

## **Dijital Dünya Yapımı**

Yazarlar: Christa Markom, Jelena Tošić, Magdalena Steger

Worldmaking, "bir dünya yapmak/biçimlendirmek", genellikle "gerçeklik" kavramıyla ilişkilendirilir. Bununla birlikte, dünya oluşturmaya yönelik bu yaklaşım, aynı zamanda gerçek olmayan, inşa edilmiş veya icat edilmiş dünyaların da olduğunu ima eder. Özellikle çevrimiçi dünyalardan bahsederken, sanal dünya veya gerçek olmayan dünya terimi sıklıkla kullanılır. Yine de çevrimdışı dünya tıpkı çevrimiçi dünyanın gerçek olabileceği gibi inşa edilebilir.

### **Ne Hakkında**

Eğitimciler ilk adımda Digital Worldmaking kavramını okumalıdır. Bu kavram diğer kavramlarla da bağlantılı olduğu için Dijitalleşme, Dijital Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği, Dijital Kuir Eşitsizliği, Dijital İçerme ve Siberetik kavramlarını da okuma fırsatı vardır. Daha sonra transca.net (<https://www.transca.net/en/Videos>) üzerinden "Worldmaking" videosunu izlemeleri gerekmektedir. Üçüncü adımda, üzerinde çalışmak için sorular içeren bazı alıştırmalar seçilmelidir. Bu, önce kendi başlarına, sonra öğrencilerle birlikte gerçekleştirilmelidir. Onlarla yapılan çalışmada amaç, "dijital'in" "dünya yapmak" ile ne ilgisi olduğunu bağımsız olarak düşünmeleridir. Çevrimiçi ve çevrimdışı arasındaki kararsızlık, öğrenciler tarafından bağımsız olarak detaylandırılmalıdır.

### **Deneyin**

Örnek 1:

Dijital dünyada hangi grupların var olduğunu araştırın? Onları nerede bulabilirsiniz? "Gerçek" dünyada aynı veya benzer gruplar var mı? Onları farklı kılan nedir?

- Dijital dünyada topluluğu nasıl tanımlarsınız?
- "Çevrimdışı" dünyada topluluğu nasıl tanımlarsınız?
- Farklılıklar var mı yoksa aynı mı?
- Sadece dijital dünyada mı yoksa sadece çevrimdışı dünyada mı var olan görünümeler var?

Örnek 2:

Second Life, sanal bir yaşam kurabileceğiniz bir tür sanal oyunu tanımlar. Çevrimdışı dünyada olduğu gibi aynı şeyleri yapabileceğiniz bir dünyayı simüle eder. Hangi karakterleri temsil etmek istediğinizi seçebilirsiniz. Bu yetişkinler ve çocuklardan hayvanlara ve efsanevi yaratıklara kadar gider. Bu dünyada dans etmek, başkalarıyla kahve içmeye gitmek veya bir

defileyi ziyaret etmek gibi farklı aktiviteler yapabilirsiniz. Second Life'in amacı bilgisayar oyunu oynamaktan çok ağ kurmak, arkadaşlar edinmek ve sosyal bir hayat kurmaktır. Birçok katılımcı, çevrimiçi ve çevrimdışı dünyalar arasında hiçbir ayırım yapmaz. Onlar için Second Life, çevrimdışı dünya kadar gerçektir, çünkü insanlar tıpkı çevrimdışı dünyada olduğu gibi birlikte yemek yiyor ve hatta ilişkiler kuruyor. Bu dünyanın sakinlerinden biri bunu şöyle anlatıyor: "Burayı yaşatan insanlardır." (Boellstorff, 2015, s. 182)

Düşünülmesi gereken bazı sorular:

- Burada "dünyayı kurmak" ve "dijital dünyayı kurmak" terimleri nasıl ele alınmaktadır?
- Second Life kavramını düşünün. Senin için "gerçek" olur mu?
- Sizin için gerçek dünya nedir?

