

Digitalno stvaranje svijeta

Autorice: Christa Markom, Jelena Tošić, Magdalena Steger

„Stvaranje/oblikovanje svijeta” često se povezuje s konceptom „stvarnosti”. Međutim, ovaj pristup stvaranju svijeta implicira da istodobno postoje svjetovi koji nisu stvarni, nego konstruirani ili izmišljeni. Kada se govori o online svjetovima, često se koriste pojmovi „virtualni svijet” ili „nestvarni svijet”. Ipak, izvanmrežni svijet može se konstruirati kao što online svijet može biti stvaran.

O čemu je riječ?

Prvo, nastavnici bi trebali pročitati koncept o stvaranju digitalnog svijeta. Budući da je ovaj koncept povezan s ostalim konceptima, postoji mogućnost čitanja i pojmova o digitalizaciji, digitalnom rodnom jazu, digitalnom queer jazu, digitalnoj inkluziji i kiberetici. Drugo, trebali bi pogledati video „Stvaranje svijeta” na transca.net (<https://www.transca.net/en/Videos>). Treće, valja odabrati vježbe i pitanja za rad na tome. To je potrebno najprije realizirati samostalno, a zatim zajedno s učenicima/studentima. U radu sa učenicima/studentima cilj je da oni sami promišljaju kako je „digitalno” povezano sa „svjetonazorom”. Svaku ambivalentnost koju bi mogli osjetiti između „online” i „offline” svijeta učenici bi trebali samostalno razraditi.

Isprobajte!

Primjer 1.:

Istražite koje sve skupine postoje u digitalnom svijetu? Gdje ih možete pronaći? Postoje li jednake ili slične skupine u „stvarnom” svijetu? Što ih čini drukčijima?

- Kako biste definirali zajednicu u digitalnom svijetu?
- Kako biste definirali zajednicu u „offline” svijetu?
- Postoje li razlike ili su jednake?
- Postoje li aspekti svojstveni samo digitalnom svijetu odnosno samo offline svijetu?

Primjer 2:

Second Life opisuje vrstu virtualne igre u kojoj možete izgraditi virtualni život. Simulira svijet u kojem možete raditi ono što radite u izvanmrežnom svijetu. Možete odabrati likove koje želite predstavljati, od odraslih i djece do životinja i mitskih bića. U ovom svijetu možete raditi različite aktivnosti, poput plesa, odlaska na kavu s prijateljima ili posjeta modnoj reviji. Cilj Second Lifea nije samo igranje računalne igrice nego umrežavanje, sklapanje prijateljstava i izgradnja društvenog života. Mnogi sudionici ne prave razliku između online i offline svijeta. Za njih je Second Life jednako stvaran kao i izvanmrežni svijet, jer ljudi jedu zajedno i čak imaju veze baš kao u izvanmrežnom svijetu. Jedan od stanovnika ovog svijeta opisuje ga na sljedeći način: „Ljudi koji ovdje žive čine ga stvarnim.” (Boellstorff, 2015., str. 182)

Pitanja za razmišljanje:

- Kako se ovdje govori o pojmovima „stvaranje svijeta” i „digitalno stvaranje svijeta”?
- Razmislite o konceptu Drugi život. Bi li to bilo „stvarno” za vas?
- Što za vas znači „stvarni” svijet?

Primjer 3:

Kako bi se pomoglo osobama s autizmom da se bolje snađu u „stvarnom” svijetu, postoje razni programi i terapije. Jedna od mogućnosti je korištenje virtualne stvarnosti za prikaz izvanmrežnog svijeta. Tako se promiče komunikacija i društvena interakcija. To uključuje uporabu računalnih programa za mapiranje ili stvarnog svijeta ili potpuno novog svijeta. Unutar tih svjetova ljudi uče razvijati vještine koje zatim mogu primijeniti u „stvarnom” svijetu.

- Kako se u ovom primjeru mogu razlikovati digitalni i stvarni svijet?
- Je li moguće jasno razdvojiti ta dva svijeta?
- Koji su pojmovi offline svijeta i digitalnog svijeta ovdje?
- Kako ovaj projekt utječe na ideju o svijetu (svjetovima)?
- Koji se drugi koncepti mogu primijeniti/vidjeti ovdje?

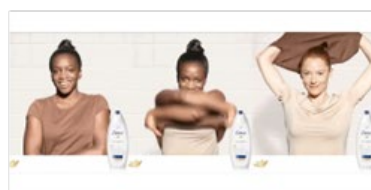
Primjer 4:

Pročitajte sljedeće koncepte: Digitalni rodni jaz na digitclue.net i „Konstrukcija drugog” na transca.net.

- Kako se mogu povezati ta dva pojma?
- Kakva veza postoji s „digitalnim stvaranjem svijeta”?
- Biste li navedene razlike prethodno klasificirali kao neopasne ili štetne?

Primjer 5:

U digitalnom svijetu određeni su standardi i smjernice kojih se korisnici trebaju pridržavati. U sklopu medijske etike postoje mnoga područja u kojima se vode rasprave o „ispravnom” ponašanju. Pogledajte sljedeće slike i razmislite koje su društvene norme i očekivanja.



Primjer 6:

Kiberetika također pridonosi temi normi i očekivanja u sklopu digitalnog svijeta. Pročitajte koncept kiberetika na digitclue.net. Zatim istražite sljedeće pojmove: PAPA model, mrežni bonton, informacijska sigurnost, privatnost, intelektualno vlasništvo.

- Kako su ti pojmovi povezani s idejom o (digitalnom) svijetu?
- Zašto su ovi pojmovi važni u kontekstu društvenih normi?
- Što je prihvatljivo grupno ponašanje u kontekstu društvenih medija?
- Postoje li društvene norme koje su jednake u online i offline svijetu?
- Postoje li norme koje su primjenjive samo u jednoj od dviju stvarnosti?

Primjer 7:

Svatko ima svoju definiciju stvaranja digitalnog svijeta. Vaši će učenici također imati različite ideje o tome kako (digitalni) svijet izgleda. Razmislite o vlastitoj definiciji. Zapišite to na (digitalnu) ploču. Zatim neka vaši učenici zapišu svoje definicije.

Recite kolegama

Nakon rada i rasprave o nekim primjerima sa studentima, svoj rad možete pokazati kolegama diljem svijeta. U tu svrhu možete dijeliti bijele ploče, bilješke, dokumente i slike na Digital Inclusion Map na mrežnoj stranici DigitClue. D.I. Karta je karta svijeta na kojoj korisnici mogu dijeliti projekte, materijale, ideje i komentare o digitalnom uključivanju u svojoj zemlji.

Razmišljajte dalje!

Sada ste razmišljali i raspravljali o stvaranju digitalnog svijeta iz vlastite perspektive i iz perspektive učenika. Naučili ste da svijet svakomu znači nešto drugo. Pozivamo vas da razmišljate o stvaranju digitalnog svijeta iz druge perspektive.

Zamislite da ste robot s umjetnom inteligencijom. Kako bi ovo stvorenje opisalo svijet? Što je zamišljena stvarnost robota? Mora li uvijek biti digitalno ili robot može živjeti i u „stvarnom” svijetu?