

TEKNOLOGIAREN IRAULTZA



Iñaki Cruz
Urko Albisua
Julen Armaolea
Unai del Rio

AURKIBIDEA

Azala.....	1
Gaia / Laburpena / Hipotesia.....	3
Marko teorikoa.....	4, 5, 6
Metodologia: Esparruak / Diseinua / Prozedura.....	7
Ondorioak.....	8,9
Bibliografia.....	10

GAIA

Teknologia berriek gizartean duten eragina.

LABURPENA

Lan honen bitartez teknologia berriek izan duten bilakaerak eta jendearengan urteetan zehar eragin duen menpekotasuna ikertuko dugu. Gaur egun dagoen arazo handienetakoa bilakatzen ari da, eta garrantzitsua da horren kontzientzia hartzea arazo horri neurri batzuk hartzeko. Gure hipotesia egiaztatzeko, jadanik Interneten dauden adin guztietako pertsonen datu eta estatistikak ikertuko ditugu, egunean teknologia berriekin pasatzen duten denborari dagokionez. Horrez gain, gaur egun teknologiaren iraultza non kokatuta dagoen ikusiko dugu eta herrialde jakin batzuen kasuak ikertuko ditugu. Bukatzeko, gure herriko jendeari galdera batzuk egingo dizkiogu datu gehiago ateratzeko, eta ondorio ziurragoak ateratzeko.

HIPOTESIA

Gure ustez teknologiak izan duen garapenarekin lotuta dago gizarteak duen teknologiarekiko menpekotasuna. Teknologia geroz eta gehiago aurreratzen den heinean, menpekotasuna nabarmen igotzen da; izan ere, teknologiak abantaila ugari ematen dizkigu, eta lana guztiz errazten digunez, ez dugu gure kasa egiten.

Honekin jendearen askatasun maila ere asko jeisten dela deritzogu. Beste menpekotasun ugari gain, teknologiak bizitza soziala asko mugatzen duela iruditzen zaigu.

Menpekotasun hau gaur egungo arazo bilakatu denez, gure helburua datu eta estatistiken bidez arazo hori ulertzea izango da.

MARKO TEORIKOA

Teknologia: Modu sistematikoan eta arrazionalen behar edo arazo praktikoei erantzuteko ebazpen teknikoak deskribatzea ahalbidetzen duen zientifikoki azaldutako jakintza multzoa. Teknologia era ordenatuan gizakiari bere ingurune materialean edo birtualean, dituen arazoei konponbide erabilgarri bat ematen dio. Horregatik gizakiaren jarrera erabat lotuta dago teknologia-baliabideekin.

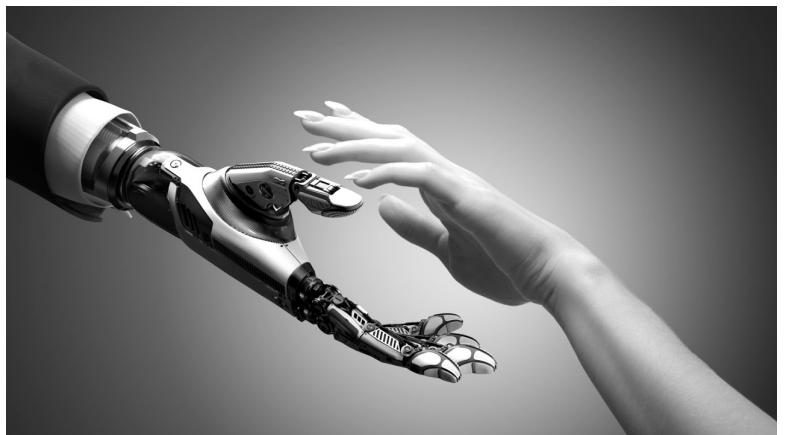
Sortu zaizkion arazoak konpontzeko, gizakiak tresnak eta beste hainbat produktu sortu eta eraiki behar izan ditu: armak, eraikuntza sinpleak, tresnak, jantziak... Bestalde, elikagaiak erein, zaindu eta jasotzeko, edota etxeko lanak arintzeko, hainbat produktu eta tresna berri ere sortu ditu gizakiak.

Gizakiari izugarritzko laguntza eman zion aurrerapen zaharrenetakoa armak izan ziren. Harri, larru, egurrez eta hezurrez egindako lantzak, geziak... Azkeneko ikeketek diotenez, harriaroen izan ziren lehenengo eraikuntzak. Lehen gizakiak sortutako aurrerapena izan zen. Hasieran, tresna horiek gabe jateko aukera murriztagoa zen; zuhaitz eta landareetako fruituak eta aurkitzen zituzten hildako animaliak. Armak sortutakoan, haragia lortzeko baliabideak handiagotu ziren. Aurkikuntza hauek erabiltzeagatik eta gizakien beharrak errazteagatik sortu zen lehen menpekotasuna (Fidalgo, 2009).

