

# MİKRO ÖRNEK OLAY

## Metaverse ve Hukuk: Sanal Dünyaların Hukuki Boyutlarını Keşfetmek

”

Günümüz dünyasında dijital teknolojiler büyük bir ivmeyle gelişmekte ve hukuk sistemlerinin de bu gelişmelere hızla adapte olması gerekmektedir. Metaverse gibi sanal dünyaların yaygınlaşması, bu alanlardaki hukuki süreçlerin ve düzenlemelerin anlaşılmasını zorlaştırmaktadır. **Üniversitemizde bu konulara yönelik ders veren bir öğretim elemanı, öğrencilerinin bu karmaşık ve yenilikçi konuyu daha iyi anlayabilmesi için etkili bir yöntem arayışındadır. Öğretim elemanının nasıl bir yöntemle ilerlemesi etkili olabilir?**



## Probleme Yaklaşım

**Metaverse**, sanal gerçeklik ve dijital varlıklar gibi soyut kavramları içerdiği için fiziksel dünyadaki somut yasal kavramlarla karşılaştırıldığında öğrenciler tarafından **anlaşılması zor olabilir**. Ayrıca, metaverse hukuku teknoloji ve sosyoloji gibi farklı disiplinleri bir arada barındırdığı için **zengin bir bilgi dağarcığı** da gerektirir. Hukukun esnek ve dinamik yapısı, deneyim ve etkileşimli öğrenme fırsatlarının **sınırlı** olması öğrencilerin gerçek dünyadaki hukuki süreçlerle sanal dünyadaki uygulamalar arasındaki ilişkiyi derinlemesine anlamalarını engeller. Bu nedenle, öğrencilerin **aktif katılımlarını sağlayarak öğrenmelerindeki katma değeri artıran** yöntemlerin uygulanması önerilmektedir.

# Çözüm Önerileri

İlgili ders kapsamında öğrencilere verilecek olan projenin ana fikri ve kurgusuna yönelik öğretim elemanı ile fikirleşilmiştir. Bu projede, öğrencilerden **metaverse ortamları tasarımları** (kağıt üzerinde) ve bu ortamlardaki hukuki süreçleri derste öğrendikleri bilgilere dayanarak detaylandırmaları beklenmektedir.

**Öğrencilere bu tarz bir tasarım projesi vermenin önemlerinden bazılarına değinmek gerekirse;**



**Aktif öğrenmeyle** (bilgiyi pasif olarak almak yerine, uygulayarak edinme) soyut kavramları somutlaştırarak konuları daha iyi kavrarlar (Bonwell & Eison, 1991).



Metaverse ve hukuk ilişkisini gerçek dünya senaryolarında **hayal ederler, değerlendirirler ve kendi deneyimleriyle ilişkilendirirler** (Kolb, 1984; Lave & Wenger, 1991).



**Simülasyon** yaparak **pratik deneyim** kazanırlar ve bu da metaverse ve hukuki süreçlerin arasındaki ilişkiyi daha iyi anlamalarını ve sürece doğrudan müdahil olabilmelerini sağlar (Bailenson, 2018; Hwang & Chien, 2022).



**Yaratıcılığın gelişmesine** olanak tanınır ve bu durum metaverse kavramını akıllarında canlandırmalarını ve olası hukuki boyutlarını keşfetmelerini teşvik edebilir (Mystakidis, 2022; Zhao & Ye, 2022).

Ayrıca, öğrencilerin tüm tasarım sürecinde **yapay zeka kullanmalarına izin verilirken**, yapay zekadan elde ettikleri bilgileri kendi yorumlarıyla harmanlayarak analiz etmeleri de beklenmektedir.

