Digital Embodiment and Social Presence in Immersive Art and Design Education

Assist. Prof. Dr. Levent ÇORUH - Erciyes University Faculty of Fine Arts

ABSTRACT

In today's world, the impact of contemporary digital culture is more pronounced than ever, leading to significant changes in our sense of self and our connection to the physical environment. Before the advent of extended reality technologies, digital culture introduced the concept of "digital disembodiment", which refers to a disconnect between the mind and body. However, with the rise of technologies like Virtual Reality (VR), digital interfaces now create an immersive experience that feels more like being physically present. Previously, using text-based digital environments caused a separation between our physical bodies and our minds. In contrast, the current landscape allows for a "re-embodiment" within digital spaces. The advanced capabilities of VR technologies enable users to control a digital avatar in these environments, creating the illusion of presence. This shift in experience also allows for social interaction—being present with others in a digital reality. This phenomenon is known as "social presence" in immersive settings.

This paper explores how digital embodiment and social presence transform the learning experience in art and design education. It examines changes in traditional teaching methods, the emergence of new forms of expression, and the effects of these technologies on student collaboration, interaction, emotional exchange, and community building in digital spaces.

Keywords: Digital Embodiment, Social Presence, Virtual Reality, Art and Design Education.

Sürükleyici Sanat ve Tasarım Eğitiminde Dijital Bedenlenme ve Sosyal Mevcudiyet

Dr. Öğr. Üyesi Levent ÇORUH - Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi

ÖZET

Çağdaş dijital kültürün üzerimizdeki etkilerini günden güne daha fazla hissettiğimiz bugünün dünyasında benlik duygumuz ve fiziksel çevremiz ile bağlantımızda hiç olmadığı kadar köklü değişimlere şahit oluyoruz. Genişletilmiş gerçeklik teknolojileri öncesi dijital kültür zihin-beden arasındaki bağlantıdaki kopmalara işaret eden dijital bedensizleşme kavramını hayatımıza sokmuştu. Bugün sanal gerçeklik (VR) gibi teknolojilerin mümkün kıldığı oradaymış hissi veren dijital arayüzler insan bilgisayar etkileşimini başka bir boyuta taşımıştır. Daha önce metin bazlı vb dijital ortamlara girerken fiziksel bedenimiz ve zihnimiz arasındaki bağlantının kopukluğu söz konusuydu.Fakat bu yeni durumda dijital ortamda yeniden bedenlenme söz konusudur. VR teknolojilerinin gelişmiş özellikleri dijital uzaydaki dijital bir kuklanın zihnimiz tarafından yönetilmesini ve dahası bizlere orada bulunma ilüzyonunu yaratmasını mümkün kılmaktadır. Alternatif dijital bir gerçeklikte var olmanın ötesi, diğerleriyle birlikte orada olmaktır. Bu durum Immersive çevrelerdeki “sosyal mevcudiyet” olarak anılmaktadır.

Bu çalışma Dijital bedenlenme ve sosyal mevcudiyet’in sanat ve tasarım eğitiminde öğrenme deneyimini nasıl yeniden şekillendirdiğini (geleneksel öğretme yöntemlerini dönüştürmesi;

ifadenin yeni bir biçimi olması; Dijital spaces'te öğrencilerin işbirliği, etkileşimi, duygusal destek alıp-vermesi ve topluluk yaratması üzerindeki etkileri açılarından) tartışmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Bedenlenme, Sosyal Mevcudiyet, Sanal Gerçeklik, Sanat ve Tasarım Eğitimi.