

OTURUM 7: ocuk ve Tasarım: ocuęu Hedef Alan Tasarımlarda Paydař ve Etkileřim oęulluęu

Oturum Bařkanları

Dr. Öęr. Üyesi Göke Elif Baykal, Özyeęin Üniversitesi, İletişim ve Tasarım Bölümü

Dr. Öęr. Üyesi Iřıl Oygür, Özyeęin Üniversitesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü

İpek Kay, İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimari Tasarımda Biliřim Bölümü

ocuęu hedef alan tasarımlar oęunlukla tekil kullanıcı ile tasarım arasındaki iliřkiye odaklansa da, teknolojinin ocukların gündelik hayatları ile birleřmesi bu iliřkideki karmařık aęların dinamiklerine dikkat ekmektedir (Stoilova vd., 2021). Bu karmařık aęlarda, mekânlar ve ürünler kadar farklı paydařlar da tasarım sürecine, sonucuna, ve kullanımına etki etmektedir. Bu anlamda ocuęu hedef alan tasarımlarda insan-ürün, insan-mekân iliřkisi kadar insanlar arası iliřkiler, nesnelere arası iliřkiler ve bunların kiřisel özgürlüklere etkisi önem kazanmıřtır. Hızla yaygınlařan yapay zekâ, robot, takip cihazları gibi aynı anda her yerde bulunan (ubiquitous) ve veriye baęlı alıřan uygulamalar duruma farklı bir dinamik getirmektedir. Yeni nesil tasarımlar ocukların sosyal, fiziksel, duygusal, biliřsel gelişimine etki ettięi kadar özlük haklarına da tesir etmektedir (Charisi vd., 2020; UNCRC, 2021) ve ocukların kullanıcı olarak eylemlilięi (agency) ve paydařların bu süreçlerdeki aracı rolü daha da sık tartıřılmaktadır (Read vd., 2014). Burada farklı paydařlar eřitlilik göstermekte; tasarım kararlarına ve kullanım sürecine etki eden tasarımcıları, aileleri ve eęitim, saęlık, oyun sektörü alıřanları gibi aktörleri kapsamaktadır.

Bu oturumda, çocuk kullanıcıların gündelik yaşantılarına etki eden tasarım paydaşlarının rollerini anlamayı ve tasarım yoluyla anlatmaya ilişkin yolları düşünmeyi, tartışmayı ve geliştirmeyi umuyoruz ve aşağıdaki olası başlıklara yönelik bildiri katkılarınızı bekliyoruz:

1. Çocuğu hedef alan tasarımlarda farklı paydaşların rolü
2. Çocukların ihtiyacına ilişkin çözümler için farklı paydaşlar ile tasarım yöntemlerini kullanmak
3. Özel ihtiyaç sahibi çocukları gözetken kapsayıcı tasarım pratikleri
4. Çocuk kullanıcılarında çeşitliliği anlamak ve çeşitlilik için tasarım
5. Çocuğu hedef alan tasarım uygulamalarında paydaş yetkinliğinin sınırları ve ortak payda bulma
6. Çoğulun verisi mi, çocuğun verisi mi? Tasarım araştırmasında etik konular ve tasarımcının/tasarım araştırmacısının sorumlulukları

Kaynakça

Charisi, V., Malinverni, L., Schaper, M. M., ve Rubegni, E. (2020). Creating Opportunities for Children's Critical Reflections on AI, Robotics and Other Intelligent Technologies. *Proceedings of the 2020 ACM Interaction Design and Children Conference: Extended Abstracts* içinde (89-95).

UN Committee on the Rights of the Child (UNCRC). (2021). General Comment No. 25 (2021) on *Children's Rights in Relation to the Digital Environment*. 17 Eylül 2021 tarihinde https://tbinternet.ohchr.org/_layouts/15/treatybodyexternal/Download.aspx?symbolno=CRC/C/GC/25&Lang=en adresinden erişildi.

Read, J. C., Hourcade, J. P., Markopoulos, P., ve Iversen, O. S. (2014). Child Computer Interaction SIG: Towards Sustainable Thinking and Being. *CHI'14 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* içinde (1135-1138).

Stoilova, M., Livingstone, S., ve Khazbak, R. (2021). *Investigating Risks and Opportunities for Children in a Digital World: A Rapid Review of the Evidence on Children's Internet Use and Outcomes*. Innocenti Discussion Paper 2020-03. Floransa: UNICEF Office of Research – Innocenti.