

1.1 INTRODUÇÃO

Os computadores estão tão presentes em nossa sociedade que sua importância é inquestionável. Eles estão mudando nossa forma de estudar, trabalhar, divertir e comunicar. O estudo da ética na área de computação é o estudo das questões éticas que aparecem como consequência do desenvolvimento e uso dos computadores e da tecnologia de computação. Envolve identificar e divulgar as questões e problemas que fazem parte de seu escopo, aumentando o conhecimento da dimensão ética de uma situação particular. Envolve também abordar essas questões e problemas visando avançar nosso conhecimento e entendimento deles, bem como sugerir soluções sábias (Johnson & Nissenbaum, 1995).

O comportamento ético é fundamental para que uma profissão seja reconhecida, merecendo o respeito da sociedade. Comportamento ético duvidoso pode levar no longo prazo a um descrédito da profissão. Anedotas como a da epígrafe deste capítulo captam aspectos de uma profissão, geralmente estereotipadas, que, de qualquer forma, são percebidos pela sociedade por causa da falta de ética de uma parte dos profissionais da área. A anedota enfatiza a complexidade da profissão e, de forma subjacente, a necessidade de que o profissional tenha boa formação, mantenha-se permanentemente atualizado e dedique-se integralmente. Esses aspectos são cobertos pelos códigos de ética discutidos no capítulo 2.

Talvez por ser a computação uma área profissional relativamente nova e em constante evolução, os códigos de conduta profissional da área não estejam ainda consolidados. Profissões bem estabelecidas na sociedade, como aquelas das áreas médicas, têm códigos de ética já consolidados que, entretanto, são constantemente desafiados por novas situações. A engenharia e a advocacia também são exemplos de profissões com códigos de ética estabelecidos há muito tempo, regulamentando a sua interação com a sociedade.

Os tópicos que compreendem a ética na área de computação devem evoluir na medida em que a tecnologia evolui e afeta o comportamento da sociedade. Tópicos atuais que podem ser mencionados são: acesso não-autorizado a recursos computacionais (*hackers*, vírus etc.); direitos de propriedade de *software* (pirataria, a lei que

regulamenta a propriedade do *software*, engenharia reversa); confidencialidade e privacidade dos dados; segurança; riscos da computação e sistemas críticos com relação à segurança; responsabilidade e regulamentação profissional; *software* preconceituoso, e *software* que possa causar riscos ao ambiente ou ao bem-estar humano.

Kallman e Grillo (*apud* Lucas Jr., 1997) oferecem as seguintes diretrizes informais para balizar o comportamento ético:

- O teste da família. Você se sentiria confortável ao contar suas ações e decisões para os membros mais próximo de sua família?
- O teste do repórter investigativo. Como suas ações apareceriam se comentadas em um programa noticiário da televisão ou em um jornal?
- O teste do sentimento. Como você se sente com a decisão? Se você se sente intranquilo em relação a uma decisão ou ação mas não consegue entender por quê, sua intuição está dizendo a você que essa não é a coisa certa a fazer.
- O teste da empatia. Como a sua decisão lhe pareceria se você se colocasse na posição de outra pessoa? Como ela pareceria para outras pessoas afetadas pela decisão? Essa diretriz também é conhecida com o a regra de ouro: faça aos outros o que você quer para si.

Laudon e Laudon (1996) lembram alguns princípios éticos gerais enraizados em muitas culturas e que sobreviveram ao longo da história. Entretanto, devemos lembrar que cada pessoa tem liberdade para escolher e priorizar os princípios que pretenda seguir em sua vida:

- *Imperativo Categórico de Immanuel Kant*: se uma ação não é correta para uma pessoa, então não é correta para todas as pessoas. Uma ação que não seja correta para alguém pode inviabilizar uma organização ou uma sociedade se todos a praticarem.
- *Regra da Mudança de Descartes*: se uma ação não pode ser realizada repetidamente, então não é correta que o seja em qualquer momento. Uma ação pode produzir uma pequena mudança que é aceitável num certo momento, mas sua repetição pode ter consequências