

## SCC207 ***COMPUTADORES E SOCIEDADE***

***2011***

Profa. Rosane Minghim e  
Profa. Renata Pontin M. Fortes

*A partir do material da Profa. Cristina*

# Ementa scc207

2

## Objetivos

- Conscientizar os estudantes de problemas que surgem, para o indivíduo e para sociedade, decorrentes da introdução dos computadores digitais
- Ajudar os estudantes a tomarem ciência de suas futuras responsabilidades como profissionais em computação, reforçando a importância de um comportamento ético

# Programa Resumido scc207

3

- Ver Jupiter-Web e Coteia WIKI!

# Bibliografia

4

- MASIERO, P. C - **Ética em Computação**, Editora da USP, 2000.

## Bibliografia Complementar:

- ACM Code of Ethics and Professional Conduct, Communications of the ACM, Vol. 33(5), p. 94-99, 1990.
- JOHNSON, D.G. Computer Ethics, Englewood Cliffs, Prentice Hall, 1985.
- Edições da IEEE Spectrum e CACM (Communications of the ACM)
- Mídia em geral

# Esquema da disciplina

5

- Introdução sobre ética profissional em computação
  - ▣ Códigos de ética e conduta
- Discussões sobre temas relacionados ao impacto da computação na sociedade
  - ▣ Discussão em sala fundamentada e motivada por seminário apresentado por equipes de alunos
  - ▣ Apresentação de monografia pelas equipes
  - ▣ Discussão em sala, entrega de resumo individual pelos alunos (contabiliza frequência)

# Esquema da disciplina

6

- Equipes de 4 alunos
- **Equipes registradas até 7/03** na Coteia
  - ▣ Máximo de 17 equipes
- Sugestões de novos temas: trazer p/ aula até 14/03
  
- v. critério de avaliação na Coteia-Wiki (CW)
- Início dos seminários: 04/04

# Motivação

7

- Toda pessoa tem responsabilidades perante a sociedade
  - Enquanto indivíduo
  - Enquanto profissional
  
- Aristóteles: o ser humano é um animal social

# Ser Social - Sociedade

8

- Fórum Social Mundial  
<http://www.forumsocialmundial.org.br/>
- Responsabilidade Social  
<http://www.responsabilidadesocial.com/>
- Ministério da Previdência Social  
<http://www.mpas.gov.br/>





# a ciência -- social

9

- **Sociologia** - ciência que estuda o comportamento humano em função do meio e os processos que interligam o indivíduo em ***associações, grupos e instituições***.
- Enquanto o indivíduo na sua singularidade é estudado pela **Psicologia**, a Sociologia estuda os fenômenos que ocorrem quando **vários indivíduos se encontram em grupos de tamanhos diversos, e interagem entre si.**

# Sociologia

10

- Em Sociologia, uma **sociedade** é o conjunto de pessoas que compartilham propósitos, gostos, preocupações e costumes, e que interagem entre si constituindo uma comunidade.
- não é uma ciência de apenas uma orientação teórico-metodológica dominante. Ela traz diferentes estudos e diferentes caminhos para a explicação da realidade **social**.

# Sociedade

11

- sociedade vem do latim **societas**, uma "**associação amistosa com outros**".
- Societas é derivado de **socius**, que significa "companheiro"
  - ▣ Assim, o significado de sociedade é intimamente relacionado àquilo que é social.
- Introduzido na década de 40, o computador é um dos dispositivos tecnológicos de maior impacto para as diversas 'sociedades'...

# Motivação

12

- Já pensou que suas ações como profissional podem vir a afetar a vida de muitas pessoas, positiva ou negativamente?
- Já parou para pensar em quais são as suas responsabilidades, enquanto profissional da computação?

# Sociedade & Computadores

13

- Cibercultura, ciberespaço
- Sociedade da Informação
- Computação social

# Cibercultura

14

- O termo tem vários sentidos, mas pode-se entender por *Cibercultura* a forma sociocultural que advém de uma relação de trocas entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônicas surgidas na década de 70, graças à convergência das telecomunicações com a informática.

