

Murat Ülker yazdı: Metaverse işimizi nasıl etkiler?

<https://ekonomi.haber7.com/ekonomi/haber/3167252-murat-ulker-yazdi-metaverse-isimizi-nasil-etkiler>

Murat ÜLKER, 29 Kasım 2021



[Metaverse](#) dünyasını yaratmak için yıllık 10 milyar dolar gibi bir bütçe ayıran Zuckerberg, internetin geleceğinin Metaverse konseptinde olduğunu, mevcut içeriklere sadece erişilebildiğini fakat bu konsept ile karma gerçeklik sayesinde internetin somut, ulaşılabilir olacağını söylüyor.

METAVERSE DÜNYASININ BİLİNMEYENİ ÇOK AMA HAZIRLIKLIL OLMAK LAZIM!

Dönem dönem tüm dünyayı etkisi altına alan kavramlar, teknolojiler, ürünler ortaya çıkar ve ülkeden ülkeye konuşularak insanlığın gündelik yaşantısındaki normaller arasındaki yerini alır ya da kaybolur giderler. Son günlerde bilhassa teknoloji dünyasının gündemini işgal eden kavram ise Metaverse olarak öne çıkıyor. Hayatın normalleri arasında yerini ne kadar çabuk alacak, tahmini zor. Metaverse artık gündelik hayatınızın vazgeçilmezi olmuş olan dijital ve sosyal dünyada birleştirici bir yenilik olarak şimdiden üzerinde düşünülmesi gereken fırsatlar ve değişimler vaat ediyor.

Öncelikle kavramı tahlil edecek olursak; Yunanca, “sonra, ötesi” anlamlarına gelen Meta ve İngilizce’de “evren” anlamına gelen Universe kelimeleri ile türetilen kavram, fiziksel dünya ile dijital dünyanın iç içe geçtiği, tüm dijital evrenlerin birleştiği bir kurgusal sanal evreni ifade

etmektedir. Ben ise duyar duymaz meta=mal/hizmet, verse=aksi/tersi diye düşündüm, yani hakikat olarak ne biliyorsak aksi diyebiliriz.

Günümüzün internet kullanıcıları çeşitli platformlar üzerinden birbiriyle iletişim kurabiliyor ve çeşitli topluluklara katılarak etkileşim oluşturabiliyor. Geliştirilmesi planlanan yeni evrende ise iletişimin sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik uygulamaları ile bir deneyime dönüştürülmesi, fiziksel varlığımızı sanallaştırılarak adeta bir dijital ikizimizin (avatar) bu yeni evrende gezmesi, oyun oynaması, çalışması, alışveriş yapması, hatta eğlenmesi yani fiziksel hayatta yaptığı her şeyi bu sanal evrende yapabilmesi hedefleniyor. Günümüz teknolojisi ile tüm bunlar henüz gerçekleşme aşamasında bir hayal olsa da Metaverse düşüncesi akıllara ilk düştüğü günden bu yana hiç bu kadar sahici gelmemiştir bana... Bunun hayalperestlik olduğunu söyleyenler geleceği tahmin edenler olmayacaktır.

Metaverse kavramıyla ilk olarak ödüllü bilim kurgu yazarı Neal Stephenson'ın Türkçe'ye de Parazit adıyla tercüme edilen Snow Crash adlı romanında karşılaşılmıştır. Ne yazık ki bu tür kitapları iş yoğunluğum nedeniyle okuyamıyorum. Arkadaşlarımdan öğrendim, Stephenson, gelecek temasını işleyen 600-700 sayfalık romanlar yazıyormuş. Söz konusu romanda insanların avatarlarıyla temsil edildiği bir sanal evren konu ediliyor ve Metaverse kavramı dillendiriliyor.

Aslında biz bu konuyu ilk kez Neal Stephenson'dan duymadık bence.. Birleşik evrenler ve bu evrenlerin fiziksel dünyayla etkileşimi hayali hep bilim-kurgu filmlerinin en fazla tercih edilen konularından biri diye düşünüyorum. Merakla izlediğim Matrix, Tron, Total Recall, Black Mirror filmlerinde, dizilerde bu yeni evreni tanımlamaya yönelik kurgular oluşturulmuyordu? Metaverse tanımını en anlaşılır şekilde zihinlerimizde canlandıran film 2018 yılında vizyona giren ve yönetmenliğini Steven Spielberg'in yaptığı Ready Player One (Başlat) filmiydi. Filmde fiziksel dünyada yaşadığı sıkıntılardan uzaklaşmak için sanal gerçeklik evreni Oasis'e giden bir gencin hikayesi anlatılıyordu. Hikâye genel olarak klasik iyi kötü mücadelesi olsa da hikayenin geçtiği evren önümüzdeki yıllarda fiziksel gerçekliği dahi yutma potansiyeli bulunan Metaverse aleminin zihinlerimizde canlandırılmasını kolaylaştıracak türdendi.

