

2022 - 2023 / SOS731 - METAVERSE FELSEFESİ

GENEL TANIM / GENERAL DESCRIPTION

Ders Adı / Course Name	METAVERSE FELSEFESİ	
Ders Kodu / Course Code	SOS731	
Ders Türü / Course Type	Seçmeli Ders Grubu	
Ders Seviyesi / Course Level	Lisans	
Ders Akts Kredi / ECTS	5,00	
Haftalık Ders Saati (Kuramsal) / Course Hours For Week (Theoretical)	2,00	
Haftalık Uygulama Saati / Course Hours For Week (Objected)	0,00	
Haftalık Laboratuar Saati / Course Hours For Week (Laboratory)	0,00	
Dersin Verildiği Yıl / Year	4	
Öğretim Sistemi / Teaching System	Birinci Öğretim	
Eğitim Dili / Education Language	Türkçe	
Ön Koşulu Olan Ders(ler) / Precondition Courses	Yok	No
Amacı / Purpose	<p>Metaverse'un genel amacı, sanal, paylaşılan bir evren aracılığıyla başkalarıyla bağlantı kurmaktır. İster iş, ister kişisel gelişim veya sadece eğlence için olsun, metaverse, dünyanın her yerinden insanları birbirine bağlayarak gerçeklik ve mesafe sınırlarını aşmak için vardır. Bu derste amaç bu sanal dünyayı felsefi olarak ele almak ve sorgulamaktır. Teknoloji hakkında felsefi sorular soran bir alan olan teknofelsefe, aslında geleneksel felsefi soruları cevaplandırmak için teknolojiyi kullanır. Teknoloji felsefesinin anahtarı, felsefe ve teknoloji arasındaki iki yönlü etkileşimdir. Felsefe, teknolojiyle ilgili çoğunlukla yeni sorulara ışık tutmaya yardımcı olur. Teknoloji, felsefeyle ilgili çoğunlukla eski sorulara ışık tutmaya yardımcı olur. Bu ders aynı anda her iki tür soruya ışık tutmaya çalışmaktadır. En azından sanal gerçeklik teknolojisi, Descartes'ın problemini açıklamaya yardımcı olur - yani, etrafımızdaki gerçeklik hakkında herhangi bir şeyi nasıl bilebiliriz? Gerçeğin bir yanılsama olmadığını nereden biliyoruz?</p>	<p>The overall goal of the Metaverse is to connect with others through a virtual, shared universe. Whether it's for work, personal growth or just for fun, the metaverse exists to connect people from all over the world, breaking the boundaries of reality and distance. The aim of this course is to consider and question this virtual world philosophically. Asking philosophical questions about technology</p> <p>The field of technophilosophy actually uses technology to answer traditional philosophical questions. The key to the philosophy of technology is the two-way interaction between philosophy and technology. Philosophy helps shed light on often new questions about technology. Technology helps shed light on mostly old questions about philosophy. This course attempts to shed light on both types of questions at the same time. At least virtual reality technology helps explain Descartes' problem - that is, how can we know anything about the reality around us? How do we know that truth is not an illusion?</p>

