

# Bölüm 8

## Öğrenme Çıktıları

İnsanlık Tarihi Boyunca Çeşitli Toplumlarda Teknoloji Kullanımı ve Yaşam Biçimi

- 1 Avcı-toplayıcı, tarım, sanayi ve bilgi toplumlarında teknoloji kullanımını ve insanların yaşam biçimlerini özetleyebilme

Sosyal Paylaşım Araçlarında Sosyalleşme ve Kendini Sunum Davranışları

- 3 Sosyal paylaşım ağlarında sosyalleşmeyi ve insanların kendilerini sunum davranışlarını açıklayabilme

2 Teknoloji Felsefeleri

- 2 Teknoloji felsefelerini tanımlayabilme

4 İnsan Bilgisayar Etkileşimi

- 4 İnsan bilgisayar etkileşimini açıklayabilme

Anahtar Sözcükler: • Teknoloji • Tarım Toplumu • Sanayi Toplumu • Bilgi Toplumu  
• Ağ Toplumu • Dijital Çağ • Ütopya/Distopya • Sosyal Paylaşım Ağları • Sanal Dünya  
• Sanal Topluluk



## GİRİŞ

Teknoloji, insanın varoluşuya birlikte ortaya çıkmıştır. İnsan, yaratıldığı andan itibaren doğal denetim altına alarak ona egemen olmaya çalışmıştır. Bunun için de teknolojiden yararlanarak çeşitli araç ve gereçler geliştirmiştir. Alet yapıp kullanma ve teknolojinin kültürel aktarımı, insanın varoluş biçimini için çok gerekli olmuş ve tüm insan toplulukları bu yoldan geçmiştir. İnsanlar, yiyecek aramak ve yırtıcı hayvanlardan korunmak için önceleri gelişmemiş taş aletler biçimindeki teknolojiden yararlanmışlardır; daha sonra, yiyecek aramayı bırakıp çiftçilik ya da hayvancılık yaparak yaşamalarını sürdürmek amacıyla daha karmaşık taş aletler, araçlar ve teknikler geliştirmiştirlerdir. Zaman içerisinde insanlık tarihinde pek çok teknolojik gelişmeye şahit olunmuş; bilimsel ilerlemenin de katkısıyla yeni buluşlar ve bu buluşlar sayesinde üretilen yeni araç ve gereçler insanların ve toplumların yaşam biçimini önemli ölçüde etkilemiştir.

### **İNSANLIK TARİHİ BOYUNCA ÇEŞİTLİ TOPLUMLarda TEKNOLOJİ KULLANIMI VE YAŞAM BİÇİMİ**

Teknoloji, insanların ihtiyaçlarını karşılamaya, çevresini denetlemeye veya değiştirmeye yönelik geliştirdikleri aletler, araçlar ve gerçekleştirdikleri uygulamalar olarak tanımlanabilir. İnsanlık tarihi boyunca teknoloji maharetli ustaların icat yapma çabaları sonucunda gelişmiştir. İnsanırkı evrimsel başarısını büyük ölçüde alet yapımında ustalaşmaya ve alet yapım ve kullanımını yeni kuşaklara aktarmaya borçludur. İnsanlığın varoluşundan bu yana tarihsel süreç içerisinde temel olarak 4 tür toplumdan bahsedilebilir. Bu toplumlar; avcı-toplayıcı toplum, tarım toplumu, sanayi toplumu ve bilgi toplumu olarak sıralanabilir. Her toplumda farklı tür teknolojiler geliştirilmiş ve kullanılmıştır. İzleyen bölümlerde her bir toplumda kullanılan bazı teknolojilerden örnekler ve insanların yaşam biçimlerine yer verilmiştir.

#### **Avcı-Toplayıcı Toplum**

Avcı-toplayıcı toplumlar iklim ve çevre koşullarının değişkenliği nedeniyle yeni besin kaynakları arayarak ve av hayvanlarını izleyerek, küçük gruplar halinde göçebe olarak yaşamışlardır. Kaya sığ-

naklarının bulunduğu yerlerde mağara ve kaya altı sığınaklarında barınmışlar, kaya sığınaklarının bulunmadığı yerlerde ise açık havada kurdukları sığınaklarda yaşamışlardır. İnsanlar yalnızca yaşadıkları ortamda bulunan yabani sebze, meyve ve kökler ile avladıkları hayvanları yiyecek beslenmişlerdir. Yiyecekleri toplamak, işlemek ve yırtıcı hayvanlardan korunmak için gelişmemiş taş aletler kullanmışlardır. Daha sonra ateş, insanırkı için yeni bir anahtar teknoloji olmuştur. Ateş sayesinde insanlar bulundukları yeri ısıtma ve aydınlatma imkânına sahip olmuşlardır; yiyecekleri pişirebilmeler ve kendilerini yırtıcı hayvanlardan korumuşlardır. Ateşle sertleştirilmiş yeni aletler üretmişlerdir. Bunun yanı sıra ateş, insanların toplumsal ve kültürel ilişkileri için bir araya geldikleri bir merkez oluşturmuştur.

#### **Tarım Toplumu**

İklim değişikliği ve buzulların çekilmesi, büyük gövdeli hayvanların soylarının tükenerek yiyecek stoklarının sınırlanması; kısaca gereksinimler ve kaynaklar arasındaki dengenin bozulması sonucunda tarım devrimi yaşanmış; göcebe yaşamdan bahçecilik ve hayvan yetiştirciliğine geçilmiştir. Sosyo ekonomik ve teknolojik bir dönüşüm olan tarım devrimi, yiyecek toplama üzerinden yiyecek üretimine geçiş içermektedir. İnsanlar ilk başlarda büyük taş baltalar ve kesiciler kullanarak arazileri temizlemiştir; çapa ve kazıcı ağaçlar kullanarak topraklarını işlemiştirlerdir. Ekin biçmekte kullanılan küçük yontulmuş taşlara ek olarak baltalar, öğretücü taşlar ve havan gibi aletler kullanılmıştır. Bunların yanı sıra, hayvan boynuzları da kazma ve kazıcı sopalar olarak yararlı olmuştur. Tahılın toplanması, samandan ayrılması, harmanlanması ve depolanması ise daha karmaşık bir teknoloji gerektirmiştir. Bu dönemde çiftçilik ve hayvancılıkla ilgili birçok teknik ve beceriyi tamamlayan birkaç yardımcı teknoloji ortaya çıkmıştır. Bunlardan biri dokumacılıktır. Dokuma tekniklerinin gelişmesi, giyinme gereksinimi nedeniyle ortaya çıkmıştır. Dokumacılıkta üretim; koyunların kırkılması, keten veya pamuk üretim ve hasadı, ham maddenin işlenmesi, dokuma tezgâhı yapımı, giysi dokuma ve boyama gibi birbirleriyle bağlantılı birkaç teknoloji kümesini içermiştir. Çömlekçilik de tarım toplumunda anahtar rol oynayan bir başka teknoloji olmuştur. Çömlekçilik, bir saklama teknolojisi gereksinimi yanıt olarak ortaya çıkmıştır. İlk tarım toplum-

ları fazla ürünlerini saklamak ve taşımak için tas ve kaplara gereksinim duymuşlardır. Bu dönemde insanlar ağaç, kerpiç ve taştan kalıcı yapılar inşa etmişlerdir. Taş kesme çalışmalarının yanı sıra doğal ham bakırı kullanarak bir çeşit metalürji geliştirmiştir. Bu sayede soğuk metal teknolojisiyle yarıyapıtlar üretilmiştir.

Tarım toplumunda insanların yaşam biçimlerinde köklü değişiklikler olmuştur. İnsanların göçebelikten kurtulup tarım ve hayvancılığa yönelmesiyle yerleşik düzene geçilmiş ve köy yaşamı oluşmuştur. Bir ev içerisinde yaşamak ortak alan özel yaşam ve konukseverlik gibi kavramları gündeme getirmiştir. Avcı-toplayıcı topluma göre daha fazla yiyecek üretimi gerçekleştiği için daha çok insan beslenmiş ve nüfus artmıştır. Ticaret merkezleri ortaya çıkmış; kasabalar oluşmuştur. Kısaca, toplumsal ve bireysel yaşamda kendini yönetme şıklarından gelenek ve göreneklere kadar çeşitli yaşam alanlarında değişiklikler yaşanmıştır.

## Sanayi Toplumu

Son iki yüz ya da üç yüz yıl içinde modern dünyanın oluşturulmasında birçok etken rol oynamış ancak özellikle 18.yüzyılda başlayan Sanayi Devrimi'nin merkezinde teknolojik değişiklikler yer almıştır. On sekizinci yüzyılın üçüncü çeyreğinde başlayan Sanayi Devrimi'ne ilk olarak buhar makinesi, döner çırkık, metalürji alanındaki ilerlemeler ve daha geniş kapsamlı olarak el aletlerinin yerini makinelerin alması damgasını vurmuştur. Yaklaşık 100 yıl sonra ise elektriğin, içten yanmalı motorun, bilimi temel alan kimyasalların, verimli çelik dökümün, telgrafın yayılması ve telefonun keşfiyle birlikte iletişim teknolojilerinin yaygınlaşması söz konusu olmuştur. Hızlanan ve görülmemiş bir teknolojik değişim meydana gelmiş; bir dizi büyük icat, tarım, sanayi ve iletişim alanında mikro icatların ortaya çıkması için gerekli zemini oluşturmuştur. Sanayi Devrimi ile yaşamın teknik, ekonomik, politik ve toplumsal temelleri dönüşüme uğramıştır. Sanayi toplumunda insanların kırsal yörülerden kentlere göç etmesiyle kentlerdeki işçi nüfusu artmış; fabrika işçiliğinin artmasıyla sınıf kavgaları yoğunlaşmıştır. Aileler üretim merkezleri olmaktan çıkmış ve yeni bir iş bölümü oluşmuştur. Üretimde, dağıtımda, tüketimde, eğitimde kitleselilik ve standartlaşma söz konusu olmuştur.