Şimdi şunu da belirtmeliyim; benim bu metaverse evrenle ilk buluşmam rahmetli anneannemin bana anlattığı kıssalarla olmuştur. O zamanki evliya kullar hakkında tayyi mekân, tayyi zaman hikayeleri anlatırdı. Babaannemin anlattıklarından öğrendiğim bu kavramları daha sonra araştırdım ve sözlükte “dürüp bükme; mesafe katetmek, geçip gitmek” anlamlarındaki tay (tayy) kelimesi tasavvufta uzak bir yere bir anda gitmek, an içinde çok uzun bir zaman yaşamak, aynı anda birden fazla yerde bulunmak gibi olağan üstü durumları belirtmek için kullanıldığını

öğrendim. Kavramın mekânla ilişkisi “tayı-i mekân, bast-ı mekân”, zamanla ilişkisi “tayı-i zaman, neşr-i zaman, bast-ı zaman” şeklinde ifade ediliyor. Kur’an’da iki yerde geçen tay, kıyamet günü göklerin Allah’ın kudret eliyle dürüleceğini beyan etmek için zikredilmiş.

Hadislerde hem kıyamet gününe atfen hem de gündelik bir fiil olarak yer almış. Modern dönemde, tarih ve zaman algısına bağlı olarak insan zihninin çağlar üstü bilgi ya da yorum üretme yeteneği bu kavramla ifade edilmiş, meselâ Nâmık Kemal insanın akıl yoluyla tayı-i zaman ve tayı-i mekân edercesine tarihî bilgiyi ürettiğini söylemiş, Yahyâ Kemal Beyatlı, “Çık tayı-i zaman et açılır her perde / Bir devr geçir istediğin her yerde / Ben hicret edip zamanımızdan yaşadım / İstanbul’u fethettiğimiz günlerde” rubâîsiyle bu muhayyileye yer vermiş. Hoca Tahsin, fennin gelişmesiyle tayı-i zaman ve tayı-i mekâna erişilerek gezegenler arası yolculukların imkânını dile getirirken pozitivist bilginin son sınırını bu kavramlarla ilişkilendirmiş. Diyanet İşler Başkanlığı’nın Türkiye İslam Ansiklopedisi Tay maddesi (1) günümüzde bilim kurgu edebiyatının ve fiziksel gerçekliğe ilişkin model arayışlarının tay kavramına örnek olan menkıbelere dönük ilgiyi canlı tuttuğu görüldüğünü de ifade ediyor.

Önceleri filmlerin ve daha çok oyunların gündeminde bulunan Metaverse kavramını tekrar tüm dünyanın gündemine getiren şey ise; Facebook’un kurucusu Mark Zuckerberg’in yatırımcılarla yaptığı bir online toplantıda (2) Facebook’u bir sosyal medya şirketi olmanın ötesine taşıyarak gerçeğe yakın bir sanal dünya sunan bir şirkete dönüştürmek istediğini açıklaması oldu. Bu hedefe odaklanmak için olsa gerek kısa bir zaman önce Facebook’un ismi de Meta olarak değiştirildi. Zuckerberg, isim değişikliğini şirketin rotasını kalıcı olarak Metaverse’e çevirmek ve yeni bir vizyon oluşturmak için yaptığı iddiasında ama bence de bu değişiklikte Facebook’un da karıştığı Cambridge Analytica gibi veri krizlerinin de payı var, itibarı yıpranan teknoloji devinin üzerindeki yükü hafifletmek için şimdi bu hamleyi yaptığını söylemek hiç de yanlış olmaz.

Metaverse dünyasını yaratmak için yıllık 10 milyar dolar gibi bir bütçe ayıran Zuckerberg, internetin geleceğinin Metaverse konseptinde olduğunu, mevcut içeriklere sadece erişilebildiğini fakat bu konsept ile karma gerçeklik sayesinde internetin somut, ulaşılabilir olacağını söylüyor.

2014 yılında sanal gerçeklik başlıkları ve yazılımları konusunda uzmanlaşan Oculus VR şirketini 2milyar Amerikan dolarına satın alan Zuckerberg sonraki dönemlerde de AR gözlükleri ve bilekliklerine yatırımın yanı sıra BigBox VR gibi oyun stüdyosunu da satın alarak bu alanda şirkete derinlik kazandıracak hamleler yapmıştı. Oculus VR 2. versiyonun daha başarılı olduğu ve uzun süre kullanımda daha az başağrısı yaptığı söyleniyor.

