



UNIDAD N°1: Conceptos aclaratorios.

1. LA ÉTICA EN LA INFORMÁTICA

La ética es una **disciplina filosófica** que se define como "**principios directivos que orientan a las personas en cuanto a la concepción de la vida, el hombre, los juicios, los hechos, y la moral**".

La tecnología informática plantea nuevas situaciones y nuevos problemas y gran parte de estas nuevas situaciones y problemas son de una naturaleza ética; obviamente existen intentos de resolver estos problemas aplicando las actuales reglas y soluciones éticas de carácter general.

1.1. Definición.

La ética en la informática es una nueva disciplina que pretende abrirse campo dentro de las éticas aplicadas por lo cual encontramos varias definiciones.

- Se define "como la disciplina que analiza los problemas éticos que son creados por la tecnología de los ordenadores o también los que son transformados o agravados por la misma". Es decir, por las personas que utilizan los avances de las tecnologías de la información.
- "Es el análisis de la naturaleza y el impacto social de la tecnología informática y la correspondiente formulación y justificación de políticas para un uso ético de dicha tecnología", esta definición esta relacionada con los problemas conceptuales y los vacíos en las regulaciones que ha ocasionado la tecnología de la información.
- También se define a la EI "como la disciplina que identifica y analiza los impactos de las tecnologías de la información en los valores humanos y sociales" . Estos valores afectados son: la salud, la riqueza, el trabajo, la libertad, la democracia, el conocimiento, la privacidad, la seguridad o la autorrealización personal.

1.2. Objetivos de la EI (Ética Informática)

La EI (Ética Informática) se plantea varios **objetivos**:

- Descubrir y articular dilemas éticos claves en informática.
- Determinar en qué medida son agravados, transformados o creados por la tecnología informática.
- Analizar y proponer un marco conceptual adecuado y formular principios de actuación para determinar qué hacer en las nuevas actividades ocasionadas por la informática en las que no se perciben con claridad líneas de actuación.
- Utilizar la teoría ética para clarificar los dilemas éticos y detectar errores en el razonamiento ético.
- Proponer un marco conceptual adecuado para entender los dilemas éticos que origina la informática y además establecer una guía cuando no existe reglamentación de dar uso a Internet.

1.3 Contenidos

Al no ser la EI una disciplina aún asentada y con una tradición contrastada y compartida por muchos autores, no hay unanimidad en los contenidos de esta área.

1.3.1 La Utilización de la Información

Los problemas que aparecen en esta área son los relativos al uso no autorizado de los servicios informáticos o de la información contenida en ellos. Se plantean problemas de invasión de la privacidad, de falta de confidencialidad en la información, sobre todo de datos sensibles. Los esfuerzos por proteger la integridad y confidencialidad de la información chocan con la necesidad de información de las entidades públicas y privadas y los entornos académicos o de investigación, es decir, con su derecho a la libertad de información.

Con respecto al mismo hecho de la información que existe en los distintos sistemas informáticos se plantean problemas concretos como pueden ser "el uso de datos personales sin pedir permiso del sujeto, el ojear registros personales, el desarrollo de tarjetas de crédito inteligentes que almacenan información que no tiene que ver directamente con el crédito sin que lo sepan los titulares de las tarjetas".

1.3.2 La propiedad de los bienes informáticos.

El software informático es un bien que tiene características específicas. Los programas de ordenador supone un tipo de propiedad que si bien no encaja fácilmente en los conceptos de propiedad de otros tipos de bienes. Parece que el problema podría subsumirse y reducirse a la protección de la propiedad intelectual. Sin embargo, la pregunta que surge al plantearnos la protección de software es ¿qué es de hecho un programa? ¿Es un algoritmo o una idea que no puede ser poseído por nadie porque pertenece al patrimonio cultural de la humanidad? ¿Es propiedad intelectual que puede ser poseída y protegida? De esta situación se generan nuevos problemas posesión de propiedad, atribución, pirateo, plagio, derechos de autor, secretos industriales, derechos sobre productos, etc. Unido a esto están los problemas de

cesión de software comercial, la producción de software nuevo a partir de un programa ya existente, la mejora de productos utilizando materiales registrados de la competencia, etc.

1.3.3 Lo informático como instrumento de actos potencialmente dañinos

Las personas que proveen servicios informáticos y los que utilizan ordenadores, datos y programas han de ser responsables de la integridad y conveniencia de los resultados de sus acciones.