Antzinako gizarteak eraldatu zituen beste aurrerapen bat sua izan zen. Sua lehenagotik ere erabiltzen bazen ere, gizakiek sua beraiek sortzearen lehen aztarna duela 200.000 urtekoa da (Mikel Jauregi, 2022). Suaren kontrolak aldaketa asko ekarri zituen: klima hotzetako lurraldeetan bizi ahal izatea, sukaldatutako elikagaiak lortzea (janari sukaldatuetatik energia errazago lortu ahal dutelako gure organoek elikakagaiak xurgatuz), animalia arriskutsuengandik babestea, eguna lanerako luzatzea...

Lurrun-makinari dagokionez, James ingeniari eskoziarrak Thomas Newcomenek asmatutako lurrun-makina hobetu zuen 1765 eta 1784.urteen bitartean. Industria Iraultza lurrun-makinaren sorreran oinarritzen da. Ingalaterran hasi zen XVIII. mendearen bukaeran, eta ia XIX. mendearen erdira arte, Mendebaldeko Europako herrialde nagusietan eta Estatu Batuetan garapen ekonomikoa era nabarmenean bizkortu zuen.

Gaur egun azkenetariko eta oso berria den berrikuntza robotika edo robotak dira. Hauek adimen artifizialarekin erlazionatuta daude, eta pertsona batek egiten dituen lanak aldatu ditzakete. Adibide gisa, xurgagailu automatikoa da. Honek botoi bati



emanda, guk egin dezakegun gauza bat gauzatu dezake.

Menpekotasuna: Modu bat baino gehiagotan ulertu dezakegu: hierarkia edo sistema batean, elementu edo osagai batek beste batekiko duen dependentzia maila da, haren agintaritzapean egotea. Edo, pertsonen egoera iraunkorra da, eta hainbat arazoirengatik (adina, gaixotasuna, desgaitasuna, etab.) beste pertsona baten edo batzuen arreta edo laguntza behar dute eguneroko bizitzako oinarrizko jarduerak egiteko. Gure kasuan bigarren hori da esanguratsua. Menpekotasuna zerbaitek sortutako adikzioa dela argi dago, adibidez alkoholismoa, drogen menpekotasuna, tabakismoa....

Hala ere, gaur egungo aldagai nabarmenena teknologia berriak dira. Honen barruan bideojokoak, kasinoetako jokoak, apustuak...



Menpekotasun handiena eragiten duten adikzioen artean daude. Izan ere, adin guztietako jendea erakartzen dute. Ume edo gazteek, tabakoarekin ez bezala, bideojokoekin jarduten dute. Hau menpekotasun sozialarekin eta menpekotasun emozionalarekin lotuta dago. Alde batetik, bideojokoek sortzen duten adikzioak, lagunekin eta

jendearekin sozializatzeko denbora murrizten die. Beste alde batetik, nerabeek dituzten arazoei aurre egiteko eta alde batera uzteko edo ahazteko, bideojokoetan, sare sozialetan edo tabakoan murgiltzen dira.

Menpekotasunaren eta teknologiaren arteko erlazioa: Menpekotasunaren eta teknologien artean erlazio mota asko egon daitezke, historiaurrean sortutako teknologia eta haien gehiegizko erabilerak, gaur egungo teknologia berri guztiak eta hauen erabilera masiboa. Guk, konkretuki gaur egungo teknologiak eta hauek sortzen dituzten menpekotasunak aztertu nahi ditugu, hala nola, mugikorrak, ordenagailuak, robotika, adimen artifiziala, kasinoko jokoak, drogak. Hauek jendearengan adikzioak sortzen dituzte hasieran, eta denboraren poderioz adikzio hori menpekotasun bilakatzen da. Kasu batzuetan oso zaila da menpekotasun hauetatik ihes egitea.

Autoestima: Autoestima norbere buruari, gure izateko moduari eta gure gorputzaren eta izaeraren ezaugarriei zuzendutako pertzepzio, pentsamendu,

ebaluazio, sentimendu eta jokabide-joeren multzoa da. Honen aldaketek pertsona bakoitzaren jokaera aldatu dezake.