# Cibercultura

15

- A **Cibercultura** não deve ser entendida como uma cultura pilotada pela tecnologia, mas o estabelecimento de uma relação íntima entre as novas formas sociais surgidas na década de 60 (a sociedade pós-moderna) e as novas tecnologias digitais.

# Cibercultura

16

- Ou seja, a **Cibercultura** é a cultura contemporânea fortemente marcada pelas tecnologias digitais. Ela é o que se vive hoje. *Home banking*, cartões inteligentes, voto eletrônico, *pages*, *palms*, imposto de renda via rede, inscrições via internet, etc. provam que a Cibercultura está presente na vida cotidiana de cada indivíduo.
- Ex. <http://smeira.blog.terra.com.br/>



# Sociedade da Informação

17

- também denominada de Sociedade do conhecimento ou Nova Economia, surgiu no fim do Século XX, originário da expressão Globalização.
  
- A sociedade não é um elemento estático, ao contrário está em constante mutação...
  - ▣ sociedade contemporânea está inserida em um processo de mudança estimulado pelas novas tecnologias

# Sociedade da Informação

18

- novo paradigma de sociedade fortemente baseada em um bem precioso, a **informação**. Este modelo de organização das sociedades:
  - encontra-se em processo de formação e expansão.
  - está fundamentada em um modelo de desenvolvimento social e econômico no qual a **informação**, como meio de criação de conhecimento, desempenha papel essencial na produção de riqueza e na contribuição para o bem-estar e qualidade de vida dos cidadãos.

# Sociedade da Informação

19

- nova Era, em que as transmissões de dados são de baixo custo e as tecnologias de armazenamento são amplamente utilizadas, a informação flui a velocidades e em quantidades antes inimagináveis, assumindo **valores políticos, religiosos, sociais, antropológicos, econômicos, fundamentais,** etc.
- por outro lado, poderá ser responsável por grandes diferenças sociais, tendo em conta o seu grau de exigência.

# Sociedade da Informação

20

- Uma vez que vive do poder da informação, tendo como base as novas tecnologias, ela poderá ser muito discriminatória, quer entre países, quer entre empresas e entre pessoas.
- ▣ Demanda qualificações profissionais e acadêmicas mais sofisticadas, às quais nem todos têm acesso.

# Sociedade da Informação

21

- Internews - Information Access for Everyone  
<http://www.internews.org/>)
- CRIS - The Campaign for Communication Rights in the Information Society  
<http://www.crisinfo.org/>)

# Sociedade da Informação

22

- World Summit on the Information Society  
<http://www.itu.int/wsis/index.html>
- eventos patrocinados pela ONU sobre [informação](#), [comunicação](#) e, em termos amplos, a [Sociedade da Informação](#)
  - ▣ [2003](#) em [Genebra](#), [2005](#) em [Túnis](#).
- Meta: como diminuir a [exclusão digital](#) global que separa países ricos e pobres através da ampliação do acesso à [Internet](#) no mundo em desenvolvimento.
  - ▣ [17 de Maio](#): [Dia Mundial da Sociedade da Informação](#).

# Computação Social

23

- *Social Computing* pode ser definido como o esforço de criar tecnologias para a criação, disseminação, coleta, processamento ou uso de informação distribuída através de grupos sociais como equipes, comunidades, organizações ou mercados.
- Além disso, essa informação não é anônima ou ligada a uma instituição, mas sim relacionada a uma pessoa que é, por sua vez, relacionada a outras pessoas.

# Computação Social

24

- Talvez o exemplo mais visível e conhecido sejam as mídias sociais (genericamente, a Web 2.0).
- No início da internet, as páginas, além de estáticas e com conteúdo fixo, eram elaboradas por grandes portais ou grupos geradores de conteúdo.
- Hoje as páginas são dinâmicas e interativas.



# Computação Social

25

- A interatividade foi ampliada não só oferecendo recursos para leitores acrescentarem comentários ou participar de enquetes, mas principalmente nos recursos de produção de conteúdo.
  - ▣ Hoje qualquer pessoa pode criar seu site, blog e podcast
  - ▣ ou ser um criador de conteúdo nas diversas redes sociais como Orkut, Facebook ou Twitter.
  - ▣ Uma intranet corporativa também permite criar e compartilhar informação – e portanto é um exemplo de Computação Social.