## Bilgi Toplumu

İkinci dünya savaşı sonrasında elektronik alanındaki büyük teknolojik atılımlar sayesinde mikro-elektronik, bilgisayar ve telekomünikasyon alanında gelişmeler yaşanmış; yirminci yüzyılın son otuz yılında **Internet** ortaya çıkmıştır. Böylece bilgi teknolojisi devrimi yaşanmış ve bilgi toplumuna geçilmiştir. Ekonomi ve üretimde bilgi en önemli sermaye hâline gelmiştir. Bilgi ve iletişim teknolojilerinde meydana gelen gelişmeler insanların ilişkilerini, iletişimlerini, sosyalleşme süreçlerini, yaşam biçimlerini derinden etkilemiştir. Günümüzde, meydana gelen bu değişimin merkezinde Internet, kablosuz ağ teknolojileri, akıllı telefon, tablet, dijital bilgisayar ve benzeri mobil iletişim araçları bulunmaktadır. Internet, McLuhan'ın *Evrensel Köy* benzetmesiyle işaret ettiği, birbirinden giderek daha fazla haberdar olan bir dünya düzenini meydana getirmektedir. Bu bağlamda mobil iletişim araçları evrensel köy içerisindeki insanın her an her yerde bilgiye erişmesini sağlamaktadır. Böylece insanlar zaman ve mekân sınırlaması olmaksızın işte, yolda, evde, arabada bilgiye kolayca erişebilmekte- dir. Günümüzde bilgi teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte yeni bir toplumsal organizasyon türü ortaya çıkmıştır. Ağlarla örtülü bu organizasyonun adı Castells'in ifade ettiği şekliyle *ağ toplumudur*. Ağ toplumunun en belirgin özelliği, zaman ve mekân sınırlamasını kablosuz ağ teknolojileri ve mobil iletişim araçları ile tamamen ortadan kaldırmasıdır. Böylelikle insanlar sosyal ağlar aracılığıyla sanal ortamlarda örgütlenmekte, fikir ve düşüncelerini paylaşmakta, güncel haberleri takip etmekte ve iletişime geçmektedirler. Kısaca, Internet yeni bir toplumsal iletişim ortamı ortaya çıkarmıştır.

### Internet

Internet, yeni bir toplumsal iletişim ortamı yaratmıştır.

Bilgi toplumunda insan hayatında teknolojinin olmadığı bir alan artık yok denecek kadar azdır. Teknolojinin sunduğu araçlar insan hayatını kolaylaştırmaktadır. Evde kullanılan araç ve gereçlerin çoğu, çamaşır ve bulaşık makineleri, televizyonlar, Internet, ulaşım araçları, iş yerinde kullanılan bir-

çok makine, araç ve gereçler teknolojinin ürünüdür. Bu araçlar sayesinde zamandan tasarruf sağlanmaktadır; daha hızlı, daha kaliteli, daha ucuz ve daha çok üretim yapılmaktadır. Bunların yanı sıra, iletişim teknolojisinin gelişmesiyle toplumlar arası sosyal ve kültürel ilişkiler artmış ve coğrafi mesafeler azalmıştır. Bilgi teknolojileri sayesinde insanlar artık hemen hemen her yerden İnternet'e girebilmekte ve tüm dünyada yaşanan gelişmelerden anında haberdar olabilmektedirler. İnsanlar cep telefonları, tabletler ve bilgisayarlar aracılığıyla Facebook, Twitter, WhatsApp gibi sosyal paylaşım araçlarını kullanarak daha kolay iletişim kurabilmektedirler. Eskiden bir araştırma için kütüphanelerde saatler harcanmakta iken, günümüzde internette çok daha kısa sürede çok daha fazla bilgi edinmek mümkün olabilmektedir.

Teknolojinin insan ve toplum üzerinde olumlu etkileri olduğu gibi olumsuz etkileri de vardır. Teknolojik gelişme, makineleşmeyle işsizliğe, tarımın modernleşmesiyle toprağın fakirleşmesine, çamaşır ve bulaşık makineleri, buzdolabı gibi yaşamı kolaylaştırılan cihazlarla beraber çevre kirliliği ve endüstriyel atıkların oluşmasına yol açmıştır.

Teknoloji araçları yüzünden doğaya salınan radyasyon ve çeşitli gazlar doğayı kirletmekte ve insan sağlığını olumsuz etkilemektedir. Teknolojik gelişmelerle yaşam koşulları gittikçe iyileşirken diğer taraftan da dengeler değişmeye başlamıştır. Örneğin, insanlar küçük topluluklar hâlinde yaşıarlarken, kullandıkları basit silâhlarla ancak yerel boyutta kalan savaşlar yapabiliyorlardı. Bu savaşlarda da kayıplar az oluyordu. Savaşlar, teknoloji ile birlikte bölgесel ve hatta tüm dünyayı saran boyuta ulaşmıştır. Nükleer başlıklı füzeler, bunlara enerji sağlayan atom santralleri, füzelere kumanda olanağı tanıyan radyo frekansı, lazer kontrol devreleri, bilgisayar kontrollü savaş sistemleri ve benzerleri ile savaşlarda yüzlerle ölülen kayıplar milyonları bulmaya başlamıştır. Teknoloji insan ilişkilerini de olumsuz etkileyebilmektedir. Restoran, kafeterya veya bir piknik alanında insanların bir araya geldiklerinde yüz yüze sohbet etmek yerine, cep telefonları veya tabletleri aracılığıyla İnternet'te gezinmeyi ter-



cih ettileri gözlenebilmektedir. Sanal ortamda uzun süre kalmak gerçeklikten kopuşu, gerçeklikten uzaklaşmayı getirebilmekte, gerçek hayatı uyumsuzluk sorunlarını doğurabilmektedir. Bu noktada önemli olan teknolojiyi gerektiği zaman ve gerektiği yerde kullanabilmek; insan yaşamını kolaylaştırabilme yönünde bir araç olarak görüp faydalana bilmektir.

İnternet kullanımının yaygınlaşması yeni bir kuşağı ortaya çıkarmıştır. Yazar ve gelecek bilimci Marc Prensky, dijital çağda doğup büyüyen genç nesil bireyleri **dijital yerliler** olarak tanımlamıştır. 1980'den sonra doğan bireyler dijital yerli olarak nitelendirilmektedir. 1980 öncesinde doğmuş olan nesil ise **dijital göçmenler** olarak adlandırılmıştır. Dijital yerlilerin iletişim ve öğrenme alışkanlıklarını farklılık göstermektedir. Bilgisayar oyunları, İnternet, cep telefonları, e-posta ve anlık mesajlaşma dijital yerlilerin hayatlarının büyük bir parçasıdır. Dijital yerlilerin teknoloji kullanımı incelediğinde, bu grubun teknolojiyi beş farklı bağlama kullandıkları görülmektedir. Bunlar; kişisel ilgi veya eğlence, sosyal iletişim, günlük kullanım (Bilgi depolama veya bilgiye erişim; tren biletlerine bakma, vb), profesyonel çalışma ve ders çalışma olarak sayılabilir. Dijital yerliler herhangi bir konuda ihtiyaç duydukları bir bilgiye kolayca erişebilmektedirler. Bu kuşak, daha önce hiç tanışmadıkları ama kendileriyle ortak ilgi alanlarına sahip olan diğer insanlarla çevrimiçi ortamlarda etkileşim kurmakta ve edindikleri bilgiyi birbirleriyle paylaşmaktadır.

### Dijital Yerliler

Teknoloji ile doğa doğmaz tanışan, teknoloji ile büyüyen, dijital dili ana dil olarak kullanan, günlük hayatlarındaki işlerinin tamamına yakınınu teknoloji ile halleden bir kuşaktan oluşmaktadır.

### Dijital Göçmenler

Teknoloji ile tanışması daha geç olan ve teknolojik dünyaya sonradan uyum sağlamaya çalışan bir nesil olarak ifade edilmektedir.



ÖÇ 1 Avcı-toplayıcı, tarım, sanayi ve bilgi toplumlarında teknoloji kullanımını ve insanların yaşam biçimlerini özetleyebilme

Araştır

McLuhan'ın küresel köy kavramını araştırın.

İlişkilendir

Tarım toplumu ve sanayi toplumunu karşılaşırın.

Anlat/Paylaş

Hangi tür topluluğun içinde yaşamak isteyeceğinizi nedenleriyle birlikte anlatın.

## TEKNOLOJİ FELSEFELERİ

Teknolojiye felsefi yaklaşımlar teknolojilerin doğası ve kullanımını daha iyi anlamamız konusunda bize ışık tutmaktadır. Bu açıdan, bu bölümde teknolojiyle ilgili çeşitli felsefi görüşler incelenmektedir.

### Kullanıma Odaklı Belirlenimcilik

Bu yaklaşımda teknoloji kullanımı vurgulanmakta ve teknolojinin nasıl kullanıldığına; teknolojiyi kullanım yöntemlerine odaklanılmaktadır. Bu yaklaşım, teknolojinin kendi başına bir etkiye sahip olmadığı; teknolojinin etkisinin kullanıcılarla bağlı olduğunu savunmaktadır. Başka bir ifadeyle teknolojinin etkisini kullanıcılar belirlemektedir. Teknolojiler basit bir şekilde kullanıcının yaptığı işin kapasitesini artıran; amaç ve hedeflerine ulaşmasında yardımcı olan araçlardır. Bu görüş, bireylerin teknoloji üzerinde kontrole ve özerkliğe sahip olduğunu ileri sürmektedir.

Bu görüşü savunan eğitim teknoloğu David Jonassen bilgisayarların eğitimde kullanımını bir örnekle açıklamaktadır. Marangozların, sahip oldukları aletleri bir ürün ortaya çıkarma amaçlı kullandıklarını; bu aletlerin marangozu kontrolü altına almadığını söylemektedir. Benzer şekilde, bilgisayarların da eğitimde öğrencilere bilgiyi yapılandırmada yardımcı olan bir araç olarak görülmüşünü; öğrenciyi kontrol eden bir araç olmaması gerektiğini belirtmektedir.

### Sosyal Belirlenimcilik

Bu yaklaşımı göre teknolojinin kendisi insanların teknolojiyi kullanma yöntemlerinden daha az öneme sahiptir. Teknolojinin özelliklerine odaklanmak yerine, insanların motivasyonlarını ve amaçlarını anladığımızda teknoloji kullanımının sonuçları ile ilgili daha güvenilir öngörülerde bulunabiliriz. Bu görüşte, bireylerin teknoloji kullanım yöntemleri sosyal yapılar tarafından etkilenmekte; sosyal etkileşimler ve yapılar bireysel davranışları belirlemektedir. Bu bakış açısından araştırmacılar teknolojik araçların, sosyal sistemler ve kültürel bağamlar içeresine entegre edilmesi ile ilgilenmektedirler. Sosyal belirlenimciğe göre sosyal seçimler teknolojik araçların formunu ve içeriğini şekillendirir. Başka bir ifadeyle, sosyal yapılar teknoloji kullanımını belirlemektedir. Örneğin, Peter Drucker sosyal değişimlerin üniversitelerin yapısını etkileyeceğini; e-öğrenme gibi yeni öğrenme biçimlerinin ortaya çıkmasıyla üniversitelerin fiziksel olarak varlıklarını sürdürmeyecekini belirtmiştir.