Zuckerberg'in internetin geleceği olarak ifade ettiği bu yeni evreni günümüzdeki deneyimlerimizle karşılaştıracak olursak; günümüzde internet üzerindeki veriler/içerikler kullanıcılar ve yayıncılar arasında karşılıklı olarak paylaşılıyor. Fakat yeni evrende salt metin veya video içeriklerinin ötesinde 3 boyutlu içeriklerle doğrudan etkileşime girilmesi ve okumanın, görmenin ötesinde içeriğin deneyimlenebilir olması düşünülüyor. Örneğin Contemporary Istanbul'da sergilediğimiz bir eseri Web 2.0 dünyasında sadece ekranlarda görüntüleyebiliyor, eser hakkında yazılan bir makaleyi okuyabiliyorsunuz. Metaverse evreni gerçekleştiğinde ilgili eser hakkında bilgiler kullandığımız başlığın camında belirecek ve siz bizzat eserin olduğu sanal salona girerek eseri deneyimleyebileceksiniz.

Bildiğim kadarıyla bu evrenin ilk aşamalarında Sanal Gerçeklik veya Artırılmış Gerçeklik uygulamalarıyla göze hitap etmesi planlanıyor. Fakat sonraki evrelerde giyilebilir teknoloji ürünleriyle desteklendiğinde nesnelerin aynı zamanda hissedilir olması sağlanacak. (3) Gerçekten bugün hayal etmesi zor olsa da insanın nelere kadir olduğunu göstermesi açısından dikkate değer bir gelecek bizleri bekliyor.

Her gün yeni teknolojilerle karşılaşıyoruz ama bu teknolojilere insanların adaptasyonunu bazen hayatın rutin dışına çıkan akışı belirliyor.

COVID-19 salgını öncesinde pek de tercih edilmeyen sanal toplantılar salgın endişesi nedeniyle evlerine kapanmak zorunda kalan hepimizin can simidi oldu ve salgının etkilerinin uzaması ve sanal toplantıların iş dünyasının yeni normal haline gelmesi nedeniyle bu alanda da ciddi gelişmeler sağlandı.

Bilmiyorum dikkatinizi çekti mi krizi fırsata çevirmeye çalışan Facebook, şirketlerin artan farkındalığını da değerlendirerek bir basın toplantısı düzenledi ve toplantıda Oculus Quest VR başlığı için üretilen Horizon Workrooms uygulamasını tanıttı. Düz bir ekrana sıkıştırılan video bağlantılı toplantıların bir sanal gerçeklik ortamında sanki aynı ofiste yüz yüze toplantı yapıyormuş hissini yaratmak üzere geliştirildiğini belirten Zuckerberg, uygulamanın sunduğu beden dili kullanımının yanı sıra jest ve mimiklerle duygu aktarımının da yapılabilmesi nedeniyle Horizon Workrooms ile yapılan toplantıların etkileşimli bir dünya sunduğunu ifade ediyor. "Metaverse Sunumu" bu yeni uygulamayı satmak için üst imaj olabilir mi? Teknoloji şirketleri işi o kadar teknolojiye bağlayıp herşeyi teknolojiye başlatıp teknolojiye bitiriyorlar ki şüpheleniyorsunuz, ama ben eminim bu devrimin yakın olduğuna, baksanıza geçen yüzyılda anneannem bile bundan bahsediyordu.

Mesela, hepimizin dijital toplantılar için sıklıkla kullandığı bir diğer uygulama olan Teams için de Microsoft da yeni bir Metaverse çözümü olan Mesh'i duyurdu. Microsoft'tan yapılan açıklamada, (4) Mesh ile farklı fiziksel ortamlardan Teams toplantılarına katılan çalışanların avatarlarıyla toplantılara katılabileceği, aynı belge üzerinde çalışabileceği ve sohbet edebileceği bir karma gerçeklik ortamı oluşturmayı hedefledikleri belirtildi.

PEKİ, METAVERSE HAYALİNİ GERÇEKLEŞTİRME KONUSUNDA HANGİ AŞAMADAYIZ?

Metaverse ile ilgilenen kurumlar arasında Facebook (artık Meta) ve Microsoft ön plana çıkıyor, fakat bu teknolojiye yatırım yapan sadece bu iki teknoloji devi değil. Metaverse'ün oyun dünyasını da uçtan uca değiştireceğine inanan Epic Games CEO'su Tim Sweeney'in de şirketin Metaverse vizyonunu paylaşarak yatırımcılardan 1 milyar dolar yatırım topladığını biliyoruz.