İçeriği / Content	<p>COVID-19 yüz milyonlarca insanı uzaktan çalışmaya zorladı. Masaüstü bilgisayarlarda salt okunur çevrimiçi içeriğin olduğu günlerden bu yana çok yol kat ettik. Sanal ve fiziksel ortamlar arasındaki sınır günümüzde her zamankinden daha bulanık hale geldi. Bu nedenle, şu anda en önemli dijital dalganın ortasındayız. Metaverse, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve internetin tek bir yerde toplanmasıdır. Metaverse'un genel amacı, sanal, paylaşılan bir evren aracılığıyla başkalarıyla bağlantı kurmaktır. İster iş, ister kişisel gelişim veya sadece eğlence için olsun, metaverse, dünyanın her yerinden insanları birbirine bağlayarak gerçeklik ve mesafe sınırlarını aşmak için vardır. Kişilerin avaturları tarafından temsil edildiği bir sanal dünya anlamına gelen "Metaverse" terimi, internetin sanal bir dünyaya dönüşeceği vizyonunu tanımlamak için kullanılır. Bu düşünce ilk olarak 1992'de Amerikalı romancı Neal Stephenson tarafından bilim kurgu klasiği "Snow Crash" te kavramsallaştırıldı. Stephenson metaverse'u bireylerin farklı sanal teknolojiler aracılığıyla birbirleri ve çevreleri ile üç boyutlu fiziksel etkileşime girebilecekleri sanal bir gerçeklik olarak tanımlamaktadır. Bu sanal dünya interneti, bireylerin gerçek zamanlı olarak birbirleriyle etkileşime girip çıktıkları 3 boyutlu sanal bir yaşam alanı olarak öngörür. Amaç, 2 boyutlu internette barınan veya hayatlarımızda olup da dijitalleştirilebilecek olan her şeyi, 3 boyuta çevirip, dijital bir evrene aktarmaktır. Anlayacağınız, metaverse sayesinde interneti, 2 boyutlu bir ekrandan çıkarıp, 3 boyutlu dijital bir evrene taşımış olacağız. Teknoloji felsefesi (1) teknoloji hakkında felsefi sorular sormanın ve (2) geleneksel felsefi soruları yanıtlamaya yardımcı olmak için teknolojiyi kullanmanın birleşimidir. İsim, Kanadalı -Amerikalı filozoftan esinlenmiştir. Patricia Churchland, 1987'de yayımladığı neurophilosophy isimli kitabında, Nörofelsefe, sinirbilim hakkında felsefi sorular sormayı, felsefedeki geleneksel soruları yanıtlamaya yardımcı olmak için sinirbilimi kullanmayı birleştirir. Technophilosophy teknoloji ile aynı şeyi yapar. Teknoloji hakkında felsefi sorular soran bir alan olan teknofelsefe, aslında geleneksel felsefi soruları cevaplandırmak için teknolojiyi kullanır. Teknoloji felsefesinin anahtarı, felsefe ve teknoloji arasındaki iki yönlü etkileşimdir. Felsefe, teknolojiyle ilgili çoğunlukla yeni sorulara ışık tutmaya yardımcı olur. Teknoloji, felsefeyle ilgili çoğunlukla eski sorulara ışık tutmaya yardımcı olur. Bu ders aynı anda her iki tür soruya ışık tutmaya çalışmaktadır.</p>	<p>COVID-19 has forced hundreds of millions of people to work remotely. We've come a long way since the days of read-only online content on desktop computers. The boundary between virtual and physical environments has become more blurred than ever before. Therefore, we are currently in the middle of the most important digital wave. Metaverse is the gathering of virtual reality, augmented reality and internet in one place. The overall goal of the Metaverse is to connect with others through a virtual, shared universe. Whether it's for work, personal growth or just for fun, the metaverse exists to connect people from all over the world, breaking the boundaries of reality and distance. The term "Metaverse", which means a virtual world in which people are represented by their avatars, is used to describe the vision that the internet will become a virtual world. This idea was first conceptualized in 1992 by American novelist Neal Stephenson in the science fiction classic "Snow Crash." Stephenson defines the metaverse as a virtual reality in which individuals can interact physically with each other and their environment in three dimensions through different virtual technologies. This virtual world envisions the internet as a 3D virtual living space where individuals interact and exit each other in real time. The aim is to convert everything that resides on the 2D internet or that can be digitized in our lives to 3D and transfer it to a digital universe. As you can see, thanks to the metaverse, we will move the internet out of a 2D screen and into a 3D digital universe. Philosophy of technology is a combination of (1) asking philosophical questions about technology and (2) using technology to help answer traditional philosophical questions. The name is inspired by the Canadian-American philosopher. In her 1987 book Neurophilosophy, Patricia Churchland combines asking philosophical questions about neuroscience and using neuroscience to help answer traditional questions in philosophy. Technophilosophy does the same with technology. Technophilosophy, a field that asks philosophical questions about technology, actually uses technology to answer traditional philosophical questions. The key to the philosophy of technology is the two-way interaction between philosophy and technology. Philosophy helps shed light on often new questions about technology. Technology helps shed light on mostly old questions about philosophy. This course attempts to shed light on both types of questions at the same time.</p>
Önerilen Diğer Hususlar / Recommended Other Considerations	-	-
Staj Durumu / Internship Status	-	-
Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar / Books / Materials / Recommended Reading	Kornwachs, K. (2021). Teknoloji Felsefesine Giriş. Runik Kitap: İstanbul	Kornwachs, K. (2021). Teknoloji Felsefesine Giriş. Runik Kitap: İstanbul
Öğretim Üyesi (Üyeleri) / Faculty Member (Members)	Dr. Öğr. Üyesi Fikret YILMAZ	Asst. Prof. Dr. Fikret YILMAZ