İnsanların günlük hayatı aldığı kararlar, düşünceleri, eylemleri, ahlaki tercihleri belirlenmiş ve kesin kurallar içerisinde dir. Özgür irade yanılsamadır. Bize özgü sandığımız hareketlerimiz sadece bilimsel yasaların işleyişidir. İnsanın iradesi nedenler zinciri ile gelişen bir durumdur ve bu durumda insanın etkisi yoktur. Sadece nedenler ve sonuçlar vardır; nedensellik ilkesi belirlenimciliğin temel taşıdır. Evrende bir düzen vardır ve nedenler-sonuçlar bu düzen içerisinde işler. Bu düzen çözüldüğünde nedenler ve sonuçlar açılığa kavuşacak ve daha sonra gelişecek olayların bilgisini elde etmek mümkün olacaktır.

## Teknolojik Belirlenimcilik

Bu görüşe göre teknoloji toplumsal değişimlerin itici gücüdür ve böylece değişimin içinde gerçekleşeceği ortamı belirlemektedir. Teknoloji, insanların hayatını değiştiren en önemli güçtür. Toplumsal değişimin nedeni teknolojik değişimlerdir. Başka bir ifadeyle toplumsal yapıyı ve kültürel değerleri teknoloji belirlemekte ve değiştirmektedir. Bu görüşteki önemli düşünürlere Marshall McLuhan, Jürgen Habermas, Jean Baudrillard'ı örnek gösterebiliriz.

Bu görüşü savunan düşünürlerden bazıları teknolojik gelişmeler ile ilgili iyimser bir bakış açısına sahipken, bazıları da teknolojiyi toplumsal sistemler açısından yıkıcı ve zararlı olarak görmektedir. Örneğin, David Noble, e-öğrenmenin eğitimin ticarileşmesine neden olduğunu; bunun ise öğretim üyelerinin profesyonellikten uzaklaşmasını ve akademik özgürlüğün kısıtlanması getirdiğini belirtmektedir. Öte yandan, bazı araştırmacılar ise teknolojinin olumlu yönde bir değişim yaratacağını; örneğin eğitim teknolojilerinin kaliteyi artırarak öğrenme deneyimlerini olumlu şekilde dönüştürebleceğini savunmaktadır. Bu araştırmacılarla göre e-öğrenme bireylerin karmaşık problem çözme becerilerini geliştirmekte ve böylece daha iyi öğrenmelerini sağlamaktadır. Bu iki karşıt görüş, teknolojiye ütopyan ve distopyan bakış açılarını yansımaktadır. Bir başka örnekle açıklamak gerekirse, *ütopyan* bakış açısından bilgi teknolojileri ve Internet bilginin yayılmasını ve bilgiye erişimi artırdığı için demokratikleştirmeyi sağlayan etkiye sahiptir. *Distopyan* bakış açısına sahip düşünürlerre göre ise tam tersi teknoloji demokratikleşmeye olumsuz etkiler; çünkü bilginin yayılmasına veya ne kadarına erişimin sağlanacağına yazılım ve donanımı elinde bulunduran kişiler karar vermektedir; bu da teknolojinin anti-demokratik güçler tarafindan kullanılması sonucunu doğurabilmektedir.

*Ütopya* sözcüğü, köken olarak Yunanca *yok/olmayan* anlamındaki *ou*, *mükemmel* olan anlamındaki *eu* ve *yer/toprak/ülke* anlamındaki *topos* sözcüklerinden türemiştir. Kullanımı Thomas More'un 1516'da yazdığı *Ütopya* isimli kitabıyla yaygınlaşmıştır. *Ütopya* aslında olmayan, tasarlanmış, ideal toplum şekli anlamı taşımaktadır. *Ütopya*, mükemmel bir dünyadır. *Ütopyalarda* savaş, hasatlık, yoksulluk, ayrımcılık, eşitsizlik gibi sorunlar yoktur. *Distopya* ise çoğunlukla ütopik bir toplum anlayışının anti-tezini tanımlamak için kullanılır; *distopyan* bir toplumda her şey zor ve kötüdür.

Kullanıma odaklanan, sosyal ve teknolojik belirlenimci yaklaşımalar bazı açılarından eleştirilmektedir. Yapılan eleştirilere göre belirlenimci bakış açısı tüm süreçlerde insanın önemini yok saymakta; insanın teknolojileri kullanarak kendi deneyimlerini şekillendirdiği gerçegin göz ardı etmektedir. Bu üç görüşte de doğruluk payı vardır ancak belirlenimci anlayışın içерdiği tek yönlü bir neden-sonuç ilişkisi ile tek boyutlu olarak teknolojinin toplumu belirlediğini veya toplumun teknolojiyi belirlediğini veya teknolojinin etkisiz olduğunu savunmak kullanılan teknolojiler, toplum ve insan yaşamı konusunda doğru değerlendirmeler yapmamızı engellemektedir. Oysaki günlük yaşamımızda sosyal çevre, teknolojik çevre ve kullanıcılar arasında doğrusal olmayan, karşılıklı ve dinamik bir etkileşim söz konusudur. Bilimsel keşif, teknolojik yenilik ve bunların toplumsal uygulanma süreçlerine bireysel yaratıcılık ve girişimciliğin yanı sıra birçok etken dahil olur. Her bir öğe birbirini etkileyebildiği gibi hiç hesaba katılmayan birtakım dışsal faktörlerin de etkisine maruz kalınabilmektedir. Bu açıdan, teknoloji, toplum ve insan öğeleri arasındaki ilişkinin daha iyi anlaşılması için tüm öğeler arasındaki karmaşık etkileşimin ve diğer dışsal öğelerin birlikte dikkate alınması gerektiği söylenebilir.

**Araştır**

McLuhan'ın ünlü "Araç mesajdır." söyleminin ne anlama geldiğini araştırın.

**ÖÇ 2 Teknoloji felsefelerini tanımlayabilme**

İlişkilendir	Anlat/Paylaş
Sosyal Belirlenimcilik ile Teknolojik Belirlenimciliği karşılaştırın.	Teknoloji kullanımında kendinizi hangi felsefi yaklaşıma yakın bulduğunuzu ifade edin.

## SOSYAL PAYLAŞIM ARAÇLARINDA SOSYALLEŞME VE KENDİNİ SUNUM DAVRANIŞLARI

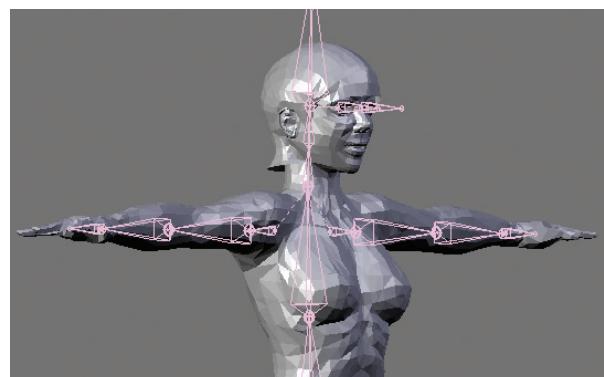
Sosyalleşme kavramını, insanın toplumla büntünleşme süreci olarak tanımlamak mümkündür. İletişim teknolojilerinde ve taşınabilir iletişim araçlarında meydana gelen gelişmelerin ve bu gelişmelerde olan ilginin artmasıyla birlikte, sosyal paylaşım araçları güç kazanmış ve bu da sosyalleşme kavramının tanımına yeni bir boyut katmıştır. Günümüzde yeni medya ortamında iletişim ya da bilgisayar ortamında iletişimden sıkça söz edilmektedir. İnternet ortamı denilince İnternet arayüzlerinde sunulan tüm yazılım hizmetleri, sanal oyunlar, sanal dünyalar, i-podlar, cep telefonları veya tabletler üzerinden gerçekleşen iletişim etkinlikleri akla gelmektedir.

Internet'e ulaşım olanaklarının ve kullanım alanlarının artması, onu birçok insanın günlük yaşamında önemli bir araç hâline getirmiştir. Bunun yanı sıra Internet, bugün insanların zamanlarını harcadığı yeni bir *yaşam* alanı olarak da algılanmaktadır. Bu sosyal ortamda yeni bir toplum türü ortaya çıkmakta, insanlar yeni sanal topluluklar içinde, fiziksel bir dünyadılmışcasına değerlerini, kimliklerini ifade edebilmekte ve yeni yaşam tarzlarını deneyimleyebilmektedir. Yeni medya, toplumun iletişimine bakış açısını da değiştirmiştir. İletişim, günümüzde elektronik temelli iletişim olarak algılanmaktadır. Bilgi teknolojileri, bilgisayar ortamında iletişim, siber uzam, sanal uzam, sanal gerçeklik, sanal topluluklar gibi birçok kavramın artık bireylerin gündelik yaşamlarında sıkça yer aldığı görülmektedir. Bilgisayar aracılık iletişimle gelen ve mevcut gerçeklik tanımına alternatif olarak gelişen sanal yaşam alanlarında Facebook, Instagram, Twitter, LinkedIn, MySpace gibi sosyal paylaşım ağları, sanal oyunlar, sanal dünyalar söz konusu olmaktadır.

Günümüzün dijital çağında sosyal paylaşım ağları, hayatımızın vazgeçilmez bir parçası olarak her alanda etkili olmaktadır. Bu ortamlarda

gerçekleşen iletişim birçok kişi için yüz yüze iletişimden daha kolay olabilmektedir. Bu durum sosyalleşme mekânlarını zaman içerisinde dönüsüme uğratmıştır. Sosyal paylaşım ağları bireyle-re, zaman ve mekândan bağımsız olarak iletişim kurma imkânı tanyarak onların sanal ortamlarda bir araya gelmelerini sağlamaktadır. Teknolojinin sürekli gelişmesiyle birlikte, yüz yüze görüşmenin önüne geçen sosyal ağlar, bireylerin bir araya gelme gereksinimine duyulan ihtiyacı azaltmıştır. Sanal dünyaların ise, kullanıcılar geniș özgür-lükler tanıldığı bir gerçektir. Örneğin, alternatif kimliklere bürünmek, teknolojik olanla insan kimliğini birleştirerek benliği bütünüyle yeni bir şeye dönüştürmek sanal dünyalarda mümkün olabilmektedir.

