

### Giriş

İnsanın varoluşu ile birlikte ortaya çıkan ihtiyaçları teknolojinin gelişmesine yol açmıştır. İnsanlar, içinde bulundukları 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 karışımıza çıkabilmektedir. İnsan ırkı başarısını, teknoloji üretebilecek maharetli ustalara ve bu bilginin diğer nesillere aktarılabilmesine borçludur. Tarihsel süreç içinde 4 tür toplumdan bahsedilebilir.

#### Avcı-Toplayıcı Toplum

- 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

- 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

- Buhar makinesi, döner çıkırık 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

- 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 artırmıştır.
- Bilgiye erişim hızı giderek artmaktadır.

İnternet, 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.

Günümüzde bilgi teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte yeni bir toplumsal organizasyon türü ortaya çıkmıştır. Ağlarla örülü bu organizasyonun adı Castells’in ifade ettiği şekliyle *ağ toplumdur*. Ağ toplumunun en belirgin özelliği, zaman ve mekân sınırlamasını kablosuz ağ teknolojileri ve mobil iletişim araçları ile tamamen ortadan kaldırmasıdır.

Teknolojinin olumsuz etkileri de vardır: 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.

Marc Prensky, dijital çağda doğup büyüyen genç nesil bireyleri *dijital yerliler*, 1980’den önce doğanları ise *dijital göçmen* 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 zorlanabilmektedir.

### 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**

Sosyalleşme kavramını, insanın toplumla bütünleşme süreci olarak tanımlamak mümkündür. İletişim teknolojilerinde ve taşınabilir iletişim araçlarında meydana gelen gelişmelerin ve bu gelişmelere olan ilginin artmasıyla birlikte, sosyal paylaşım araçları güç kazanmış ve bu da sosyalleşme kavramının tanımına yeni bir boyut katmıştır. 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.

İnternet, 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 dünyadaymışçasına değerlerini, kimliklerini ifade edebilmekte ve yeni yaşam tarzlarını deneyimleyebilmektedir. Bilgisayar aracılı 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.

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 mekanlarının oluşmasını kaçınılmaz kılabilir.

Rheingold (1993) sanal topluluğu “*yeterli sayıda insanın, insani duygularla, siber alanda kişiler arası ağ kurmak üzere kamusal tartışmalara yeterince uzun bir süre katılmasıyla 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 söylenebilmektedir.

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 insanlarla iletişim kurabilmesini sağlamaktadır.