedores de conteúdo podem ser responsabilizados por ofensas em fóruns eletrônicos. Algumas mensagens são ofensivas e podem causar danos morais. Ao publicar essas mensagens, o provedor deve responder aos danos causados a terceiros, pois este deveria ter a análise e controle de conteúdo aos assinantes por ser um serviço pago, sendo que o autor dessas mensagens teria a responsabilidade total do conteúdo desenvolvido e o provedor do espaço fornecido para a publicação.

O conteúdo pode ser copiado segundo a lei de direito autoral, indicada no número 9.610/98, com nova redação que descriminaliza a cópia privada e oficializa entre as propostas de reforma mais generalizadas. Cópia privada é um direito que permite a uma pessoa realizar a cópia de uma obra para uso privado sem ter algum tipo de lucro.

Em geral, cópias de trechos escritos têm sido consideradas legais, aceitas por grandes companhias de mídia. Alguns autores estão reavaliando sua postura liberal em relação ao conteúdo gratuito, sem análise de conteúdo.

O acesso às informações e à internet precisa ser monitorado. Na Assembleia Nacional Francesa foi aprovada uma lei chamada LOPPSI II (Lei de Orientação e Programação para a Segurança Interior, em tradução livre). Com essa lei, o governo pode instalar softwares de monitoramento em provedores de conteúdo para orientar a comunicação e as informações acessadas.

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a necessidade de disponibilizar informação ao alcance de qualquer pessoa, quando e onde for necessário, com o aumento global do volume de documentos publicados, torna-se difícil desenvolver, gerenciar, disseminar e recuperar a informação.

Atualmente, a arte de desenvolver, gerenciar, disseminar e recuperar informações bibliográficas dispõe apenas dos recursos usuais, dos serviços em âmbito mundial, com os conceitos de hipertexto e hiperlinks utilizados na internet.

Considerando a informática um fator fundamental no processo de gerenciamento de informação, percebemos que é indispensável aos profissionais da área de tecnologia da informação desenvolver novas tecnologias, de análise de conteúdo, que permitam uma interação direta entre os usuários e os sistemas.

10. REFERÊNCIAS

[CAS-99] CASTELS M. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

<http://www.artigonal.com/tecnologia-artigos/virtualizacao-2786081.html>

<http://www.intel.com/portugues/pressroom/releases/2009/0108b.htm>

<http://www.nextgenerationcenter.com/notes.php?id=96>

http://www.crowlercage.com/artides.php?article_id=1

<http://www.ic.unicamp.br/~ducatte/mo401/1s2010/T2/078272-t2.pdf>

http://www.vmworld.com.br/br/index.php?option=com_content&view=article&id=80:historia-conhecendo-a-origem-da-virtualizacao&catid=50:virtualizacao

<http://www.das.ufsc.br/~rro/pubs/sbseg05-divers.pdf>

http://www2.unitins.br/BibliotecaMidia/Files/Documento/BM_633536494556679022sistemasoperacionais.pdf

<http://svn.assembla.com/svn/odinIDS/Egio/artigos/Firewall/maquinaVirtual.pdf>

<http://www.wikipedia.com.br>

<http://www.wharton.universia.net>

<http://www.jomallivre.com.br/241105/etica-na-internet.html>

<http://jus2.uol.com.br/doutrina/texto.asp?id=2020>

*Luigi Scavone é aluno Curso de Pós-Graduação Lato Sensu Tecnologia e Sistemas de Informação.