Yeni ortamlar, sadece mesaj üreten, toplayan ve dağıtan bir teknoloji olarak değil; birey-birey, birey-grup, grup-birey etkileşimlerine olanak tanlayan bir toplumsal iletişim ortamı olarak da görülmektedir. Bu yeni iletişim ortamının bir yan丹 kullanıcımı bireyselleştirirken; öte yandan da sanal uzamda yeni bir şekilde toplumsallaştırdığı iddia edilmektedir. İnsan yaşamının temel boyutları olan uzam ve zamanı kökten dönüşüme uğratan bu yeni iletişim sisteminin, bireylerde artık kendi kurdukları görsel dünyalarında mucizeleri gerçeklestirebilme inancı yarattığı söylmektedir.



Resim 8.1 Teknolojik olanla insan kimliğinin birleşmesi

Modern dünya ve sonrasında post-modern dünya, bireylerin yakın topluluklar oluşturamayacağı denli karmaşıklasmış ve parçalanmıştır. Buna karşılık, insanların topluluklar içinde bir araya gelme ve ait olma isteklerinin şiddeti, yeni topluluk mekânlarının oluşmasını kaçınılmaz kılabilmektedir. Teknolojik gelişmelerle dönüşen yeni sosyalleşme ortamında iletişim, yeni toplulukların oluşturulabilmesi için insanlara fırsatlar sunmaktadır. Bu nedenle sanal mekânların tanımlayıcı özelliğini, kullanıcı ve bilgisayar arasındaki ilişkide değil, kullanıcı ve varsayılan bir topluluk arasında var olan ilişkide aramak gerekmektedir. Rheingold (1993) sanal topluluğu “*yeterli sayıda insanın, insanı duygularla, siber alanda kişiler arası ağ kurmak üzere kamusal tartışmalara yeterince uzun bir süre katılımasıyla ağ içerisinde oluşturdukları toplumsal kümelenmeler*” olarak tanımlamaktadır. Yeni sosyalleşme mekânları olan sanal mekânlar içerisinde bireyler arasında gelişen ilişkilerin aslında *-miş gibi yapalım* anlayışından hoşlanan insan özelliğine uygun olduğu söylemektevidir. Sanal dünyalar bu düşüncelerle, bilgisayar ortamlı iletişimde gerçekleşen gelişmelerle yaratılmıştır.

**J** Günümüzde kullanıcı sayısı dikkate alındığında popüler olan oyunlar ve sanal dünyalar Lineage, World of Warcraft, EverQuest, Second Life, Active World ve Habbo oyunculara farklı deneyimler sunmaktadır.

Castranova (2001) sanal dünyaları, sentetik dünyalar olarak nitelendirmekte ve bu dünyaların popülerliğinin giderek arttığını söylemektedir. Böyle bir düşünce içinde olmasının nedeni ise bu ortamların, gerçek dünyadan farklı olarak kullanıcılarına fırsat eşitliği sunması, herkesin burada parasız doğması ve herkesin yeteneklerini,

cinsiyetini, ten rengini seçme özgürlüğüne sahip olabilmesi şeklinde açıklamaktadır. İnsanlar, bu yeni sentetik dünyalarında sadece eski geleneksel dünyanın sınırlarından ve tuzaklarından kaçmakta, aynı zamanda, yeni bir yaşama da başlayabilmektedirler. Böylece, eski dünyanın gelenekleri ve kurumların sınırları sorun olmaktan çıkacak; ütopik yeni dünya bütün sözlerini yerine getirebilecektir. Yeni teknoloji belirgin bir şekilde daha önce gelen her şeyden farklı, geleneksellikten, kültürel bağlamdan ve geçmişten kolay bir kaçış yeridir. Bu dünyaların yeni ve alternatif bir gerçeklik varmış gibi sunulmasına ve elektronik topluluğun iyi toplum olarak gösterilmesine karşı çıkan; gerçek yaşamda hüsran ve hayal kırıklığına yol açan durumların, elektronik ortamda kolayca aşılabileceğine inanmayan düşünürler de vardır. Bu düşünürler gerçekte yaşanan dünyanın kişisel isteklerle belirlenmesinin mümkün olmadığını vurgulamaktadırlar.



Resim 8.2 Second Life

Sanal toplulukların ortaya çıkması, İnternet'in toplum üzerindeki önemli etkilerinden biridir. Bir ağ içerisinde sürekli iletişim halinde bulunan kişiler aslında, McLuhan'ın küresel köy söylemini doğrulamaktadır.



## araştırmalarla ilişkilendir

İnternet aptallaştırır mı?

İnternet, sadece iletişimi hızlandırmakla, bilgiye ulaşımı yaygınlaştırmakla kalmıyor; insanların davranışlarını değiştiriyor.

Bilginin elektronik ortamda toplanması ve buna İnternet üzerinden ulaşılması, insanlık açısından dönüştürücü yapısal sonuçları olan bir gelişme. Yirmi yıldan az bir zamandan beri kullanımını yaygınlaşan İnternet, sadece iletişimi hızlandırmakla, bilgiye ulaşımı yaygınlaştırmakla kalmıyor; insanların davranışlarını değiştiriyor. İktisadi alanda etkili olduğu kadar, kültürel ve siyasal yaşamda da önemli sonuçları var.

Bu değişiklikleri toptan değerlendirdip, insanlık açısından mutlak iyi sonuçlar verdienen, vermeye devam edeceğini iddia edenlerin yanında, bunların olumsuz sonuçlarına dikkat çekenlerin sesi yakın zamanlarda daha fazla çıkmaya başladı. Eleştiri okları önce İnternet kullanımını üzerine yönüyor.

### 'Yüzeysellik'

2009'da Amerikalı denemeci Nicholas Carr, 'İnternet daha fazla aptallaştırıyor mu' başlıklı bir yazı yayımlamıştı. Epey tartışılmıştı. Aynı konuyu bu kez nörobiyoloji alanındaki çalışmaların sonuçlarına dayanarak incelediği kitabı bu yıl ABD'de yayımlandı (Norton). Kitabın başlığı, 'Yüzeysellik'. Alt başlığı ise 'İnternet Beynimize Ne Etki Yapiyor'.

Carr, İnternet kullanımının uzun dönemli belleği köreltiğini belirtiyor. Bu bellek ise zekânın üzerine inşa edildiği temellerden biri. Kullanıcılar giderek yakın tarihli hafızaya önem vermeye başlıyorlar. Sadece sıradan kullanıcılar değil, araştırmacılar için de geçerli bu. İnternet, belleğimizi yeniden programlıyor. 2008'de yapılan bir araştırma, çeşitli bilim dallarında araştırmacıların yakın hatta çok yakın tarihlerde yayımlanmış araştırmaları okumakla yetindiğini, kendi disiplinlerine katkıda bulunmuş eski ama temel metinleri okumadıklarını gösteriyor. Sonuç, yüzeysellik.

İnternetin beyinde yarattığı ikinci etki, dikdikin bir noktada toplanma kapasitesini azaltması. Carr bunu 'kes-bağlan teknolojisi'nin yarattığı yeni bir ekosistem olarak tanımlıyor. Böylece uzun dönemde aralıksız okuyabilme yeteneği ve okuduğunu hazmederek, ondan kendi orijinal bilgisini üretme kapasitesi zayıflıyor. Beynin bu işlevlerinin kısmen güdük kalmaya başlaması, uzun vadede insanlığın antropolojik bir dönüşümę uğramasının işaretleri olabilir mi? Carr'a göre bu durum, 'Bil-

gi üretimi konusunda çiftçi gibi çalışan insanlığın şimdi elektronik veri ormanında yaşayan avcı-toplayıcılara dönüşmesi'ne benziyor.

Carr'ın kitabını bazı tanınmış nörobiyologlar takdirle karşıladı. Buna karşılık, elektronik ortamda yeni çıkan Kindle gibi araçların iPad'in aksine dikkat toplama ve aralıksız okuma yeteneklerini köreltmeyip, geliştirdiğini iddia edenler de var. Uzun soluklu okuma alışkanlığının Internetten önce azalmaya başladığını, İnternet ortamında okuma pratiğinin bu azalmayı sadece hızlandırdığını söylüyorlar.

### 'Powerpoint Düşünü'

İnternetin insanlığı daha aptal yapıp yapmayacağı bilmek için daha erken. Buna karşılık kullanımı hızla yaygınlaşan Powerpoint programının insanları budalaştırdığını ve bu anlamda ABD ordusunun bir numaralı düşmanı olarak ele alınması gerektiğini Amerikalı general Mattis 2010 Nisanı'nda ifade etmiş. Franck Fromer, geçen ay Fransa'da yayımlanan Powerpoint Düşünü (La Découverte) başlıklı kitabında, 'insanı budalaştıran yazılım' olarak tanımladığı, 1987'den beri kullanılan bu yazılımın yüzlerce ürününü inceliyor. Vardığı sonuç, Carr'ın dikkatimizi çektiği gelişmeyle uyumlu. Bilimsel sunuşların, amfilerin, şirket toplantılarının vazgeçilmezi haline gelen Powerpoint, herkes için ulaşılabilir ve çoğaltılabılır olması için basitleştirilmiş ve dilişlenmiş bilgileri, kısa zamanda sunuyor. Aynı zamanda gösteri toplumunun bekłentilerine hitap edip, cezbedici bir sunuña içeriğin ikinci planda kalmasını sağlıyor. Her şeyin en azıyla kifayet edilmesine dayalı sunuş tarzi, gelebilecek eleştirileri de savuşturmayı kolaylaştırıyor.

Powerpoint'in dilbilgisi kurallarının bugün reklam dünyasından televizyon haberciliğine, fotoğraf albümünden düğün davetiyesine kadar, 'slide'lardan oluşan bir diaporama gösterisine dönüşmesine dikkat çeken Fromer, eleştirel düşünme yeteneğinin körelmesi, gösterinin içeriği esir alması, eğlencenin öğrenmeye baskın çıkması tehlikelerine işaret ediyor.

İnternet, Powerpoint, iPod, iPad, vb. yenilikler bilginin üretimi ve kullanım konusunda yeni bir gönüllü kulluk dönemi mi başlatıyorlar? Bunu iddia eden seslere de kulak vermekte yarar var.