Aquí se puede mencionar lo siguiente:

- Las consecuencias de los errores en datos y algoritmos.
- Problemas que pueden ser causados por la falta de protección en la seguridad de sistemas con datos sensibles o que implican riesgos en la salud de clientes.
- Los actos de terrorismo lógico.
- Las acciones de fanáticos.
- El espionaje de datos.
- Las introducciones de virus y gusanos.

En el fondo se trata no solo de luchar contra acciones expresamente dañinas sino de fomentar una responsabilidad en las aplicaciones informáticas que pueden tener consecuencias controvertidas o que incluso pueden ser desconocidas.

1.3.4 la Inteligencia artificial.

La EI toma en consideración de las visiones antropomórficas sobre los ordenadores como máquinas pensantes o como productores de verdades absolutas e infalibles, "trata de analizar las implicaciones de la llamada inteligencia artificial, las redes neuronales o el papel que están llamados a jugar los sistemas expertos de un tipo u otro. Sin embargo, también plantean problemas éticos. Por un lado, los referentes a los valores internos a los sistemas (por ejemplo, cómo gestionar los riesgos para la salud humana o cómo hacer equivalencias, si es que es justo, entre la vida humana y ciertas cantidades de dinero); por otro lado, posibles sesgos escondidos en el proceso de toma de decisiones; por último, hasta qué punto son los diseñadores de estos sistemas responsables de los resultados de los mismos

1.3.5 Miedos y amenazas de la informática y Dimensiones sociales de la informática

La informática ha contribuido en el desarrollo de las tecnologías de la información haciendo posible las comunicaciones instantáneas, contribuyendo de esta manera en el desarrollo positivo de los medios de comunicación social.

En consecuencia de ello podemos mencionar que los informáticos han sido unos trabajadores claves en la investigación, desarrollo y producción de la tecnología militar. Desde la EI se podría concienciar a los informáticos sobre la eticidad de desarrollar modos "superinteligentes" para idear sufrimiento y destrucción humana y de alimentar mercados militares en países en desarrollo por parte de los que poseen tecnología."

Esto es un problema que se da debido a la poca diversidad cultural de los sistemas y medios de información y comunicación que nos invaden, teniendo repercusiones en la formación profesional de los informáticos

2. LA DEONTOLOGÍA – LA DEONTOLOGÍA INFORMÁTICA.

Según el diccionario de la real academia española, la deontología es la parte de la ética que trata sobre los deberes, especialmente relacionados con el ejercicio de una determinada profesión.

La Deontología informática hace referencia a la ciencia o tratado de los deberes y normas éticas, que conciernen a los profesionales que a diario están en contacto con la tecnología y los medios masivos de comunicación como internet.

Por tanto trata, de la moral o ética profesional en el manejo del activo más importante que tienen las empresas, un bien cada vez más apreciado, **que es la información.**

3. LOS CÓDIGOS ÉTICOS

"Los códigos de ética, tal como se conocen en el mundo de las empresas, son sistemas de reglas establecidos con el propósito general de guiar el comportamiento de los integrantes de la organización y de aquellos con los cuales ésta actúa habitualmente: clientes, proveedores y contratistas. No obstante la profesión de informática, es una actividad reconocida socialmente y así el futuro profesional informático, debe estar preparado para que un juez o una empresa le solicite un dictamen o peritaje informático y es evidente que este tipo de informes, en la práctica, deben estar firmados por alguien con titulación superior, actuando con Probidad profesional, y obrando según ciencia y conciencia."

3.1. Los diez mandamientos de la ética informática.

- 1) No usarás una computadora para dañar a otros.
- 2) No interferirás con el trabajo ajeno.
- 3) No indagarás en los archivos ajenos.
- 4) No utilizarás una computadora para robar.
- 5) No utilizarás la informática para realizar fraudes.
- 6) No copiarás o utilizarás software que no hayas comprado.
- 7) No utilizarás los recursos informáticos ajenos sin la debida autorización.
- 8) No te apropiarás de los derechos intelectuales de otros.
- 9) Deberás evaluar las consecuencias sociales de cualquier código que desarrolles.
- 10) Siempre utilizarás las computadoras de manera de respetar los derechos de los demás.

