

Ünite 8: Teknoloji, Toplum ve İnsan

Giriş

İnsanın varoluşu ile birlikte ortaya çıkan ihtiyaçları teknolojinin gelişmesine yol açmıştır. İnsanlar, içinde buldukları dönemin özellik ve ihtiyaçlarına göre teknolojiden farklı şekillerde yararlanmış, süreç içinde teknolojinin ve bilimin de gelişmesini sağlamışlardır. Özellikle teknolojideki bu gelişme, insanların ve toplumların yaşam biçimini önemli ölçüde etkilemiştir.

İnsanlık Tarihi Boyunca Çeşitli Toplumlarda Teknoloji Kullanımı ve Yaşam Biçimi

Teknolojiyi alet, araç veya uygulama olarak karşımıza çıkabilmektedir.

İnsan ırkı başarısını, teknoloji üretebilecek maharetli ustalara ve bu bilginin diğer nesillere aktarılabilmesine borçludur. Tarihsel süreç içinde 4 tür toplumdaki bahsedilebilir.

Avcı-Toplayıcı Toplum ve Özellikleri

- Yeni besin kaynakları ararlar
- Av hayvanlarını izlerler
- Küçük gruplar halinde göçebe olarak yaşarlar
- Mağara veya kaya sığınakları gibi yerlerde yaşarlar
- Yaşadıkları ortamda bulunan sebze ve avlanma ile beslenmişlerdir.

Bu dönemde gelişmemiş taş aletler ve ateş, temel teknolojik gelişme olarak gösterilebilir.

Tarım Toplumu ve Özellikleri

- Göçebe hayattan yerleşik hayata geçiş başlamıştır
- Yiyecek toplamadan yiyecek üretimine geçilmiştir
- Balta ve kesici aletlere ek olarak çiftçilik ve hayvancılıkta kullanılabilen bir çok alet kullanılmıştır.
- Giyinme gereksinimi nedeniyle dokumacılık ortaya çıkmıştır.
- Saklama ihtiyacına yönelik olarak çömlekçilik gelişmiştir.
- Ağaç, kerpiç ve taştan kalıcı yapılar inşa edilmiştir.
- Doğal ham bakır kullanılmaya başlanmıştır.
- Yerleşik hayata geçiş ile ortak alan, özel alan ve konukseverlik gibi kavramlar çıkmıştır.
- Yiyecek üretimi ile birlikte nüfus da artmıştır
- Ticaret merkezler ve kasabalar ortaya çıkmıştır

Sanayi Toplumu ve Özellikleri

- Buhar makinesi, döner çark ve metalürjinin gelişimi damga vurmuştur.

- El aletlerinin yerini makineler almıştır.
- İletişim teknolojileri gelişmiştir.
- Teknolojik ve toplumsal gelişim hızlanmıştır
- Köyden kente göç başlamış ve işçi nüfusu artmıştır.
- Aile merkezli üretim modeli değişmiştir.
- Kitlelilik ve standartlaşma öne çıkmıştır.

Bilgi Toplumu ve Özellikleri

- Mikro-elektrik, bilgisayar ve telekomünikasyon alanındaki gelişmeler internetin ortaya çıkmasında etkili olmuştur.
- En önemli sermaye “bilgi” haline gelmiştir.
- Kablosuz ağ ve mobil iletişim araçları önemli gelişmeler arasındadır.
- Her an her yerde bilgiye erişim mümkün hale gelmiş, zaman ve mekan kısıtı azalmıştır.
- Teknoloji hemen her alanda yer etmiştir.
- İletişim teknolojilerinin gelişimi toplumlar arası sosyal ve kültürel ilişkileri de arttırmıştır.
- Bilgiye erişim hızı giderek artmaktadır.

Teknolojinin Olumsuz Etkileri

İşsizlik, toprak kalitesinin düşmesi, çevre kirliliği, ve savaşların etki alanlarının artması, teknolojinin olumsuz etkileri arasında sayılabilir. İnsan ilişkileri açısından mobil donanımlar ve internet, yüz-yüze iletişimi olumsuz etkilemiştir. Gerçeklikten uzaklaşma ve gerçek hayata uyum sorunları ortaya çıkmıştır.