ÖĞRENME ÇIKTILARI / LEARNING OUTCOMES

1	Felsefedeki en eski sorulardan bazılarını ele alarak özellikle de dış dünya sorununa ilişkin tartışmalarının işlenmesine imkan tanır.	It allows the treatment of some of the oldest questions in philosophy, particularly its discussion of the problem of the outside world.
2	Sanal gerçeklik teknolojisi felsefe problemlerini açıklamaya yardımcı olur.	Virtual reality technology helps explain philosophy problems.
3	Sanal gerçeklik teknolojisi, dış dünya sorunlarını anlamamıza katkı sunar.	Virtual reality technology contributes to our understanding of external world problems.
4	Teknolojiyi zihinle ilgili geleneksel soruları aydınlatmak için de kullanacağız: Zihin ve beden nasıl etkileşir? Bilinç nedir? Zihin bedenin ötesine geçer mi?	We will also use technology to illuminate traditional questions about the mind: How do mind and body interact? What is consciousness? Does the mind go beyond the body?
5	Kavramsal düşünme becerisi geliştiğinden, tutarlı ve etkili hukuki argüman ve karşı argüman oluşturabilmek	Being able to create coherent and effective legal arguments and counter-arguments as conceptual thinking skills are developed.

HAFTALIK DERS İÇERİĞİ / DETAILED COURSE OUTLINE

Hafta / Week			
1	Teorik Dersler / Theoretical	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Teknoloji Felsefesine Giriş	Anlatım, Tartışma	-
	Introduction to Philosophy of Technology	Expression, Discussion	-
2	Teorik Dersler / Theoretical	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Metaverse	Anlatım, Tartışma	-
	Metaverse	Expression, Discussion	-
3	Teorik Dersler / Theoretical	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Metaverse	Anlatım, Tartışma	-
	Metaverse	Expression, Discussion	-
4	Teorik Dersler / Theoretical	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Gerçeklik ve Sanallık	Anlatım, Tartışma	-
	Reality and Virtuality	Expression, Discussion	-
5	Teorik Dersler / Theoretical	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Simülasyon Teorisi	Anlatım, Tartışma	-
	Simulation Theory	Expression, Discussion	-
6	Teorik Dersler / Theoretical	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Simulation Theory	Anlatım, Tartışma	-
	Simulation Theory	Expression, Discussion	-

7	Teorik Dersler / Theoretical	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Ara Sınav	-	-
	Midterm Exam	-	-
8	Teorik Dersler / Theoretical	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Zihin ve Beden Problemi	Anlatım, Tartışma	-
	Mind and Body Problem	Expression, Discussion	-
9	Teorik Dersler / Theoretical	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Zihin ve Beden Problemi	Anlatım, Tartışma	-
	Mind and Body Problem	Expression, Discussion	-
10	Teorik Dersler / Theoretical	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Değer Problemi	Anlatım, Tartışma	-
	Value Problem	Expression, Discussion	-
11	Teorik Dersler / Theoretical	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Metaverse ve Eğitim	Anlatım, Tartışma	-
	Metaverse and Education	Expression, Discussion	-
12	Teorik Dersler / Theoretical	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Metaverse ve Hukuk	Anlatım, Tartışma	-
	Metaverse and Law	Expression, Discussion	-