# As implicações...

26

- Facilidades vs. responsabilidades
  - ▣ Para indivíduos em geral...
  - ▣ Para profissionais da área
  - ▣ Veja, por exemplo:

<http://www.ibm.com/blogs/zz/en/guidelines.html>

# Ética

27

- A onipresença dos sistemas de computação introduz a necessidade de discutir posturas éticas em relação à computação e aos sistemas e recursos computacionais
  - ▣ Profissionais de computação
  - ▣ Usuários e Clientes
  - ▣ Cidadãos em geral

# Comportamento ético

28

- Mas, o que é um comportamento ético?
  - Ética = moral?

# Comportamento anti-ético

29

- Ex.
  - ▣ Por estudantes?
  - ▣ Por profissionais?
  - ▣ Por profissionais de computação?
  - ▣ Por empresas?

- 
- <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ciencia/ult306u497911.shtml>
  - <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u698308.shtml>
  - <http://www.icmc.sc.usp.br/~masiero/senado.htm>
  - <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u698289.shtml>
  - <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u477341.shtml>

# Comportamento anti-ético

31

- Quais as consequências?
  - ▣ Para a pessoa, para o profissional, para o empregador?
  - ▣ Para a sociedade, para a profissão, para a empresa?
  - ▣ Curto prazo, longo prazo...

# Ética

32

- "o estudo dos juízos de apreciação que se referem à conduta humana susceptível de qualificação do ponto de vista do bem e do mal, seja relativamente a determinada sociedade, seja de modo absoluto".

Dicionário Aurélio Buarque de Holanda



# Ética

33

- Etimologicamente: ética vem do grego "*ethos*", e tem seu correlato no latim "*morale*", com o mesmo significado: Conduta, ou relativo aos costumes
  - ▣ Do ponto de vista da sua etimologia, ética e moral são palavras sinônimas.
- Para muitos, são coisas diferentes:
  1. Ética é princípio, moral são aspectos de condutas específicas;
  2. Ética é permanente, moral é temporal;
  3. Ética é universal, moral é cultural;
  4. Ética é regra, moral é conduta da regra;

# Ética

34

- Ética aplicada: relacionada com a conduta diária de uma pessoa
- Ética Profissional: relacionada com a conduta de pessoa engajada na prática de uma profissão particular
- Ética em computação: abrange os dois aspectos
  - ▣ Profissional em computação
  - ▣ Usuário da computação

# Ética

35

- Diversas profissões são regulamentadas
  - ▣ Medicina, Direito, Engenharia...
- Muitas profissões tem um código de conduta
  
- A computação (como profissão) é regulamentada?
- Tem um código de conduta?
- Há um código de conduta para usuários?

- 
- <http://pt.wikipedia.org/wiki/Netiqueta>

# Dez Mandamentos da Ética na Internet

- ❑ Não use o computador para prejudicar as pessoas.
- ❑ Não interfira no trabalho de outras pessoas.
- ❑ Não altere arquivos alheios.
- ❑ Não use o computador para roubar.
- ❑ Não use o computador para obter falsos testemunhos.
- ❑ Não use nem copie softwares pelos quais você não pagou.
- ❑ Não use os recursos de computadores alheios sem pedir permissão.
- ❑ Não se aproprie de idéias que não são suas.
- ❑ Pense nas conseqüências sociais causadas pelo que você escreve/faz.
- ❑ Use o computador de modo que demonstre consideração e respeito pelas outras pessoas.

# Fontes

38

- Wikipedia (Sociedade, Cibercultura, Sociedade da Informação)
- Material Profa. Renata Fortes
- <http://www.baixaki.com.br/info/3323-o-que-e-social-computing-.htm> (social computing)
- <http://ia.ucpel.tche.br/~lpalazzo/gpia/compsocial.htm> (social computing)

# Fontes

39

- <http://www.gdv.com.br/etica/etica.htm>