**Kaynak:** Ahmet İnsel, 28.12.2010 <http://www.radikal.com.tr/radikal.aspx?atype=haberyazdir&articleid=1034255>

## Sosyal Paylaşım Ortamlarında Kendini Sunum Davranışları

Kişinin kendini algılayış biçimini olarak da ifade edilen **benlik**, kişinin kendini nasıl gördüğünü ve kendisine ilişkin değerlendirmelerinin neler olduğunu açıklamaktadır. Postmodernizm içinde benliğin artık sadece merkezden uzaklaşmadığı, aynı zamanda sınırsız sayıda bölündüğü görülmektedir. Bu duruma itici güç olan sebeplerden biri de sınırları ve toplumsal hafızasıyla geleneksel toplulukların tükenip gitmesi, böylece benliğin şimdilik özgürce kısıtlanmamış çoklu etkileşimlere doğru hareket etmesidir. Dijital çağın bireyleri, bilgisayarlarının, tabletlerinin, akıllı telefonlarının başında, kendini sunum davranışlarını daha rahat kontrol ettiklerinden ve diğerleri üzerinde daha kolay egemenlik kurabileceklerine inanlıklarından, benlik sorunlarını bu alanlarda düzenlemeye gitmekte, ortamı da yeni bir iletişim aracı olarak kullanmaktadır. Bu durumda, özneden de bütünlüğünü kaybettiği görülmekte ve bu durumun kişinin kendini algılayış biçimini sorgulamasına ve bu sorgulamanın sonucunda kimliğini yeniden üretebileceğine dair inancın oluşmasına neden olduğu görülmektedir.

Yüz yüze ortamlarda sözlü ya da sözsüz iletişim biçimleriyle kişilerin kendilerini sunabilmelerine olanak sağlayan birçok faktör bulunmaktadır. Giyilen kıyafet, beden dili, sözlü ifadeler gibi çeşitli etmenler bireylere, toplum içinde diğerleri üzerinde istedikleri izlenimleri oluşturmada yardımcı olabilmektedir. Günümüzde yeni teknolojilerin de etkisiyle sosyalleşme mekânları sanal ortamlara kaymış; bu da kullanıcılarına izleyici ya da topluluk karşısında imajlarını vurgulamalarına ve kendilerini ortaya çıkarmalarına izin vermiştir. Sanal ortamda gerçekleşen izlenimleri yönetebilmenin anahtarı sosyal karşılaşmalarda aktarılan bilgiyi kontrol edebilme ve yönlendirmede yatkınlıkta. Bunun nedeni böyle bir ortamda katılımcıların kodlayacakları mesajlar üzerindeki kontrollerin fazla, ancak elde edecekleri sosyal ipuçlarının az olmasıdır.

Elektronik iletişim, bireylere sosyal ağlarda kendisine gizemli bir hava vermesine ve kendini farklı tanımasına olanak verebilmektedir. Bilgisayar ortamında gerçekleşen iletişimin, sosyal etkileşim için doğal bir ortam olarak tanınması yönündeki görüşler giderek artmaktadır. Çevrim içi ortamlarda, kendini sunum davranışları çevrimiçi ortamlardaki gibi normal ve yaygın bir nitelik kazanmaktadır. Web 2.0 teknolojileri aracılığıyla kişisel web sayfalarında, paylaşım sitelerinde, sanal oyunlarda, sanal dünyalarda ve bloglarda bilginin paylaşımı mümkündür. Bu sayede, bireylere etkileşimin varlığını artırmak için izlenimlerini yönetmek, yüz yüze ortamlara göre daha kolay görülmektedir. Günümüzde sergilenen bu davranışlar da yüz yüze ortamlar için uygulanan kendini sunum kuramının güncellenerek sanal ortamlara uyarlanması gündeme getirmiştir.

Yeni teknolojiler, kullanıcılarına izleyici ya da topluluk karşısında imajlarını vurgulamalarına ve kendilerini ortaya çıkarmalarına izin vermektedir. Bazı insanlar için sanal ortam araçlarını kullanmak, yüz yüze iletişim biçimlerinin yerini almasından ziyade destekleyici bir işlev olarak görülmektedir. Çevrim içi ortamlarda bireyleri izlenim yönetmeye motive eden unsurlar, toplum içinde kabul edilmeye duyulan arzu, diğer kişilerle ilişkileri geliştirme ve sürdürme veya istedikleri kimliğe ulaşmak için yeni kimlikler deneyimleme arzusu olabilmektedir. Bununla birlikte sosyal paylaşım ağları katılımcılara yüz yüze ortamda iken söylemek isteyip de söyleyemediklerini rahatça ifade edebilme imkânını da tanımaktadır.

### ✓ Benlik

Benlik, diğerleriyle etkileşim için sunulur ve diğerleriyle etkileşim süresince uyum içinde gelişerek sürdürülür.

### ✓ İnsanlar,

genelde kim ve ne oldukları hakkında bilgiye sahiptirler ve kendilerini diğerlerine sunma çabası içine girerler. Kendini sunma ya da öz-sunum, kişinin kendini toplumsal veya kültürel açıdan kabul edilen eylem ve davranış normlarına uygun yollardan ve arzu edilen imajı bırakacak şekilde ifade etmesidir. Bu ifade şekli sözlü, sözsüz kodlarda mümkündür.

### ✓ İzlenim yönetimi

ya da kendini sunma kavramına ilişkin yapılan ilk çalışmaların sosyolog Erving Goffman'a dayandığı ve ileri sürüdüğü çeşitli savların sonraki araştırmalara temel oluşturduğu söylenebilir.

Sosyal paylaşım sitelerinde profil sayfalarına eklenen fotoğraflar, yazılan yazılar, sanal dünyalar da tercih edilen avatarlar kullanıcıların kendilerini gerçek yaşamlarından farklı olarak istedikleri gibi sunmalarına imkân tanımakta, hatta farklı kimliklere bürünerek diğer kullanıcılar üzerinde istedikleri izlenimleri oluşturmalarını sağlayabilmektedir. Kullanıcıların kendini sunum davranışlarını yönetme ihtiyaçları ise genelde sanal partner edinmek, sanal sohbet ederek yalnızlıklarını gidermek, cinsiyet değişikliğine gitmek, fiziksel görünüm, giyim tarzını değiştirebilmek veya arkadaş edinebilmek için olmaktadır. Bu amaçla kullanıcılar, eğitim düzeyi, yaşı, fiziksel çekiciliği, ilgi alanları, geçmişleri ve diğer özellikleri hakkında yanlış izlenimler verebilmektedirler. Bunun yanı sıra, siber uzamda, yüz yüze ortamda bulunan fiziksel görünüm, dil bilgisi ve sözsüz ipuçlarının olmaması ya da gücünün azalmış olması, yüz yüze ortamlarda duygusal hislerine güvenerek hareket eden iletişimcileri sınırlayabilir. Sanal sohbet iletişimcilerinin, anlam üretmek ve onu yönetmek için sadece elektronik ortama bağlı olduğu ve burada aktarılanla yetinmek zorunda olduğu bir gerçekir.

Çevrim içi ortamlarda kendini sunmanın yollarından biri de günümüzde oldukça popüler olan selfie ya da Türk Dil Kurumu tarafından karşılığın olarak kabul edilen özçekim uygulamasıdır. Akıllı telefonlarla kendiliğinden gelişen bir anı hemen fotoğrafla yakalamak ve bunu hızlı bir şekilde sosyal ağlarda paylaşmak bireyler için izlenimlerini istedikleri yönde yönetebilmek adına büyük kolaylık sağlamıştır. Teknoloji bağımlısı gençlerin var olduğu dijital çağda, bu uygulama kimi çevrelerce narsist bir kişilik göstergesi olarak görülmektedir. Bazıları için ise kişilerin kimliklerini geliştirmelerini, farklı görüşmeleri deneyimlemelerini ve sosyal çevreleriyle paylaştıklarında kendilerini iyi hissetmelerini sağlayan bir uygulama olarak görülmektedir.

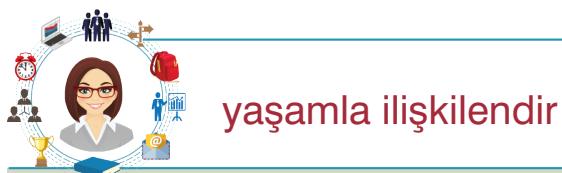
## Yabancılışma ve Internet Bağımlılığı

Gelişmemiş taş aletlerin kullanımından, dokunmatik tabletlerin yaşam alanımıza girmesine kadar geçen bu tarihsel sürecin kişilerin sosyal ve kültürel yaşamlarında yarattığı dönüşümlere de

dikkat çekmek gereklidir. Özellikle sosyal paylaşım ağlarının toplumsal hayatı olumlu etkileri kadar olumsuz etkileri de olmaktadır. Bugün çevrim içi ortamlar, insanların oturdukları yerden sadece parmaklarını kullanarak alışveriş, sağlık, eğitim gibi birçok konudaki işlerini kolayca yapmalarına olanak vermektedir. Bununla birlikte coğrafi engeller aşarak, dünyanın her yerinde yaşayan insanlarla iletişim kurabilmek, fikir ve düşünceleme paylaşmak, onlarla ortak sorunlara odaklanmak ve dünya vatandaşıyla bir bütün olmak çok daha kolay olabilmektedir. Yine de zamanın büyük bir kısmını ekranlarının başında hareketsız geçiren insanlar bir bakıma teknolojinin eseri konumuna gelmekte; sosyal, mesleki ve özel hayatlarında sorunlar yaşayabilmektedirler. Bunun nedenlerinden biri de kuşkusuz sosyalleşme amacıyla gidilen mekânların yerini giderek sosyal paylaşım sitelerine bırakmasıdır. Yaşadığımız dijital çağda İnternet bağlantısı sadece ev, kafe gibi mekânlara sınırlı olmamakta akıllı telefonlarla da her yerde bağlantı kurulabilmektedir. Bu da bireyin mekânlara bağlantısını koparmış ve yürürken, yemek yerken, seyahat ederken, araba kullanırken, okulda, işte her yerde ve her zaman sosyal paylaşım ağlarına bağlanabilmesini sağlamıştır. Sosyalleşme aracı olarak görülen bu ortamların kişiyi bireyselleştirerek ruhsal olarak yalnızlaşmasına ve çevresine yabancılmasına sebep olabildiği görülmektedir. Aynı ortam içinde yan yana bulunmalarına rağmen, çevrim içi ortamlarda vakit geçirirken birbirlerinin farkında olmayan birçok kişi bulunmaktadır. Son dönemlerde yapılan araştırmalar da İnternet bağımlığının giderek arttığını ve sosyal ağlarda daha fazla zaman geçirildiğini ortaya koymaktadır. İnternet ortamında üretilen dil ve kodlar ise kuşaklar arasındaki iletişimi zorlaştırmaktadır.