Yeni Kavramların Ortaya Çıkması

Marc Prensky, 1980'den önce doğanları dijital göçmen, sonra doğanları ise dijital yerli olarak tanımlamıştır. Dijital yerlilerin teknolojiyi 5 farklı bağlamda kullandıkları söylenebilir. Bunlar;

- Kişisel ilgi veya eğlence
- Sosyal iletişim
- Günlük Kullanım
- Profesyonel Çalışma
- Ders Çalışma

Dijital göçmenler, teknoloji ile sonradan tanıştığı için uyum sağlamaya çalışmakta zorlanılılmektedir.

Teknoloji Felsefeleri

Teknoloji ile ilgili olarak 3 temel felsefi yaklaşıma yer verilebilir

Kullanıma Odaklanan Belirlenimcilik

Bu yaklaşım teknolojinin kendi başına bir etkisi olmadığını, bu etkinin kullanıcıya bağlı olduğunu ileri sürmektedir.



Teknoloji araçtır ve bireyler bu araçlar üzerinde kontrol ve özerkliğe sahiptir.

Sosyal Belirlenimcilik

Bu görüşte, bireylerin teknoloji kullanım yöntemleri sosyal yapılar tarafından etkilenmektedir. Sosyal etkileşimler ve yapılar ise davranışları ve teknoloji kullanımını belirlemektedir.

Teknolojik Belirlenimcilik

Bu görüşe göre toplumsal yapı ve kültürel değerler teknoloji tarafından belirlenmektedir. Bu nedenle bazı düşünürler ütopyan bir bakış açısı ile bu durumun demokratikleşmeyi arttıracığını savunurken, bazı düşünürler distopyan bakış açısı ile bunun tersini savunmaktadır.

Bu üç yaklaşımda doğruluk payı olsa da, tek boyutlu bir bakış açısı yerine daha geniş bir bakış açısı gereklidir. Teknoloji, toplum ve insan öğeleri arasındaki karmaşık etkileşimin ve diğer öğelerin birlikte dikkate alınması gereklidir.

Sosyal Paylaşım

Araçlarında Sosyalleşme ve Kendini Sunum Davranışları

Sosyal paylaşım araçları teknolojinin de gelişimi ile güç kazanmış ve bu da sosyalleşme kavramına yeni bir boyut kazandırmıştır. Bu sosyal ortamda yeni bir toplum türü ortaya çıkmakta, insanlar bu ortamda fiziksel dünyadaymış gibi değerlerini ve kimliklerini ifade edebilmekte ve yeni yaşam tarzlarını deneyebilmektedir.

Sosyal paylaşım ağları bireylere, zaman ve mekandan bağımsız olarak iletişim kurma imkanı tanıyarak, bireylerin bir araya gelme ihtiyaçlarını azaltmıştır.

Sanal dünyalarda alternatif kimliklere bürünmek teknolojik olanla insan kimliğini birleştirerek bütünüyle yeni bir şeye dönüştürmektedir.

Yeni ortamlar, birey-birey, birey- grup, grup-birey etkileşimlerine olanak tanıyan bir toplumsal iletişim ortamı olarak da görülmektedir. İnsanların topluluklar içinde bir araya gelme ve ait olma isteklerinin şiddeti, yeni topluluk mekânlarının oluşmasını kaçınılmaz kılabilir.

Sanal mekânların tanımlayıcı özelliği, kullanıcı ve bilgisayar arasındaki ilişkide değil, kullanıcı ve varsayılan bir topluluk arasındaki ilişkide aranmalıdır. Bu ortamlar aynı zamanda “-miş gibi yapalım” anlayışından hoşlanan kullanıcılar için de uygundur.

Castronova (2001) sanal dünyaları, sentetik dünyalar olarak nitelendirmekte ve gerçek dünyadan farklı olarak şu seçenekleri sunduğunu ortaya koymaktadır:

- Kullanıcılara fırsat eşitliği sunması
Parasız yer alabilme
- Yetenek, cinsiyet, ten rengi seçme özgürlüğü

Yeni bir yaşama başlayabilme imkanı sunan bu ortam, kolay bir kaçış yeridir.

