

## Dijital Dünya Yapımı

Yazarlar: Christa Markom, Magdalena Steger, Jelena Tošić,

Worldmaking, "bir dünya kurma/biçimlendirme" ve genellikle "gerçeklik" kavramıyla ilişkilidir. Bununla birlikte dünya yapımındaki bu yaklaşım, aynı zamanda gerçek olmayan, inşa edilmiş veya icat edilmiş dünyalar 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. Anneesh, Hall ve Petro (2012), ağlardan ve farklı katmanlardan oluşan bir dünyanın inşasını sanat, medya ve sosyal pratikler arasında tanımlamaktadır. Dolayısıyla, herkes için aynı olan nesnel, evrensel bir dünya diye bir şey yoktur. "Gerçek" dünya, belirli bir kişinin belirli bir zamanda içinde yaşadığı dünyadır. Bu hem çevrimiçi hem de çevrimdışı olabilir. (Aneesh, Hall ve Petro, 2012, s. 1-3)

Çevrimdışı ve çevrimiçi dünyalar arasında kesin bir ayrım yapılamaz. Birçok birey için dijital dünya, çevrimdışı dünyanın bir parçasıdır ve ayrılamaz. İletişim ve sosyal bilimci Ahmet Atay (2021), çevrimiçi dünya ile çevrimdışı dünya arasında yaşamın ve kimliklerin de var olduğundan bahsediyor. Birçok insanın günlük hayatı dijital tarafından şekilleniyor. İnsanlar Facebook, Instagram veya Twitter gibi sosyal medyaya ek olarak akıllı telefonlar, dizüstü bilgisayarlar veya MP3 çalarlar gibi dijital teknolojileri de kullanıyor. Son yıllarda pandemi gündelik hayatın daha önce "gerçek" dünyada yer alan yönlerinin kolayca "dijital" dünyaya taşınabileceğini de göstermiştir. ZOOM aracılığıyla yapılan çevrimiçi dersler veya iş toplantıları, gerçek ve dijital dünya arasındaki çizgiyi bulanıklaştırmıştır. (Atay, 2021).

Sosyal medyaya ek olarak, sözde "sanal gerçeklikler" de dijital dünyanın bir parçasıdır. Örneğin, otizmli çocukların çevrimdışı dünyadaki zorluklarla daha iyi başa çıkmalarına yardımcı olmak için sanal gerçeklikler kullanılır. Sanal gerçeklik, "gerçek" dünyadaki farklı durumlarla güvenli bir ortamda başa çıkma alıştırmaları yapmak için kullanılabilir. Bazen sanal gerçeklik, "gerçek" dünyanın bir görüntüsünü de içerir. Ancak, tamamen yeni bir dünya da inşa edilebilir. (Bellani, Fornasari, Chittaro, & Brambilla, 2011) Benzer faaliyetlerin çevrimdışı dünyada olduğu gibi çevrimiçi olarak da mümkün olduğu, "İkinci Hayatlar" olarak adlandırılan bilgisayar programları tarafından gösterilmektedir. Kullanıcılar, belirli bir ortamda "yaşadıkları" bir avatar oluştururlar. Buradaki fikir, çevrimdışı dünyadaki ile tamamen aynı şeyi yapmaktır. Farklı kullanıcılar buluşup sinemaya, dans derslerine veya bir kafeye giderler. Bu nedenle, bir bilgisayar oyunu olarak adlandırılmaz, çünkü ulaşılabilecek nihai bir hedef yoktur

Ancak (ikinci) bir yaşam inşa edilir ve yaşanır. (Boellstorff, 2015) Belirtildiği gibi kullanıcılar kendi avatarlarını tasarlarlar.

Diğerlerinin yanı sıra, kimlikler çevrimdışı dünyada olduğundan daha kolay değiştirilebildiğinden, bu durum LGBTIQ+ topluluğundan insanlara yarar sağlar. Bu nedenle, kişinin çevrimiçi olarak benimsediği kimlik, bazen kişinin kendi "gerçekliğine" çevrimdışı dünyada sahip olduğundan daha yakın olabilir. (Boellstorff, 2015)

Atay (2021), makalesinde de dijital dünyayla ilişkili olarak queer kimliklere odaklanıyor. Ona göre çevrimiçi dünya, queerlik meselelerini müzakere etmenin ve ifade etmenin tamamen yeni yollarını getiriyor. Atay buna "dijital queer dünya yapımı" diyor. Bir dijital aktivizm ve güçlendirme modu olarak, dijital dünyayı "...disiplinimiz içinde sessiz ve marjinalleştirilmiş queer ve trans sesleri güçlendirmenin" yeni bir yolu olarak görüyor. (Atay, 2021, s. 183)

İnsanlar dünyayı farklı açılardan hayal ederler ve dünyayı bir bütün olarak düşünürler. Dünyanın yansımaları, fikirleri ve anlayışı her zaman belirli bir perspektiften gerçekleşir. Dünyanın nasıl düzenlendiği fikri, siyasi sistemler, dini fikirler veya farklı parçalar, unsurlar, mekanlar ve zamanlar arasındaki bağlantı yoluyla olabilir. (TRANSCA, 2022) Bu aynı zamanda çevrimiçi ve çevrimdışı dünya arasındaki bağlantılarda da kendini gösterir. Yukarıda açıklandığı gibi ayrı değiller, birbirlerini koşullandırıyorlar ve hatta bazen örtüşüyorlar. Farklı kolektifler ve gruplardaki yaşam da farklı şekilde kavramsallaştırılabilir. Bunun örnekleri, insanların fikir ve deneyim alışverişinde bulunabilecekleri "İkinci Hayat" veya sosyal medyadaki gruplardır.

Özetle: "dünya kurma"dan bahsettiğimizde, hem çevrimdışı dünyayı hem de çevrimiçi dünyayla kesişimlerini hesaba katmalıyız.

#### Kaynakça:

Aneesh, A., Hall, L., & Petro, P. (2012). *Beyond Globalization: Making New Worlds in Media, Art, and Social Practices*. New Jersey: Rutgers University Press.

Atay, A. (4. Mai 2021). Transnational and decolonizing queer digital/quick media and cyberculture studies. *Communication and Critical/Cultural Studies*, S. 182-189.

Bellani, M., Fornasari, L., Chittaro, L., & Brambilla, P. (2011). Virtual reality in autism: state of the art. *Epidemiology and Psychiatric Sciences*, S. 235-238.

Boellstorff, T. (2015). *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton: Princeton University Press.

TRANSCA. (2022). *Translating Socio-Cultural Anthropology into Education*. Von <https://www.transca.net/de/Videos> abgerufen