13	Teorik Dersler / Theoretical	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Metaverse ve Sosyoloji	Anlatım, Tartışma	-
	Metaverse and Sociology	Expression, Discussion	-
14	Teorik Dersler / Theoretical	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Metaverse ve Ekonomi	Anlatım, Tartışma	-
	Metaverse and Economy	Expression, Discussion	-

DEĞERLENDİRME / EVALUATION

Yarıyıl (Yıl) İçi Etkinlikleri / Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Quiz / Quiz	3	60
Tartışma / Discussion	1	10
Ev Ödevi / Homework	1	30
Toplam / Total:	5	100
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		50
Yarıyıl (Yıl) Sonu Etkinlikleri / End Of Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Final Sınavı / Final Examination	1	100
Toplam / Total:	1	100
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		50
Etkinliklerinin Başarı Notuna Katkı Yüzdesi(%) Toplamı / Total Percentage of Contribution (%) to Success Grade:		100
Değerlendirme Tipi / Evaluation Type:		

İŞ YÜKÜ / WORKLOADS

Etkinlikler / Workloads	Sayı / Number	Süresi (Saat) / Duration (Hours)	Toplam İş Yüğü (Saat) / Total Work Load (Hour)
Final Sınavı / Final Examination	1	1,00	1,00
Bütünleme Sınavı / Makeup Examination	1	1,00	1,00
Quiz / Quiz	3	1,00	3,00
Derse Katılım / Attending Lectures	14	2,00	28,00
Tartışma / Discussion	1	24,00	24,00
Bireysel Çalışma / Self Study	3	5,00	15,00
Okuma / Reading	5	5,00	25,00
Ev Ödevi / Homework	1	28,00	28,00
Toplam / Total:	29	67,00	125,00
Dersin AKTS Kredisi = Toplam İş Yüğü (Saat) / 25,00 (Saat/AKTS) = 125,00/25,00 = 5,00 ~ 5.00 / Course ECTS Credit = Total Workload (Hour) / 25,00 (Hour / ECTS) = 125,00 / 25,00 = 5,00 ~ 5.00			

PROGRAM VE ÖĞRENME ÇIKTISI / PROGRAM LEARNING OUTCOMES

Öğrenme Çıktıları / Learning Outcomes	Program Çıktıları / Program Outcomes														
	1.1.1	1.1.2	1.1.3	1.1.4	1.1.5	1.1.6	1.1.7	1.1.8	1.1.9	1.1.1	1.1.1	1.1.1	1.1.1	1.1.1	1.1.1
1.Felsefedeki en eski sorulardan bazılarını ele alarak özellikle de dış dünya sorununa ilişkin tartışmalarının işlenmesine imkan tanır. / It allows the treatment of some of the oldest questions in philosophy, particularly its discussion of the problem of the outside world.	3			3		5	4								
2.Sanal gerçeklik teknolojisi felsefe problemlerini açıklamaya yardımcı olur. / Virtual reality technology helps explain philosophy problems.		2			3		3								
3.Sanal gerçeklik teknolojisi, dış dünya sorunlarını anlamamıza katkı sunar. / Virtual reality technology contributes to our understanding of external world problems.				3			4	4			3	4	4		
4.Teknolojiyi zihinle ilgili geleneksel soruları aydınlatmak için de kullanacağız: Zihin ve beden nasıl etkileşir? Bilinç nedir? Zihin bedenin ötesine geçer mi? / We will also use technology to illuminate traditional questions about the mind: How do mind and body interact? What is consciousness? Does the mind go beyond the body?					3							4			
5.Kavramsal düşünme becerisi geliştiğinden, tutarlı ve etkili hukuki argüman ve karşı argüman oluşturabilmek / Being able to create coherent and effective legal arguments and counter-arguments as conceptual thinking skills are developed.															

Katkı Düzeyi / Contribution Level : 1-Çok Düşük / Very low, 2-Düşük / Low, 3-Orta / Moderate, 4-Yüksek / High, 5-Çok Yüksek / Very high