Bireylerin, mobil iletişim araçları aracılığıyla, günün büyük bir kısmını sosyal ağlarda geçirmeye başlaması, “Sofalising” olarak adlandırılan yeni bir kavramın da ortayamasına neden olmuştur.



Çinli İnternet bağımlısı PC başında öldü

Çin'de yayınlanan günlük gazetelerin haberine göre 26 yaşındaki Çinli İnternet kullanıcısı bilgisayar başında geçen oyun saatlerinin sonunda bitkin düşerek vefat etti. Jinzhou'da yaşayan bilgisayar ve İnternet bağımlısının ekran karşısında çok fazla vakit geçirmekten 150 kiloya ulaştığı ve son zamanlardaki sosyal hayatının da azaldığı ifade ediliyor.

Ailesinin açıklamalarına da yer veren gazete, 7 gün süresince temel ihtiyaçlar dışında neredeyse tüm vaktini online oyunlar oynayarak geçiren kullanıcının geçtiğimiz Cumartesi günü bitkin düşüğünü ve odasında ölü olarak bulunduğu yazdı.

## 2.6 milyon İnternet bağımlısı

Milyarlık nüfusa sahip olan Çin'de yönetimin özellikle gençlerin İnternet bağımlılığı konusunda önemli kaygıları var. Daha önce bu konuda rehabilitasyon merkezleri de açılan ülkede İnternet kafeler başta olmak üzere online oyunlar konusunda zaman zaman bazı kısıtlamalara da gidiliyor. Yapılan istatistiksel çalışmalara göre 20 milyona yakın İnternet kullanıcı bulunan Çin'in 18 yaş altında ve İnternet bağımlısı olarak belirlenen 2.6 milyon civarında genç kullanıcı var.

**Kaynak:**[https://www.chip.com.tr/haber/cinli-internet-bagimlisi-pc-basinda-oldu\\_3321.html](https://www.chip.com.tr/haber/cinli-internet-bagimlisi-pc-basinda-oldu_3321.html)



### ÖÇ 3 Sosyal paylaşım ağlarında sosyalleşmeyi ve insanların kendilerini sunum davranışlarını açıklayabilme

#### Araştır

Sizce çevrim içi ortamlarda tercih edilen avatarlarla kendini sunum davranışları nasıl olmaktadır? Araştırın.

#### İlişkilendir

Sosyal ortamlardaki grub birey etkileşimlerini yorumlayın.

#### Anlat/Paylaş

Çevrenizde interneti çok kullanan kişilerin yaşadıkları yabancılaşmayı açıklayın.

## İNSAN BİLGİSAYAR ETKİLEŞİMİ

70'li yılların sonuna kadar bilgisayarlarla etkileşim hâlinde olanlar çoğunlukla teknoloji profesyonelleri veya bu konuya özel ilgi duyan bireyler olmuştur. Kişisel bilgisayarların ortaya çıkışıyla birlikte bu durum değişimmeye başlamış; dünyadaki herkes potansiyel bilgisayar kullanıcısı hâline gelmiştir. Buna paralel bir şekilde, bir çalışma alanı olarak insan bilgisayar etkileşimi, 80'li yılların başında ortaya çıkarak 90'lı yıllarda yaygınlaşmıştır.

İnsan bilgisayar etkileşimi, insanların bilgisayarlarla nasıl etkileşim içerisinde girdiklerini inceleyen disiplinler arası bir alandır. Psikoloji, bilişsel bilimler, bilgisayar teknolojileri, yazılım mühendisliği, ergonomi, grafik tasarıımı, endüstriyel tasarım, sosyoloji, antropoloji ve eğitim bilimleri gibi alanlarla ilişkilidir. Etkileşimli teknolojilerin tasarlanması, değerlendirilmesi ve uygulanmasını içerir. İnsan ve bilgisayar etkileşimi, arayüzler aracılığı ile gerçekleşmektedir. İnsan bilgisayar etkileşimi için geliştirilen sistemleri amacı bilgisayı dahi hızlı ve insana daha doğal gelecek yollarla kullanılabılır hâle getirmektir.

İnsan bilgisayar etkileşiminin odak noktası **kullanılabilirlik**dir. Kullanılabilirlik değerlendirmelerinde verimlilik, etkililik ve kullanıcı memnuniyetleri ölçülmekte; bu değerlendirmeler tasarım sürecini şekillendirmektedir. Buradaki amaç, tasarlanan arayüzlerin kolay öğrenilebilir ve kolay kullanılabılır olması; başka bir ifadeyle kullanıcı dostu tasarımların gerçekleştirilmesidir.

İnsan bilgisayar etkileşimine verilebilecek en çarpıcı örneklerden biri bir bilim insanı olan ve 21 yaşında ALS hastalığına yakalanan Stephen Hawking'dır. Motor nöronlarının zamanla yüzde seksenini öldürerek sinir sistemini felç eden ancak beynin zihinsel faaliyetlerine dokunmayan bu hastalık, Hawking'i tekerlekli sandalyede yaşamaya mahkûm etmiştir. Sadece sağ yanak kaslarından birini kullanabilmekte olan Hawking'in gözlüğüne monte edilmiş küçük bir alet, yanak kasındaki hareketi kızılıtesi yardımıyla bilgisayara aktarmakta; Hawking bu sayede insanlarla iletişim kurabilmektedir.

### Kullanılabilirlik

Kullanılabilirlik, bir ürünün belirli kullanıcılar tarafından belirli amaçlarla etkili, verimli ve belirli bir kullanım çerçevesinde memnuniyetle kullanılabİLME derecesi olarak tanımlanabilir.



ÖÇ 1

Avcı-toplayıcı, tarım, sanayi ve bilgi toplumlarında teknoloji kullanımını ve insanların yaşam biçimlerini özetleyebilme

İnsanlık Tarihi Boyunca  
Çeşitli Toplumlarda Teknoloji  
Kullanımı ve Yaşam Biçimi

Teknoloji, insanın varoluşuyla birlikte ortaya çıkmıştır. Alet yapımı kullanma ve teknolojinin kültürel aktarımı, insanın varoluş biçimini için çok gerekli olmuş ve tüm insan toplulukları bu yoldan geçmiştir. İnsanlığın var olduğundan bu yana tarihsel süreç içerisinde temel olarak 4 tür toplumdan bahsedilebilir. Bu toplumlar; avcı-toplayıcı toplum, tarım toplumu, sanayi toplumu ve bilgi toplumu olarak sıralanabilir. Her bir toplumda gereksinimler doğrultusunda farklı tür teknolojiler geliştirilmiş ve kullanılmıştır. Göçebe olarak yaşayan avcı-toplayıcı toplumlarda yiyecek toplamak, işlemek ve yırtıcı hayvanlardan korunmak için genellikle gelişmemiş taş aletler kullanılmış; ateşin bulunması, insanırkı için yeni bir anahtar teknoloji olmuştur. Tarım devrimiyle birlikte yerleşik köy hayatına geçilmesi, daha karmaşık teknolojilerin kullanılmasını gerektirmiştir. Sanayi toplumuna geçişte, hızlanan ve görülmemiş bir teknolojik değişim meydana gelmiş; yaşamın teknik, ekonomik, politik ve toplumsal temelleri dönüşüme uğramıştır. İnsanların fabrikalarda çalışmaya başlamasıyla birlikte kentleşme ortaya çıkmıştır. Bilgi teknolojilerinin gelişmesi sayesinde ise bilgi toplumunda mobil cihazlarla sanal ağlarda iletişim ve yaşam insan hayatında önemli bir yer tutmaya başlamıştır.

ÖÇ 2

Teknoloji felsefelerini  
tanımlayabilme

Teknoloji  
Felsefeleri

Teknolojiye felsefi yaklaşımlar teknolojilerin doğası ve kullanımını daha iyi anlamamız konusunda bize ışık tutmaktadır. Bu üitede kullanıma odaklanan belirlenimcilik, sosyal belirlenimcilik ve teknolojik belirlenimcilik felsefelerine yer verilmiştir. Kullanıma odaklanan belirlenimcilik yaklaşımında teknolojinin kendi başına bir etkiye sahip olmadığı; teknolojinin etkisinin kullanıcılara bağlı olduğu savunulmaktadır. Sosyal belirlenimciliğe göre sosyal yapıların teknoloji kullanımını belirlediği; teknolojik belirlenimciliğe ise toplumsal değişimin nedeninin teknolojik değişimler olduğu görüşü hakimdir. Bu üç görüşte de doğruluk payı vardır ancak belirlenimci anlayışın içerdiği tek yönlü bir neden-sonuç ilişkisi ile tek boyutlu olarak teknolojinin toplumu belirlediğini, toplumun teknolojiyi belirlediğini veya teknolojinin etkisiz olduğunu savunmak, kullanılan teknolojiler, toplum ve insan yaşamı konusunda doğru değerlendirmeler yapmamızı engellemektedir. Oysaki günlük yaşamlarımızda sosyal çevre, teknolojik çevre ve kullanıcılar arasında doğrusal olmayan, karşılıklı ve dinamik bir etkileşim söz konusudur. Bilimsel keşif, teknolojik yenilik ve bunların toplumsal uygulanma süreçlerine bireysel yaratıcılık ve girişimciliğin yanı sıra birçok etken dahil olur. Her bir öğe birbirini etkileyebildiği gibi hiç hesaba katılmayan birtakım dışsal faktörlerin de etkisi olabilmektedir. Bu açıdan, teknoloji, toplum ve insan öğeleri arasındaki ilişkinin daha iyi anlaşılması için tüm öğeler arasındaki karmaşık etkileşimin ve diğer dışsal öğelerin birlikte dikkate alınması gerektiği söylenebilir.

