

Didaktický nástroj: Digitální vytváření světa

Autorky: Christa Markom, Jelena Tošić, Magdalena Steger

Vytváření světa, "vytváření/tvoření světa", je často spojována s pojmem "realita". Tento přístup k vytváření světa však zároveň předpokládá, že existují světy, které nejsou skutečné, ale konstruované nebo vymyšlené. Zejména když se mluví o online světech, často se používají termíny "virtuální svět" nebo "nereálný svět". Offline svět však může být konstruovaný stejně jako online svět může být skutečný.

O co jde?

Nejprve by si učitelé měli přečíst koncept vytváření digitálního světa. Jelikož je tento koncept propojen i s dalšími koncepty, je možné si přečíst i koncepty digitalizace, digitální nerovnosti mezi muži a ženami, digitální queer propasti, digitální inkluze a počítačové etiky. Za druhé byste měli zhlédnout video "Stvoření světa" na webu transca.net (<https://www.transca.net/en/Videos>). Zatřetí byste si měli vybrat cvičení a otázky k obhajobě, na kterých budete pracovat. To je třeba realizovat nejprve samostatně a poté společně s žáky/studenty. Při práci s žáky/studenty je cílem, aby samostatně přemýšleli o tom, co má "digitální" společného se "světonázorem". Případné ambivalence, které mohou pociťovat mezi "online" a "offline" světem, by měli žáci a studenti samostatně rozpracovat.

Vyzkoušejte to

Příklad 1

Prozkoumejte, jaké skupiny existují v digitálním světě? Kde je můžete najít? Existují stejné nebo podobné skupiny i v "reálném" světě? V čem se liší?

- Jak byste definovali komunitu v digitálním světě?
- Jak byste definovali komunitu v "offline" světě?
- Jsou mezi nimi rozdíly, nebo jsou stejné?
- Existují aspekty, které existují pouze v digitálním světě, nebo pouze v offline světě?

Příklad 2

Second Life popisuje druh virtuální hry, kde si můžete vybudovat virtuální život. Simuluje svět, ve kterém můžete dělat stejné věci jako v offline světě. Můžete si vybrat, které postavy chcete představovat, od dospělých a dětí až po zvířata a mýtické bytosti. V rámci tohoto světa můžete provádět různé činnosti, například tančit, jít na kávu s přáteli nebo navštívit módní přehlídku. Cílem Second Life není ani tak hrát počítačovou hru, ale navazovat kontakty, získávat přátele a budovat společenský život. Mnoho účastníků nerozlišuje mezi online a offline světem. Pro ně je

Second Life stejně skutečný jako offline svět, protože lidé spolu jedí a dokonce mají vztahy stejně jako v offline světě. Jeden z obyvatel tohoto světa to popisuje následovně: "Lidé, kteří zde žijí, jsou to, co ho dělá skutečným." (Boellstorff, 2015, s. 182)

Několik otázek k zamyšlení:

- Jak se zde diskutuje o pojmech "vytváření světa" a "vytváření digitálního světa"?
- Zamyslete se nad pojmem Second Life. Byl by pro vás "skutečný"?

Co pro vás znamená "skutečný" svět?

Příklad 3

Aby se lidé s autismem lépe vyrovnali s "reálným" světem, existují různé programy a terapie. Jednou z těchto možností je využití virtuální reality k zobrazení "offline" světa, čímž lze podpořit rozvoj jejich komunikačních schopností a sociální interakce. Jedná se o použití počítačových programů, které mapují buď reálný svět, nebo zcela nový svět. V těchto světech se lidé učí rozvíjet dovednosti, které pak mohou uplatnit v "reálném" světě.

- Jak lze v tomto příkladu rozlišit digitální a reálný svět?
- Je možné tyto dva světy jasně oddělit?
- Jaké jsou zde pojmy offline svět a digitální svět?
- Jak tento projekt ovlivňuje pojetí světa (světů)?
- Jaké další pojmy zde lze použít/vidět?

Příklad 4

Přečtěte si následující koncepty: Na stránkách digitclue.net najdete koncepty Digitální nerovnost mezi muži a ženami a na stránkách transca.net najdete koncept "Othering".

- Jakou souvislost lze mezi těmito dvěma koncepty vyvodit?
- Jak souvisí s "vytvářením digitálního světa"?
- Zařadili byste výše zmíněné rozdíly mezi neškodné, nebo škodlivé?

Příklad 5

V digitálním světě existují normy a zásady, které by uživatelé měli dodržovat. Zejména v oblasti mediální etiky existuje mnoho sfér, kde se diskutuje o "správném" chování. Podívejte se na následující obrázky a zamyslete se nad tím, jaké jsou společenské normy a očekávání.

Příklad 6

Počítačová etika také přispívá k tématu norem a očekávání v digitálním světě. Přečtěte si koncept počítačové etiky na digitclue.net. Poté vyhledejte následující pojmy: PAPA-model, netiketa, bezpečnost informací, soukromí, duševní vlastnictví.

- Jak tyto pojmy souvisejí s myšlenkou (digitálního) světa?
- Proč jsou tyto pojmy důležité v kontextu společenských norem?
- Co je přijatelné skupinové chování v kontextu sociálních médií?
- Existují sociální normy, které jsou stejné v online i offline světě?
- Existují normy, které jsou použitelné pouze v jedné z obou realit?

Příklad 7

Každý má svou vlastní definici vytváření digitálního světa. Vaši studenti budou mít také různé představy o tom, jak (digitální) svět vypadá. Zamyslete se nad svou vlastní definicí. Napište ji na (digitální) tabuli. Poté nechte studenty napsat jejich vlastní definice.

Řekněte to kolegům

Po práci a diskusi o některých příkladech se studenty se můžete o svou práci podělit s kolegy z celého světa. Za tímto účelem můžete sdílet tabule, poznámky, dokumenty a obrázky na mapě digitální inkluze na webu DigitClue. D.I. Mapa je mapa světa, na které mohou uživatelé sdílet projekty, materiály, nápady a komentáře týkající se digitální inkluze v jejich zemi.

Přemýšlejte dál

Nyní jste se zamysleli a diskutovali o vytváření digitálního světa z vlastního pohledu i z pohledu studentů. Dozvěděli jste se, že svět znamená pro každého něco jiného. Vyzýváme vás, abyste se zamysleli nad tvorbou digitálního světa z jiného úhlu pohledu.

Představte si, že jste robot s umělou inteligencí. Jak by tento tvor popsal svět? Jaká je představa o realitě robotů? Musí být vždy jen digitální, nebo může robot žít i v "reálném" světě?