4. LA ÉTICA EN INTERNET (Cibespacio).

Internet es el último y el más poderoso de una serie de medios de comunicación (telégrafo, teléfono, radio y televisión) que durante el último siglo y medio ha eliminado

progresivamente el tiempo y el espacio como obstáculos para la comunicación entre un gran número de personas.

Como sucede con otros medios de comunicación, la persona y la comunidad de personas son el centro de la valoración ética de Internet. Con respecto al mensaje comunicado, al proceso de comunicación y a las cuestiones estructurales y sistemáticas de la comunicación

La cuestión ética consiste en saber si esto está contribuyendo al auténtico desarrollo humano y ayudando a las personas y a los pueblos a ser fieles a su destino trascendente. "el principio ético fundamental es el siguiente: la persona humana y la comunidad humana son el fin y la medida del uso de los medios de comunicación social; la comunicación debería realizarse de persona a persona, con vistas al desarrollo integral de las mismas"

Internet tiene un conjunto de características impresionantes como lo describimos a continuación:

- Instantáneo.
- Inmediato.
- Mundial.
- Descentralizado.
- Interactivo.

Capaz de extender ilimitadamente sus contenidos y su alcance, flexible y adaptable en grado notable. Puede emplearse para romper el aislamiento de personas y grupos o al contrario, para profundizarlo, "La configuración tecnológica que implica Internet tiene una importante relación con sus aspectos éticos: la gente ha tendido a usarlo según como se había proyectado y a proyectarlo para adaptar este tipo de uso".

Internet le sirve a la gente en su ejercicio responsable de la libertad y la democracia, a ampliar la gama de opciones realizables en diversas esferas de la vida, ensanchar los horizontes educativos y culturales, superar las divisiones y promover el desarrollo humano de múltiples modos.

4.1. Los problemas éticos más significativos en Internet.

En gran medida el desarrollo científico y tecnológico de este siglo ha sido impulsado por intereses vinculados con el afán de la hegemonía mundial de las grandes potencias, a las exigencias del desarrollo industrial, así como a las pautas de consumo que se producen y se difunden desde las sociedades que han marcado la avanzada en los procesos de modernización. Por eso los estados y las grandes empresas transnacionales se encuentran entre los mayores protagonistas de la ciencia y la tecnología.

Una enumeración somera de los problemas éticos del ciberespacio nos ofrece la siguiente lista.

- **La privacidad:** no tanto la posibilidad (real) de fallos en los sistemas de correo que provoquen mensajes que van a lugares equivocados, si no más bien la intromisión intencional. Esta intromisión puede ser desde la del compañero del trabajo que lee nuestro trabajo hasta el sistemático intervencionismo estatal.
- **La Identidad:** es posible esconder la verdadera identidad a la hora de intervenir en una conversación.
- **La Inversa:** la capacidad de manipulación se traslada de los mecanismos habituales a la sociedad (como la posición social económica) a las habilidades de aquellos que manejan mas el medio o que pueden intervenir de manera subrepticia en las comunicaciones ajenas.

5. LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN.

La **Sociedad de la Información** es un hecho permanentemente reconstruido por actores que pertenecen a sectores sociales de la gran mayoría de los países del globo. Actores que interactúan supra y transnacionalmente por medio del conjunto integrado, a través de Internet, de infraestructuras nacionales de información para ofrecer, vender, consumir y utilizar información y conocimiento.

La Sociedad de la Información es resultado, de los procesos que podríamos llamar de informatización que se producen en los Estados Nacionales, por medio de los cuales se hace posible que actores de cada vez más amplios sectores sociales tengan acceso al uso de las TICs (**tecnologías de información y comunicaciones**) para su participación en la vida social. Vistas las cosas así, integrando la visión local con la global, una sociedad, un país, un Estado-Nación particular puede no ser una Sociedad de la Información pero, a través de algunos de sus sectores sociales, participar de la Sociedad de la Información. Pero en los países de América Latina y el Caribe los que forman parte de la Sociedad de la Información son minoritarios por lo que afirmamos que las sociedades latinoamericanas no son sociedades de la información. En ellas están presentes en grados relativamente bajos, en todo caso, son sociedades en proceso de informatización; en camino de llegar a ser sociedades de la información, si las vemos desde la óptica evolucionista que impregna mayoritariamente a la opinión especializada en el área.