

TEMA: Tecnología-Tecnofobia-Tecnofilia

La tecnología es un concepto amplio que abarca un conjunto de técnicas, conocimientos y procesos, que sirven para el diseño y construcción de objetos para satisfacer necesidades humanas.

En la sociedad, la tecnología es consecuencia de la ciencia y la ingeniería, aunque muchos avances tecnológicos sean posteriores a estos dos conceptos.

La palabra tecnología proviene del griego tekne (técnica, oficio) y logos (ciencia, conocimiento)

La tecnología puede referirse a objetos que usa la humanidad (como máquinas, utensilios, hardware), pero también abarca sistemas, métodos de organización y técnicas.

La humanidad comienza a formar tecnología convirtiendo los recursos naturales en herramientas simples. El descubrimiento prehistórico de controlar el fuego incrementa la disponibilidad de fuentes de comida, y la invención de la rueda ayuda a los humanos a viajar y controlar su entorno.

La tecnología formal tiene su origen cuando la técnica (primordialmente empírica) comienza a vincularse con la ciencia, sistematizándose así los métodos de producción. Ese vínculo con la ciencia, hace que la tecnología no sólo abarque "el hacer", sino también su reflexión teórica.

Actualmente, el mercado y la competencia en general, hacen que deban producirse nuevas tecnologías continuamente (tecnología de punta), ayudado muchas veces por la gran transferencia de tecnología mundial. También existe una tendencia a la miniaturización de los dispositivos tecnológicos.

Las nuevas tecnologías han dado origen a un tipo de adicciones sin drogas bien distinto al generado por las sustancias químicas. Los chats de Internet, la telefonía móvil o los videojuegos, (Tecnofilia) están provocando numerosos casos de dependencia entre los adolescentes en situación de riesgo, que encuentran en estas herramientas un refugio que les aleja de sus problemas emocionales o familiares. Las nuevas tecnologías han pasado a formar parte de las denominadas adicciones psicológicas o adicciones sin drogas. El uso abusivo de los videojuegos, los teléfonos móviles e internet ha hecho que muchos jóvenes establezcan una relación de dependencia con estas herramientas. Se trata de conductas repetitivas que resultan placenteras en las primeras fases, pero que después no pueden ser controladas por el individuo.

Pero éstas no generan por sí mismas la adicción: las personas con determinados problemas previos son las que más recurren a ellas y hacen un uso indebido de las mismas. Los adolescentes parecen ser firmes candidatos a sufrir este tipo de dependencias porque se encuentran en un periodo en el que deben adaptarse a numerosos cambios físicos y emocionales. Muchos jóvenes recurren al teléfono móvil o a los chats de Internet porque son incapaces de aceptar su imagen corporal.

Contrapuesto a la figura anterior se presenta la llamada Tecnofobia, que no necesariamente se trata de un miedo irracional, ella también se refiere principalmente al rechazo a las nuevas tecnologías, generalmente está justificado y no

necesita ser curado como sí sucede con las fobias en general.

En la actualidad existen sociedades tecnofóbicas, como por ejemplo los amish en EEUU, quienes intentan vivir con tecnologías antiguas y rechazando los cambios. Generalmente, los **tecnofóbicos** rechazan las tecnologías modernas, y suelen justificar su manera de actuar y de pensar diciendo que la dependencia de las tecnologías modernas puede ser perjudicial para las personas, tanto desde el punto de vista emocional como también el físico. La existencia de la Tecnofobia es un factor para que existan analfabetos tecnológicos (personas incapaces de manejar un ordenador o un cajero automático).