

Second Life ve Decentraland

İki farklı sanal dünya yaklaşımını; topluluk, içerik üretimi, ekonomi, yönetim ve eğitimde kullanılabilirlik açısından karşılaştırma.

Dr. Öğr. Üyesi Kadir Yücel KAYA

Haftanın odağı

İki farklı sanal dünya yaklaşımını; topluluk, içerik üretimi, ekonomi, yönetim ve eğitimde kullanılabilirlik açısından karşılaştırma.

Bu haftanın öğrenme çıktıları

- Second Life ve Decentraland platformlarının temel özelliklerini açıklar.
- Merkezi sanal dünya ve blockchain/DAO temelli sanal dünya yaklaşımını karşılaştırır.
- Her iki platformun eğitimde kullanılabilirlik, erişim, güvenlik ve sürdürülebilirlik boyutlarını değerlendirir.
- Bir platform incelemesi için gözlem formu kullanır.

Ana fikir
Platform incelemesi ekran görüntüsü toplamak değil; öğrenme tasarımı için karar verilebilir kanıt toplamaktır.

Second Life: temel özellikler

- Second Life, avatarlarla gezilen, kullanıcıların içerik oluşturabildiği ve sosyal etkileşim kurabildiği 3B sanal dünyadır.
- Eğitimde sanal kampüs, rol oynama, sergi, simülasyon, konferans ve topluluk etkinlikleri için kullanılmıştır.
- Güçlü yönleri: kullanıcı üretimi, topluluk geçmişi, etkinlik kültürü ve öğretmenler arası paylaşım ağları.
- Zorlukları: arayüz öğrenme eğrisi, teknik kurulum, yaş/erişim politikaları ve sürdürülebilir topluluk yönetimi.

Ders odağı
Second Life’ı nostaljik bir platform olarak değil, eğitimde sanal dünya tasarımının erken laboratuvarı olarak okuyun.

Kaynak: Second Life; VWEC; Baker et al., 2009

Second Life eğitim kullanım örüntüleri

Sanal kampüs

Derslik, sergi salonu, danışmanlık alanı ve etkinlik mekânı tasarlama.

Rol oynama

Sağlık iletişimi, öğretmenlik provası, dil pratiği ve tarihsel canlandırma.

Topluluk

Uluslararası eğitimci ağları, açık seminerler ve sanal konferanslar.

Üretim

3B nesne yapımı, mekân tasarımı ve öğrenci sergileri.

Decentraland: temel özellikler

- Decentraland, kullanıcıların çevrimiçi etkinliklere katılabildiği, avatarlarla gezdiği ve sanal mekânlar oluşturabildiği bir sanal dünya olarak konumlanır.
- Platform, sanal arazi, dijital varlık ve topluluk yönetiřimi gibi Web3 unsurlarını daha görünür biçimde içerir.
- DAO yapısı, MANA, LAND ve NAME sahiplerinin platform kararlarına katılımını öne çıkarır.
- Eğitim açısından güçlü tartışma alanı: dijital sahiplik, yönetiřim, sanal ekonomi ve topluluk tasarımıdır.

Ders odağı
Decentraland’ı “sadece ders yapılacak mekân” olarak değil, Web3 yönetiřimi ve sanal ekonomi vakası olarak incelemek daha öğreticidir.

Kaynak: Decentraland; Decentraland Docs

Second Life ve Decentraland karşılaştırması

Second Life

- Uzun eğitim geçmişi ve kullanıcı topluluğu
- Avatar temelli sosyal sanal dünya
- Kullanıcı üretimli içerik ve sanal etkinlikler
- Merkezi platform yapısı daha belirgin
- Eğitim örnekleri ve topluluk pratikleri daha köklü

VS

Decentraland

- Web3, sanal arazi ve token ekonomisi vurgusu
- DAO yönetiřimi ve topluluk kararları
- Etkinlik, sergi, marka ve sosyal deneyim alanları
- Dijital sahiplik ve ekonomi tartışmaları için güçlü vaka
- Eğitimde kullanım, bağlama ve tasarıma daha çok bağlı

Platform incelemesi için gözlem boyutları

Erişim

Hesap oluşturma, kurulum, cihaz gereksinimi, yaş sınırı, dil desteği.

Etkileşim

Avatar kontrolü, sohbet, ses, nesne etkileşimi, birlikte görev yapma.

Pedagojik uygunluk

Öğrenme hedefiyle mekânın ilişkisi, görev yapısı ve değerlendirme imkânı.

Risk

Güvenlik, moderasyon, mahremiyet, mikro ödeme, telif ve dikkat dağınıklığı.

Eğitim senaryosu tasarlarken sorulacak sorular

- Bu platformda öğrencinin yapacağı eylem, ders hedefi için gerçekten gerekli mi?
- Öğrenciler platforma erişemezse alternatif görev nasıl uygulanır?
- Sosyal etkileşim kuralları ve moderasyon nasıl yönetilir?
- Öğrenci ürünü veya etkileşim izi nasıl değerlendirilecektir?
- Platformun ekonomik/kimlik/veri katmanları dersin etik sınırlarıyla uyumlu mudur?

Uygulama uyarısı
Platform gezisi, görev kâğıdı ve
gözlem ölçütü olmadan kolayca
amaçsız tura dönüşür.

Sınıf içi etkinlik: Platform gözlem formu

Uygulama akışı

- 1 İki platformdan birini seçin veya ekran kayıt/inceleme materyali üzerinden gözlem yapın.
- 2 Erişim, etkileşim, pedagojik uygunluk ve risk boyutlarında not alın.
- 3 Bu platformda uygulanabilecek bir öğrenme görevi önerin.
- 4 Görevin hangi platform özelliğine dayandığını açıklayın.
- 5 Uygulama öncesi alınacak üç önlemi yazın.

Çıktı
Platform gözlem formu + 1
öğrenme görevi taslağı

Hafta özeti

- Second Life, eğitimde sanal dünya kullanımının köklü örneklerinden biridir ve topluluk/rol oynama/üretim açısından önemli dersler sunar.
- Decentraland, metaverse tartışmasını sanal ekonomi, dijital sahiplik ve DAO yönetimiyle ilişkilendirmek için güçlü bir vakadır.
- Platform karşılaştırması; yenilik, popülerlik veya görsellik yerine pedagojik uygunluk ve risk yönetimi üzerinden yapılmalıdır.
- Gözlem formu kullanmak, platform incelemesini sistematik ve ders hedefiyle ilişkili hâle getirir.

Çıkış bileti
Seçtiğiniz platform için bir güçlü
pedagojik kullanım ve bir kritik risk
yazın.

Kaynaklar ve ileri okuma

- Second Life official site. <https://secondlife.com/>
- Second Life Destination Guide. Virtual Worlds Education Consortium Eduverse. <https://secondlife.com/destination/vwec>
- Baker, S. C. et al. (2009). Using Virtual Worlds in Education: Second Life as an educational environment. <https://www.learntechlib.org/p/65302>

- Decentraland official site. <https://decentraland.org/>
- Decentraland Docs. DAO overview. <https://docs.decentraland.org/dao/dao>
- Ethereum.org. Non-fungible tokens. <https://ethereum.org/nft/>