Sosyal Paylaşım

Ortamlarında Kendini Sunum Davranışları

Benlik, kişinin kendisini

- Algılayış şekli,
- Nasıl gördüğü ve
- Değerlendirmesidir.

Postmodernizmde benlik, sadece merkezden uzaklaşmaz, aynı zamanda sınırsız sayıda bölünmektedir. Bu durumun temel nedenlerinden biri, benliğin özgürce, kısıtlanmamış etkileşimlerde bulunmasıdır.

Genelde kim ve ne olduğunu bilen birey, kendini sunma çabası içine girer. Kendini sunma, kişinin toplumsal veya kültürel açıdan kabul edilen normlara uygun ve arzu edilen imajı bırakacak şekilde ifade edilmesidir.

Sanal ortamlarda ortaya konan görünümün kontrolü, sosyal karşılaştırmalarda aktarılan bilgiyi kontrol edebilmede ve yönlendirmede yatmaktadır.

Elektronik iletişim, bireylere sosyal ağlarda gizemli bir hava vermesine ve kendini farklı tanıtmaya imkan vermektedir. Profil fotoğrafları, yazılar ve avatarlar kullanıcıların kendilerini farklı sunmaya yarayan özelliklerdendir. Benzer şekilde bireyler yüz-yüze ortamda söylemek isteyip söyleyemedikleri rahatça ifade edilebilmektedir. Bazı insanlar için sanal ortam sadece destekleyici bir işlev olarak da kullanılabilir. Genel olarak baktığımızda, çevrim-içi ortamlardaki kendini sunum davranışları normal ve yaygın görülmeye başlanmıştır. Kullanıcıların kendini sunum davranışlarını yönetme ihtiyacı;

- sanal partner edinme,
- sanal sohbet
- cinsiyet değiştirme,
- fiziksel görünüm değiştirme,
- giyim tarzını değiştirme ve
- arkadaş edinebilme amaçlarını taşıyabilmektedir.

Çevrim-içi ortamlarda kendini sunma davranışlarından biri de özçekim (selfie) uygulamasıdır.

Yabancılaşma ve İnternet Bağımlılığı

Zamanının büyük kısmını ekranların başında geçiren insanlar teknolojinin esiri olmakta, bu da sosyal, mesleki ve özel hayatlarında sorunlara yol açabilmektedir.

İnternet bağlantısının her yerde her zaman kurulabilmesi, sosyal ağlara her zaman bağlanabilmesine imkan sağlayarak bireyin mekanla bağlantısını koparmış ve ruhsal olarak yalnızlaşmaya itmiştir.

İnternet bağımlılığı giderek artarken, bu ortamda üretilen dil ve kodlar kuşaklar arasındaki iletişimi zorlaştırmaktadır.

İnsan Bilgisayar Etkileşimi

70'li yılların sonuna kadar sadece uzmanların ve konuya özel ilgi duyan kişilerin etkileşime girebildiği bilgisayar, kişisel kullanıma olanak vermesiyle herkesi potansiyel kullanıcı haline getirmiştir.

İnsan bilgisayar etkileşimi, insanların bilgisayarlar ile nasıl etkileşime girdiğini inceleyen disiplinler arası bir alandır. Bu alan;

- Psikoloji,
- Bilişsel bilimler,
- Bilgisayar teknolojileri,
- Yazılım mühendisliği,
- Ergonomi,
- Grafik tasarımı,
- Endüstriyel tasarım,
- Sosyoloji,

- Antropoloji ve eğitim bilimleri gibi alanlarla ilişkilidir.

Bu alan için geliştirilen sistemlerin amacı, bilgisayarı daha hızlı ve insana daha doğal gelecek yollarla kullanılabilir hale getirmektir.

İnsan bilgisayar etkileşiminin odak noktası "kullanılabilirlik"tir. İnsan bilgisayar etkileşimine verilebilecek en çarpıcı örneklerden biri, ALS hastalığına yakalanan Stephen Hawking'dir. Bu hastalık, Hawking'i tekerlekli sandalyeye yaşamaya mahkum etmiştir. Hawking'in gözlüğüne yerleştirilen küçük bir alet, onun nisanlarla iletişim kurabilmesini sağlamaktadır.