Denbora libre: Aisialditzat hartzen den jardueren denborari deritza. Desberdina da derrigorrezko edo ezinbesteko jarduerak egitea, hala nola jatea, lo egitea, behar jakin bati lotutako lanak egitea, etab. Aisialdiko jarduerak denbora librean egiten dira, eta ez derrigorrez.

Pertsona bakoitzaren izaeraren eta gustuen arabera, denbora hori modu batera edo bestera erabili daiteke. Kirola egiten duen pertsona batek, kirola egiten agortuko du denbora, baina ludita edo ludopata batek bere denbora librea kasinoan pasatuko du.

Erabilera desegokia: Gauza baten erabilera edo erabilera mugatu baterako egokia ez dela definitzeko modua. Kasu hontan gehiegizko menpekotasun edo adikzioa sortzen duten kontzeptuen gehiegizko erabilerari egiten dio erreferentzia.

METODOLOGIA

Guk aztertuko ditugun esparruak:

- Adin desberdinetako pertsonen egiten duten teknologiaren erabilera (zenbat gailu dituzten, pasatzen duten denbora...)
- Jendeak teknologiarekiko duen menpekotasun maila

Jendeak teknologiarekiko duen menpekotasuna neurtzeko inkesta:

Gure inkestaren helburua adin ezberdinetako pertsonen menpekotasun maila neurtzea da. Horretarako, galder

<https://docs.google.com/forms/d/1EXgKcSGu7IS7b0pcRvhffvEXARyBCH9f5wTZMOo59xk/edit?ts=6230760f>

Diseinua:

Gure inguruko jendearen ohiturak eta iritziak aztertzeko, inkesta hiru ataletan banatu dugu, hasierako sarreraz gain. Jasotzen ditugun datu guztiak anonimoak izango dira. Lehenengo atalean pertsona bakoitzaren datu sozioekonomikoak jaso ditugu, bertan sexua eta adina bereizi ditugu. Adinari dagokionez tarte ezberdinetan banatu ditugu bertan dauden pertsonen erabilera ezberdina dutela kontsideratu dugulako.

Bigarren atalari dagokionez,

Prozedura:

- **NOIZ?**
2022 ko martxoaren 21etik 25era bitartean galdetegia bete eta gelako zenbait pertsoneri bidali genien, irakaslea barne.
- **NOLA?**
Hasieran esparru ezberdinak bereizi genituen eta ondoren pertsonen pertsonen teknologiarekiko duten maila neurtzeko galdera batzuk pentsatu genituen. Azkenik inkesta egiteko, atal ezberdinetan banatu genituen galderak.
- **NORI?**
Pertsona guztiei egin diegu galdetegia baina esparru desberdinetan banatu ditugu adinaren arabera.

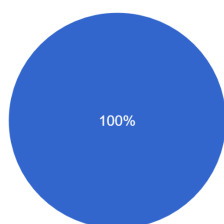
ONDORIOAK

Inkesta hau hainbat pertsoneri pasa ondoren emaitza ugari lortu ditugu. Nahiz eta pertsona galdetegia bete duten pertsonen adina 16 eta 25 urte bitartean egon, beste adinetako pertsonen datu gutxi batzuk ere jaso ditugu. Honako ondorio hauek atera ditzakegu.

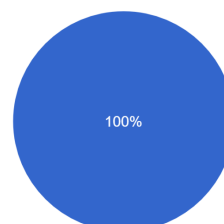
Adin ezberdina duten pertsonen erantzunak jaso ditugu, zehazki 10-15 urte bitarteko bat, 16-25 urte bitarteko zazpi pertsonena, 26-40 urte bitarteko hiru pertsonena eta 56-65 urte bitarteko beste pertsona batena. Horren arabera pertsona bakoitzak duen pentsaera aztertu dezakegu.

Lehenik eta behin, denek mugikorra eta etxean Wi-Fi -a dute. Badakigu hauek gabe bizi gaitzekela, baina datu hauei erreparatuta, gaur egun gehienek erabiltzen dute mugikorra, eta etxean interneta dute. Horregatik, esan dezakegu gaur egun ezinbesteko tresnak izan daitezkeela hau kontraesan bez betetzen duten kasuak kenduta (mugikor bat ordaindu ezin dezaketen pertsonen kasua adibidez).