## ÖÇ 3

Sosyal paylaşım ağlarında sosyalleşmeyi ve insanların kendilerini sunum davranışlarını açıklayabilme

**Sosyal Paylaşım Araçlarında Sosyalleşme ve Kendini Sunum Davranışları**

İletişim teknolojilerinde ve taşınabilir iletişim araçlarında meydana gelen gelişmeler ile sosyal paylaşım ortamları güç kazanmış ve bu da geleneksel sosyalleşme kavramının tanımına yeni bir boyut katmıştır. Bu sosyal ortamda yeni bir toplum türü de ortaya çıkmış, insanlar yeni sanal topluluklar içinde, fiziksel bir dünyadaymışçasına değerlerini, kimliklerini ifade edebilme ve yeni yaşam tarzlarını deneyimleyebilme olağlığı bulmuşlardır. Siber alanda çeşitli duygular ve düşüncelerini de paylaşabilen bu toplumsal kümelenmeler ise sanal topluluk olarak tanımlanmıştır. Sanal dünyalar bu düşünelerle, bilgisayar ortamları iletişimde gerçekleşen gelişmelerle yaratılmıştır. İnternet bağlantısının her yerde olması, özellikle de akıllı telefonlarla her zaman internete ulaşılabilmesi Facebook, Instagram, Twitter gibi sosyal paylaşım ağlarını günlük hayatın vazgeçilmez hâline getirmiştir.

Yüz yüze ortamlarda giyilen kıyafet, beden dili, sözlü ifadeler gibi çeşitli etmenler bireylere, toplum içinde diğerleri üzerinde istedikleri izlenimleri oluşturmada yardımcı olabilmektedir. Sosyalleşme mekânlarının sanal ortamlara kaymasıyla bireyler, kimliklerini ve kendilerini bu yeni ortamlarda istedikleri şekilde sunmaya başlamışlardır. Sosyal paylaşım sitelerinde profil sayfalarına eklenen fotoğraflar, yazılan yazılar, sanal dünyalarada tercih edilen avatarlar kullanıcıların kendilerini gerçek yaşımlarından farklı olarak istedikleri gibi sunmalarına imkân tanımaktadır. Elektronik iletişim, bireylere sosyal ağlarda kendisine gizemli bir hava vermesine, kendini farklı tanıtmmasına izin verebilmektedir. Bazı insanlar için sanal ortam araçlarını kullanmak, yüz yüze iletişim biçimlerinin yerini almasından ziyade destekleyici bir işlev olarak görülmektedir. Çevrim içi ortamlarda bireyleri izlenim yönetimeye motive eden unsurlar, toplum içinde sosyal kabul edilmeye duyulan arzu, diğer kişilerle ilişkileri geliştirme ve sürdürme, istedikleri kimliğe ulaşmak için yeni kimlikler deneyimleme arzusu olabilmektedir.

## ÖÇ 4

İnsan bilgisayar etkileşimiini açıklayabilme

**İnsan Bilgisayar Etkileşimi**

İnsan bilgisayar etkileşimi, insanların bilgisayarlarla nasıl etkileşim içerisine girdiklerini inceleyen disiplinler arası bir alanıdır. Psikoloji, bilişsel bilimler, bilgisayar teknolojileri, yazılım mühendisliği, ergonomi, grafik tasarım, endüstriyel tasarım, sosyoloji, antropoloji ve eğitim bilimleri gibi alanlarla ilişkili dir. Etkileşimli teknolojilerin tasarılanması, değerlendirilmesi ve uygulanmasını içerir. Bir çalışma alanı olarak insan bilgisayar etkileşimi, 80'li yılların başında ortaya çıkararak 90'lı yıllarda yaygınlaşmıştır. İnsan ve bilgisayar etkileşimi, arayüzler aracılığı ile gerçekleşmektedir. İnsan bilgisayar etkileşimi için geliştirilen sistemlerinin amacı bilgisayarı daha hızlı ve insana daha doğal gelecek yollarla kullanılabılır hale getirmektir.

## Temel Bilgi Teknolojileri I

**1** İnsanlığın teknolojik evrimi göz önüne alınlığında kullandıkları **ilk** alet aşağıdakilerden hangisini sağlamaya yönelikti?

- A. Diğer insanlardan korunmak
- B. Barınak inşa etmek
- C. Yiyecek aramak ve yırtıcı hayvanlardan korunmak
- D. Tarımsal üretmeye geçmek
- E. Hayvancılık yapmak

**2** Aşağıdakilerden hangisi tarihsel süreç içinde varolan toplum türlerinden biri **değildir**?

- A. Avcı-toplayıcı toplum
- B. Ekonomik toplum
- C. Tarım toplumu
- D. Sanayi toplumu
- E. Bilgi toplumu

**3** Çömlükçilik temel olarak aşağıdaki gerekliliklerden hangisini karşılamaya yönelik ortaya çıkmıştır?

- A. Yapıların süslenmesi
- B. Tahılların samandan ayrılması
- C. Tahılların sınıflanması
- D. Tahılların harmanlanması
- E. Ürünlerin saklanması ve taşınması

**4** Aşağıdakilerden hangisi sanayi devriminin sonuçlarından biri **değildir**?

- A. İşbölümünün yaygınlaşması
- B. Üretimde standartlaşma olması
- C. Sınıf kavgalarının azalması
- D. Ailelerin üretim merkezi olmaktan çıkması
- E. Kentlere göçün artması

**5** Bilgi toplumuna geçişte **en önemli** etken aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Üretimde ve tüketimde kitlesellik
- B. Eğitimde standartlaşma
- C. Kentlere göçün artması
- D. Elektronik teknolojisindeki büyük atılımlar
- E. Sağlık hizmetlerinin yaygınlaşması

**6** Aşağıdakilerden hangisi teknolojik gelişmenin olumsuz etkilerinden biri **değildir**?

- A. Sosyal ilişkilerin artması
- B. Çevre kirliliğinin artması
- C. İnsan sağlığının olumsuz etkilenmesi
- D. Makineleşmeyle birlikte işsizliğin artması
- E. Tarımın modernleşmesiyle toprağın fakirleşmesi

**7** Teknolojinin toplum veya birey üzerinde etkisi **olmadığı** ve teknolojinin etkisinin kullanıcılar tarafından belirlendiği görüşünü içeren yaklaşım aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Ağ toplumu
- B. Sosyal belirlenimcilik
- C. Teknolojik belirlenimcilik
- D. Kullanıma odaklanan belirlenimcilik
- E. Ütopyan bakış açısı

**8** Aşağıdakilerden hangisi teknolojik gelişmenin toplumu **olumsuz** etkilediğini savunan düşünürlerin bakış açısını ifade eder?

- A. Ütopyan
- B. Distopyan
- C. Postmodern
- D. Dijital yerli
- E. Dijital göçbe

**9** Yeterli sayıda insanın, insani duygularla siber alanda kişiler arası ağ kurmak üzere kamusal tartışmalara yeterince uzun bir süre katılımasıyla ağ içerisinde oluşturdukları toplumsal kümelenmelere ne ad verilir?

- A. Sanal topluluk
- B. Bilgi toplumu
- C. İşbirliği halindeki topluluklar
- D. Ağ toplumu
- E. Dijital topluluk

**10** Aşağıdakilerden hangisi çevrimiçi ortamlarda bireylerin kendini sunma yöntemlerinden biridir?

- A. Ağlarda gezinme
- B. Video çekimi
- C. Sanal iletişim
- D. Topluluk oluşturma
- E. Özçekim

1. C	Yanıtınız yanlış ise “Giriş” konusunu yeniden gözden geçiriniz.	6. A	Yanıtınız yanlış ise “İnsanlık Tarihi Boyunca Çeşitli Toplumlarda Teknoloji Kullanımı ve Yaşam Biçimi” konusunu yeniden gözden geçiriniz.
2. B	Yanıtınız yanlış ise “İnsanlık Tarihi Boyunca Çeşitli Toplumlarda Teknoloji Kullanımı ve Yaşam Biçimi” konusunu yeniden gözden geçiriniz.	7. D	Yanıtınız yanlış ise “Teknoloji Felsefeleri” konusunu yeniden gözden geçiriniz.
3. E	Yanıtınız yanlış ise “İnsanlık Tarihi Boyunca Çeşitli Toplumlarda Teknoloji Kullanımı ve Yaşam Biçimi” konusunu yeniden gözden geçiriniz.	8. B	Yanıtınız yanlış ise “Teknoloji Felsefeleri” konusunu yeniden gözden geçiriniz.
4. C	Yanıtınız yanlış ise “İnsanlık Tarihi Boyunca Çeşitli Toplumlarda Teknoloji Kullanımı ve Yaşam Biçimi” konusunu yeniden gözden geçiriniz.	9. A	Yanıtınız yanlış ise “Sosyal Paylaşım Araçlarında Sosyalleşme ve Kendini Sunum Davranışları” konusunu yeniden gözden geçiriniz.
5. D	Yanıtınız yanlış ise “İnsanlık Tarihi Boyunca Çeşitli Toplumlarda Teknoloji Kullanımı ve Yaşam Biçimi” konusunu yeniden gözden geçiriniz.	10. E	Yanıtınız yanlış ise “Sosyal Paylaşım Araçlarında Sosyalleşme ve Kendini Sunum Davranışları” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

8

Araştır Yanı  
Anahtarı

Araştır 1

Küresel köy, özellikle elektronik iletişimın yaygınlaşmasıyla birlikte, dünyanın küçük bir topluluk gibi olacağını ifade eder. Çünkü insanlar, aynı küçük bir köydeki gibi, dünyanın her yerindeki gelişme ve olaylardan kısa bir süre içinde haberdar olabileceklerdir.

Araştır 2

McLuhan, “Araç mesajdır.” söylemiyle aracın bizzat mesajın kendisi olduğunu öne sürer. Kullanılan aracın, verilmek istenen mesajın nasıl algılandığını etkilediğini ve mesajı şekillendirdiğini belirtir. Başka bir ifadeyle aracın niteliği, iletilen mesajın niteliğini belirlemektedir.