Örnek 3:

Otizimli kişilerin "gerçek" dünyada daha iyi başa çıkmalarına yardımcı olmak için çeşitli programlar ve terapiler vardır. Olasılıklardan biri, çevrimdışı dünyayı tasvir etmek ve böylece iletişim ve sosyal etkileşimi teşvik etmek için sanal gerçekliği kullanmaktır. Bu, gerçek dünyayı veya tamamen yeni bir dünyayı haritalamak için bilgisayar programlarının kullanılmasını içerir. Bu dünyalarda insanlar daha sonra "gerçek" dünyada uygulayabilecekleri becerileri geliştirmeyi öğrenirler.

- Bu örnekte dijital dünya ile gerçek dünya nasıl ayırt edilebilir?
- Bunları net bir şekilde ayırmak mümkün mü?
- Buradaki çevrimdışı dünya ve dijital dünya kavramları nelerdir?
- Bu proje dünya(lar) hakkındaki fikri nasıl etkiler?
- Burada başka hangi kavramlar uygulanabilir/görülebilir?

Örnek 4:

Şu kavramları okuyun: [digitclue.net](http://digitclue.net)'te Dijital Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği ve [transca.net](http://transca.net)'te

Ötekileştirme

- İki kavram arasında nasıl bir bağlantı kurulabilir?
- "Dijital dünya yapımı" ile nasıl bir bağlantı var?
- Bahsi geçen ayrımları zararsız mı zararlı mı olarak sınıflandırırınız?

Örnek 5:

Dijital dünyada, kullanıcıların uyması gereken standartlar ve yönergeler vardır. Özellikle medya etiği alanında "doğru" davranışın tartışıldığı birçok alan bulunmaktadır. Aşağıdaki resimlere bir göz atın ve sosyal normların ve beklentilerin neler olduğunu düşünün.



### Örnek 6:

Siberetik, dijital dünyadaki normlar ve beklentiler konusuna da katkı sağlamaktadır. digitclue.net'te siber etik kavramını baştan sona okuyun. Ardından şu terimleri araştırın: PAPA-modeli, ağ kuralları, bilgi güvenliği, mahremiyet, fikri mülkiyet.

- Bu terimler (dijital) dünya hakkındaki fikirle nasıl ilişkilidir?
- Bu terimler sosyal normlar bağlamında neden önemlidir?
- Sosyal medya bağlamında kabul edilebilir grup davranışı nedir?
- Çevrimiçi ve çevrimdışı dünyada aynı olan sosyal normlar var mı?
- Sadece iki gerçeklikten birinde geçerli olan normlar mı var?

### Örnek 7:

Herkesin kendi dijital dünya oluşturma tanımı vardır. Öğrencileriniz ayrıca (dijital) dünyanın neye benzediği konusunda farklı fikirlere sahip olacak. Kendi tanımınızı düşünün. Bir (dijital) beyaz tahtaya yazın. Ardından öğrencilerinizin kendi tanımlarını yazmalarını sağlayın.

### Meslektaşınıza Anlatın

Öğrencilerle bazı örnekler üzerinde çalıştıktan ve tartıştıktan sonra, çalışmanızı tüm dünyadaki meslektaşlarınızla paylaşabilirsiniz. Bunun için DigitClue Web Sitesindeki Dijital Katılım Haritasında Beyaz Tahtalar, notlar, belgeler, resimler paylaşabilirsiniz. D.I. Harita, kullanıcıların kendi ülkelerindeki dijital İçerme ile ilgili projeleri, materyalleri, fikirleri ve yorumları paylaşabilecekleri bir dünya haritasıdır.

### Daha Fazla Düşünme

Artık Dijital Dünyayı hem kendi bakış açınızdan hem de öğrencilerin bakış açısından düşündünüz ve tartıştınız. Dünyanın herkes için farklı bir şey olduğunu öğrendiniz. Sizi Dijital Worldmaking hakkında farklı bir bakış açısıyla düşünmeye davet ediyoruz.

Yapay zekaya sahip bir robot olduğunuzu hayal edin. Bu yaratık dünyayı nasıl tarif ederdi? Robotun gerçeği olarak ne hayal edilebilir? Her zaman dijital mi olmak zorunda yoksa bir robot da “gerçek” dünyada yaşayabilir mi?