4. Mugikorrik ba al duzu?
12 erantzun

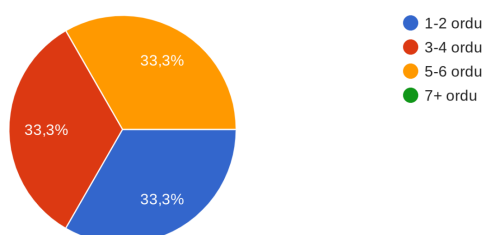


6. Ba al duzu Wi-Firik etxean?
12 erantzun



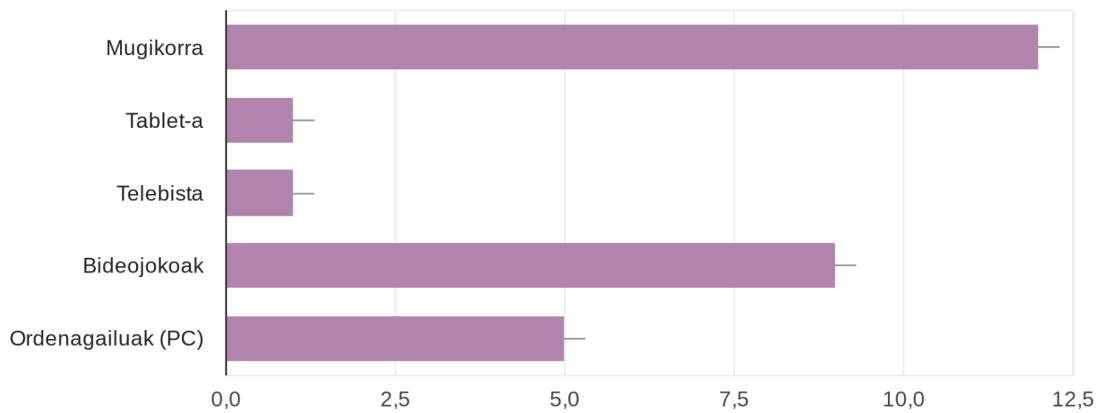
Mugikorrarekin aurrera jarraituz eta adin desberdineko pertsona taldeei erreparatuz, gazteenek pasatzen dute denbora gehien aparatuarekin, hauek diotenez hiru eta sei ordu egunean igarotzen dituzte. Horrez gain, galdetegiko beste puntu bati dagokionez, pertsona guztiek uste dute menpekotasuna sortzen duten gailuen artean, mugikorra dela adikzio handiena sortzen duena. Horregatik, hauen artean erlazio bat ikus dezakegu. Jendeak menpekotasun handiena mugikorrari diola esan dezakegu, horregatik gazteenek denbora librean, mugikorrarekin igarotzen dituzte eguneko ordu asko.

5. Baietz bada... zenbat ordu igarotzen dituzu mugikorrarekin egunean?
12 erantzun



11. Zure ustez, honako zein tresna elektronikok sortzen dute menpekotasun handiagoa?

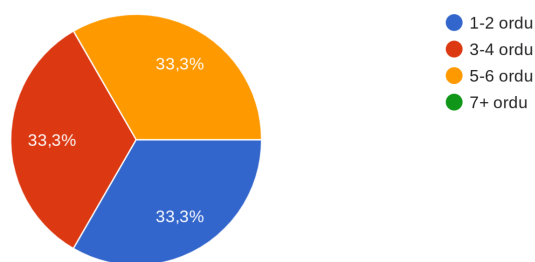
12 erantzun



Hala ere inkestan egin dugun beste galdera bati erreparatuz, ea inguruko pertsonak atentzioa deitu dieten interneten igarotzen duten denbora kopuruarengatik galdetu genuen. Emaitzak ikusita, gehiengoak ez du etxean arazorik izan, nahiz eta beste zati txiki baten ingurukoek ohartarazi. Datu hauek pertsona bakoitzak mugikorrarekin egunean pasatzen dituen orduen kopuruarekin alderatuz, esan dezakegu batzuentzat egunean bost edo sei ordu interneten igarotzea ez dela arazo bat. Horregatik pertsona batzuk ez dakite teknologiarekiko duten menpekotasun maila.

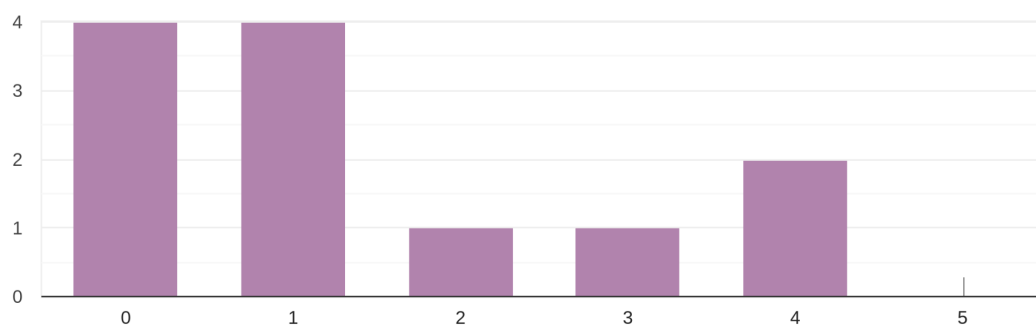
5. Baietz bada... zenbat ordu igarotzen dituzu mugikorrarekin egunean?