## Örnek 1:

*Metaverse dünyasında hukukun olmaması ne gibi sorunlara yol açar? Sorunun cevabını önce ChatGPT'ye sorunuz. Aldığınız yanıtta sonra, kendi tasarladığınız/tasarlayacağınız ortamı düşünerek kendi görüşlerinizle birlikte soruyu tekrar yanıtlayınız. Son olarak, yapay zekanın yanıtı ile kendinizi yanıtınız arasındaki farklı/benzeyen yönleri/temaları belirtiniz.*

## Örnek 2:

*Tasarladığınız evrene ait detayları yapay zekaya yazılı olarak iletin ve tasarladığınız ortamı çizmesini isteyin. Yapay zekanın çizimi sayesinde tasarladığınız sanal ortamı gözünüzde canlandırabilirsiniz. Çizime kendi hayal gücünüzdeki eklemeleri de yapabilirsiniz.*

Öğrenme-öğretme süreçlerinde yapay zekanın yasaklanması yerine, bu teknolojinin etik ve sorumlu bir şekilde nasıl kullanılabileceğini öğrencilere öğretmek hepimizin görevidir, çünkü bu teknolojinin her alanda hayatımıza olan etkilerinden kaçmamız imkansızdır. Bu nedenle, yapay zeka ile işbirliği içerisinde öğrencilerin öğrenme süreçlerini zenginleştirmek ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirmek çok daha uygun bir yaklaşım olarak kabul edilmektedir. Bu sayede, öğrenciler bu teknolojinin sağladığı imkanları daha bilinçli ve verimli bir şekilde kullanabilirler.

## Öğrencilerin Metaverse Tasarımlarındaki Senaryolarından Kesitler



“... evreni her ne kadar sokak yarışı temalı bir kripto evreni olsa da burada da gerçek dünyadaki trafik kuralları geçerlidir. Kullanıcılar radarlara, trafik çevirmelerine, trafik lambalarına, hız limitlerine dikkat etmelidir. Eğer bu kurallara uymazlarsa trafik cezalarını kripto para olarak ödemek zorunda kalırlar...”



“... sanat eserlerinde ve karar mekanizmalarında yapay zeka yasağı; sanatın insana özgü olduğu görüşü hakim...”



“... bu evrenin kurallarının belirlendiği meclise seçilme koşulu biraz farklı. Seçme seçilme yaşa göre değil “sosyal puana” göre verilen bir hak. Örneğin, yaşı 20 olan birinin sosyal puanı 100’ün altındaysa seçme seçilme hakkına sahip olamayacak...”

## Öğrenci Geri Bildirimleri



“Güncel konuların ele alınması bir harika! Ders, bizlere sektöre dair güncel gelişmeleri takip etme fırsatı sunarak geleceğe donanımlı hale getirdi. Ayrıca, ilgi çekici içeriği ve ödevleri sayesinde konuya derinlemesine odaklanmamızı ve motivasyonumuzu korumamızı sağladı. Dersteki ödevlerin bu yapısı, bizler arasında o dönemde gerçekleşen aktif tartışmaların ve fikir alışverişinin bir parçası oldu”.



“Farklı bakış açısı sunabildiğimiz, alanımız hakkında yorum ve değerlendirme yapabildiğimiz bir ders almak beni çok motive etti. Sadece ezbere dayalı olmaması gelişimime katkı sağladı.”



“Metaverse ortamı tasarlamak, yaratıcılığımı geliştirmemi ve olaylara farklı açılardan bakmamı sağladı.”



“Hukuki süreçlerini metaverse ortamları için düşünmek, öğrendiklerimi pratikte nasıl uygulayacağımı görmemi sağladı.”



“Yapay zekayı herkes kullanıyor biz de kullanıyoruz, en azından gizli saklı değil anlamlı ve etik bir şekilde nasıl kullanılır onu öğreniyoruz”.

# Kaynakça

- Bailenson, J. N. (2018). *Experience on Demand: What Virtual Reality Is, How It Works, and What It Can Do*. W.W. Norton & Company.
- Bonwell, C., & Eison, J. A. (1991). *Creating excitement in the classroom*. Washington, DC: George Washington University, School of Education and Human Development.
- Hwang, G. J., & Chien, S. Y. (2022). Definition, roles, and potential research issues of the metaverse in education: An artificial intelligence perspective. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 3, 100082.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*, 2(1), 486-497.