8

**Araştır Yanıtları  
Anahtarı****Araştır 3**

Avatar kelimesi Sanskrit dilinde bir kelime olup, eski Hindistan geleneğinde Tanrıının genelde insan vücudu formunda cennetten gelmesi anlamında kullanılmıştır. Bugün avatar kelimesi anlamından farklı olarak bilgisayar ortamında insan adına etkileşimde bulunan, kullanıcının animasyonlu, sayısal sunumu olarak tanımlanmaktadır. Geliştirilen üç boyutlu teknoloji sayesinde, avatarların birbirleriyle etkileşime girebilmesi olanaklı hâle gelmiştir. Kullanıcılar sanal dünyada avatarlarının özelliklerini çeşitlendirebilme şansına sahiptir. Bütün avatarlar, kullanıcılarına bedensiz ortamda kendilerini sanal yüzlerle ve bedenlerle sunmalarına izin vermektedir. Bu sanal yüz ve vücutlar kullanıcının isteğiyle farklı ırk ve etnik grupların fiziksel karakteristiklerini sergileyebilir. Sahip olunan ya da olunmak istenilen kişiliğin hayatı bulduğu avatar aracılığıyla yaş, dış görünüş (saç, ten rengi gibi), cinsiyet, kıyafet üyenin isteği doğrultusunda şekillenmekte, yine istenilen zamanda değişiklik yapılmaktadır. Avatarlarla kullanıcılar bu ortamlarda çevrimdışı sosyal kimliklerini aile ve arkadaş çevresi, okul ve iş yaşamından edindikleri özellikler ve kazanımlarla kendilerini aynen sunmayı seçebilir; sosyal kimliklerinin az tanımlanır ya da tanımlanmayan katmanlarını kesin kılabilir ya da bilerek çevrim dışı kimliklerine uymayan farklı fiziksel özelliklere ve kimliklere bürünmeyi seçebilirler.

**Araştır 4**

İnsan bilgisayar etkileşimi çalışmalarının artmasının sebepleri bilgisayar kullanan nüfusun artması, teknolojik uygulamaların yaygınlaşması, kurumların hizmetlerini etkileşimli teknolojilerle gerçekleştirmesi, etkileşimli teknolojilerin zaman ve maliyet kolaylığı sağlamaası ve akademik alanda insan davranış ve zihinsel süreçlerinin anlaşılması olarak sayılabilir.

## kaynakça

- Acartürk, C., & Çağiltay, K. (2006). *İnsan bilgisayar etkileşimi ve ODTÜ'de yürütülen çalışmalar*. Akademik Bilişim, Bildiriler Kitapçığı.
- Aktaş, C.,& Çaycı, B. (2013). *Yeni enformasyon ve iletişim teknolojilerinin sosyal hayatıROLÜ*. [https://www.academia.edu/5175989/Yeni\\_Enformasyon\\_ve\\_Iletisim\\_Teknolojilerinin\\_Sosyal\\_Hayattaki\\_Rolu\\_The\\_Role\\_of\\_New\\_Information\\_and\\_Communication\\_Technologies\\_in\\_Social\\_Life](https://www.academia.edu/5175989/Yeni_Enformasyon_ve_Iletisim_Teknolojilerinin_Sosyal_Hayattaki_Rolu_The_Role_of_New_Information_and_Communication_Technologies_in_Social_Life) (Erişim Tarihi 16.05.2015).
- Becker, J.A.H., & Stamp, G.H. (2005). Impression management in chat rooms: a grounded theory model. *Communication Studies*, 56 (3), 243-260.
- Best, S., & Kellner, D. (1998). *Debord and the post modern turn: new stages of the spectacle*. <http://www.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/Illumina%20Folder/kell17.htm> (Erişim tarihi: 15.08.2011).
- Bilgiç, H. G., Duman, D., & Seferoğlu, S.S. (2011, Şubat). *Dijital yerlilerin özellikleri ve çevrim içi ortamların tasarlanmasındaki etkileri*. Akademik Bilişim, İnönü Üniversitesi, Malatya.
- Binark, M. (Ekim, 2007). Sanal uzamda oyun kültürü ve dijital oyunlar. *Türkiye'de İnternet Konferansı*'nda sunulan bildiri, Ankara. <http://inet-tr.org.tr/inetconf11/bildiri/89.pdf> (Erişim tarihi: 07.10.2009).
- Binay, A. (2010). Tüketim vasıtasıyla oluşturulan postmodern kimlikler. *Global Media Journey*, 17-29. <http://globalmediajurnaltr.yeditepe.edu.tr/makaleler/pdf/T%C3%BCketim%20Va s % C 4 % B 1 t a s % C 4 % B 1 y l a % 2 0 Olu%C5%9Fturulan%20Postmodern%20Kimlikler % 2 0 A Y % C 5 % 9 E E % 2 0 B%C4%B0NAY.pdf> (Erişim tarihi: 11.08.2011).
- Carroll, J.M. (2014). Human computer interaction - brief intro. İçinde S., Mads, &D. R. Friis (Eds.) *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction*. Denmark: The Interaction Design Foundation. Available online at [https://www.interaction-design.org/encyclopedia/human\\_computer\\_interaction\\_hci.htm](https://www.interaction-design.org/encyclopedia/human_computer_interaction_hci.htm) (Erişim Tarihi:17.05.2015).
- Castells, M. (2002). Gerçek sanallık kültürü. *Cogito* (Çev. K. Atakay). 30, 213-215.
- Castells, M. (2005). *Enformasyon çağlığı: Ekonomi, toplum ve kültür: Ağ toplumunun yükselişi*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayıncıları.
- Castranova, E. (2001, December). *Virtual worlds: a first-hand account of market and society on the cyberian frontier*. CESifo working paper 618. [http://ssrn.com/abstract\\_294828](http://ssrn.com/abstract_294828) (Erişim tarihi: 15.08.2011).
- Cole, R. A. (2000). *Issues in web-based pedagogy: A critical primer*. USA: Greenwood Publishing Group.
- Collins, L. (2008, December). *Generation Y in cyberspace: how do digital natives manage social stigma on MySpace*. Sözel bildiri TASCA Conference, The University of Melbourne. <http://www.tasca.org.au/docs/execs/2008/021208%20TASCA%20Draft%20Program%202008.pdf>. (Erişim tarihi: 05.08.2011).
- Dedeoğlu, G. (2009, Eylül). *Toplum, bilim, teknoloji ve etik değerler*. Sözel bildiri, 7.Mantık, Matematik ve Felsefe, İstanbul.
- Goffman, E. (2009). *Günlük yaşamda benliğin sunumu*. (Çev. B. Cezar). İstanbul: Metis Yayıncılık Ltd.
- Göker, A. (1999, Nisan). *Bilim ve teknolojideki değişimin toplumsal etkileri ve politika tasarımı*. Sözel bildiri Bilim, Teknoloji ve Toplum Üçgeninde Türkiye. İTÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul. <http://www.inovasyon.org/html/AYK.ITU99.htm> (Erişim Tarihi:17.05.2015).
- Gunkel D.J. & Gunkel, A. H. (2009). Terra Nova 2.0 The new world of MMORPGs. *Critical Studies in Media Communication*, 26 ( 2),104-127.
- <http://www.bilgiustam.com/teknolojinin-insan-hayatina-etkisi/> (Erişim Tarihi:17.05.2015).
- <http://www.milliyet.com.tr/tdk-dan-selfie-karari-gundem-1886300/> TDK'dan 'selfie' kararı, 22.05.2014.
- <http://www.muhendisbeyinler.net/bilim-ve-teknolojinin-toplum-uzerinde-etkisi/> (Erişim Tarihi:17.05.2015).
- Jacobson, D. (2006). Impression formation in cyberspace: online expectations and offline experiences in text-based virtual communities. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 5 (1).

- Kane, C.M. (2008). *I'll see you on myspace: Self-presentation in a social network website.* Unpublished master's thesis. Cleveland State University.
- Kanuka, H. (2008). Understanding e-learning technologies-in-practice through philosophies-in-practice. İçinde T. Anderson İçinde (Ed.), *The theory and practice of online learning* (pp. 91-118). AU Press: Kanada.
- Karagülle, A.E.,& Çaycı, B. (2014). Ağ toplumunda sosyalleşme ve yabancılışma. *Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC*. 4 (1).
- Konca, F., Kesici, H.F., Savaş, F., Kahraman, Y., Baydar, F., Dömen, D., & Karaca, M. (2014). *İnsan bilgisayar etkileşimi alanına genel bakış*. T.C. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, Ankara.
- Kongar, E. (2008). *Toplumsal değişim kuramları ve Türkiye gerceği*. 13. Baskı. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- McClellan III , J.E.,& Dorn, H. (2013). *Dünya tarihinde bilim ve teknoloji*. 3. Baskı. Ankara: Sözkesen Matbaacılık.
- Miller, H. (1995). The presentation of self in electronic life: Goffman on the internet <http://co105w.col105.mail.live.com/default.aspx?wa=wsignin1.0> (Erişim tarihi:20.08.2011)
- Moon, J.M. (2007).*The new ways of corporate communication in virtual environments: cases studies of SecondLife*.Athesis presented to the faculty of the graduate School University Of Southern,California.
- Odabaşı, Y., & Barış, G. (2002). *Tüketicilerin davranışları* (5.Baskı). İstanbul: Media-Cat Kitapları.
- Prensky, M. (2011). *Dijital yerli misiniz dijital göçmen mi?* <http://www.milliyet.com.tr/-dijital-yerli-misiniz-dijital-gocmen-mi-/gundem/gundemdetay/26.11.2011/1467570/default.htm> (Erişim Tarihi:17.05.2015).
- Rheingold, H. (1993). *The virtual community: homesteading on the electronic frontier: reading*. Massachusetts: Addison Wesley.
- Robins, K. (1999). *İmaj/görmenin kültür ve politikası*. İstanbul: Ayrıntı Yayıncılık.
- Timisi, N. (2003). *Yeni iletişim teknolojileri ve demokrasi*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Toffler, A. (2008). *Üçüncü dalgı*. İstanbul: Koridor Yayıncılık.
- Turkle, S.(1999). Constructionas and reconstructionas of self in virtual reality: playing in the MUDs. *Mind, Culture and Activity*, 1(3). 1587-167. [http://web.mit.edu/sturkle/www/pdfsforstwebpage/ST\\_Construc%20and%20reconstruc%20of%20self.pdf](http://web.mit.edu/sturkle/www/pdfsforstwebpage/ST_Construc%20and%20reconstruc%20of%20self.pdf) (Erişim tarihi:15.04.2009).
- Uzun, K. (2011). *Second Life sanal yaşam dünyasında kendini sunum davranışlarının belirlenmesinde etnografik bir yaklaşım*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Whang, L.S.,& Chang.G. (2003). Lifestyles of virtual world residents, living in the on-line game, "Lineage". *Cyberpsychology & Behavior*, 7(5), 592-600.
- Wood, A.F., & Smith, M. J. (2005). *Online communication* (2nd ed.) London: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org) (Erişim Tarihi:17.05.2015).
- Zanden, J. W. (1987). *Social psychology* (4th ed.). New York: McGraw-Hill.