12 erantzun



13. Nire familiako kideak kexatu egin dira Interneten igarotzen ditudan ordu kopuruarengatik.

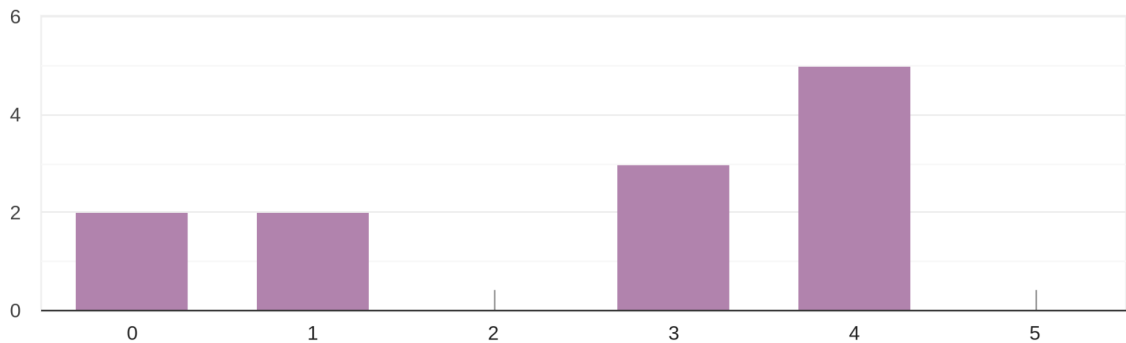
12 erantzun



Gure buruarengan egiten dugun beste zalantza bat ea internetik gabe bizi gaitzkeen pentsatzea da. Eraitzen araberak, batzuek baietz diote eta beste batzuek ezetz. Pertsona guztien %41-ak dezente kostatuko litzaiekela eta %25-ak baino gehiagok arazoak izango lituzketela deritze. Gainontzekoek ez dute oso argi, horregatik erdibideko zerbait bilatu dute. %41-a betetzen duten pertsonak adin gaztekoak dira, aldiz internetik gabe bizitzeko arazorik izango ez lituzketen pertsonak helduagoak dira. Honekin, ondoriozta dezakegu urteak atzera egin ahala, ez zegoela teknologia oso aurreraturik, horregatik iraganean ez zuten inongo teknologiaren menpekotasunik. Gaur egun alderatuz, aurreratzen ari diren teknologiek adikzioa sortzen dutela esan dezakegu. Horregatik, gazteek ezin dute internetik gabe bizi.

14. Esan honeko esaldiarekin ados zauden ala ez: Aste bat Internetik gabe egotea asko kostatuko litzaidake.

12 erantzun



BIBLIOGRAFIA

Camacho Villota, W. A. (s/f). NIÑOS Y ADOLESCENTES. SU DEPENDENCIA DE LA TECNOLOGÍA MÓVIL. 2022ko otsailaren 2an berreskuratua
<https://core.ac.uk/reader/234159460>

Dagnino, R., Thomas, H., & Davyt, A. (1996). El pensamiento en ciencia, tecnología y sociedad en Latinoamérica: una interpretación política de su trayectoria. *Redes*, 3(7), 13–51.

(Fidalgo, 2009). *Tecnología industrial, 2 Bachillerato*. Everest ISBN 978-84-241-9053-8. PMC 733616668. (Noiz kontsultatua: 2020-04-14).

Li, T. L., & Takakuwa, R. (2016). Análisis de confiabilidad y validez de un instrumento de medición de la sociedad del conocimiento y su dependencia en las tecnologías de la información y comunicación. *Revista de Iniciación Científica*, 2(2), 64–75.
<https://revistas.utp.ac.pa/index.php/ric/article/view/1249>

Macías, C. I., & Intriago, E. (2017). La Ciencia, la Tecnología y la Sociedad vista desde la Educación Superior de Ecuador. *Revista San Gregorio*, 19, 146–153.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6265804>
<https://repositorio.esocite.la/416/>

Quiroz, J. T., & Vélez, S. C. (2014). Tecnología y sociedad: una aproximación a los estudios sociales de la tecnología. *CTS*, 9(26), 129–144.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5124719>