Kullanıcıların yeni oyunlar programlamasına ve diğer kullanıcıların bu oyunları oynamasına imkân sağlayan bir çevrimiçi oyun geliştirme platformu olan Roblox'ta da Metaverse hareketliliği yaşanıyor. Özellikle ekosisteme şimdiden yatırım yaparak Z kuşağını ıskalamamayı amaçlayan Nike, sanal ürünleri için Patent ve Ticari Marka Ofisine başvuruda bulunarak ürünlerinin tescil edilmesini istedi. Ayrıca Nike, Gucci ve Lego gibi küresel markalar Roblox platformunda sanal mağaza deneyimleri sunmaya başladı.

Tüm bu gelişmeleri üstüste koyduğumuzda aklıma "Belirme" olarak adlandırdığımız bir metafor geliyor. Belirme, tek başına herhangi bir fonksiyonu olmayan parçaların bir araya gelerek her bir parçada olmayan bir yeteneğin ortaya konmasını ifade ediyor. Örneğin bir uçağın tekerlerini, kanatlarını, radarını, motorlarını, gövdesini tek tek değerlendirdiğimizde herhangi bir fonksiyon ifa etmiyor fakat belirli bir düzende bir araya getirildiğinde hayranlık duyulan "uçma" yeteneği ortaya çıkıyor.

Metaverse evrenini de tam olarak buna benzetiyorum; Sanal Gerçeklik (Virtual Reality), Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality), Genişletilmiş Gerçeklik (Extended Reality), Karma Gerçeklik (Mixed Reality), yapay zeka, blok zinciri, 5G, giyilebilir teknolojiler, sensör teknolojileri ve işlemci mimarileri gibi teknolojiler her biri kendi başına bir işlev ihtiva ediyor fakat bu teknolojiler belirli bir ahenkte bir araya geldiğinde ise bir şeyler "beliriyor" ve Metaverse evrenini hayal olmaktan çıkarıp dünyanın yeni normal haline getirebilecek ipuçlarını veriyor.

Şöyle bir deneyimimden söz etmek istiyorum, yakın zamana kadar fmcg’de elliye aşkın kategoride üretim ve dağıtım faaliyetindeydik. 80 adedi aşkın fabrikalarda bu üretim sürdürülüyordu. Ben ise mühendis bile olmamama rağmen bu fabrikaların teşebbüsünde bulunmuş, hatta makinelerini dizayn ve imal etmişim. Nasıl mı, önce herşeyi kafamda kurar sonra düz bir beyaz duvarda hayal eder çalıştırırdım. Beni sigaya çeken mühendislere de “valla gördüm çalışırken” derdim. Ekip de çarnaçar gerçekleştirirdi.

İŞİMİZİ NASIL ETKİLER?

Metaverse evreninin ilk olarak insanla en fazla etkileşim halinde olan perakende sektörünü ciddi anlamda etkileyeceğini düşünüyorum. Özellikle pandeminin etkisiyle fiziksel mağazalardan online/mobile ticarete doğru kayan tüketicilerin satın alma tercihlerinin Metaverse deneyiminin ardından sanal evrene hatta global sanal evrene doğru yön değiştireceğini tahmin etmek hiç de güç değil. Ben de 10 yıl sonra etkin bir biçimde kullanılabilir durumda olacağı düşünülen Metaverse evreninin ortaya çıkaracağı yeni müşteri beklentisine bugünden hazırlanmanın perakende sektörünün önündeki en önemli meydan okumalardan biri olacağını düşünenlerdenim.

Bunun nasıl olacağı sorusunun cevabı ise hem çok kolay hem de çok zor. Kolay, çünkü Metaverse evreni için yapılan tarife göre bu evren fiziksel evrenin bir uzantısı, bir yansıması olacak, bu durumda fiziksel ortamlarda yapılan uygulamaları ve uygulanan stratejileri başarılı bir şekilde sanal gerçeklik mağazalarına da uyarlayabilirsek fiziksel dünyadaki başarımızı devam ettirmememiz için herhangi bir neden bulunmuyor. Zor çünkü Metaverse evreni hakkında fikir yürütebileceğimiz birçok gelişme olsa da henüz tam olarak bu evrenin nasıl işleyeceğini kimse bilmiyor.

Önümüzde henüz yeni yeni şekillenen birkaç örnek olsa da bu örneklerin de sanal mağazacılığın emekleme aşamasını teşkil ettiğini unutmamamız gerekiyor. Virtual Imporium bu anlamda dikkat çeken örneklerden sadece biri. Sanal mağazaları gezebildiğiniz, kişiselleştirilmiş müşteri deneyimi sunan ve kampanyalarını da dijital mecralar üzerinden geliştiren bu yeni konseptin bir diğer üyesi Central Retail ve Taylandlı Telekom operatörü AIS 5G’nin iş birliği ile geliştiriliyor. 20 uluslararası moda markasının birlikte hizmet vereceği bu yeni sanal alışveriş merkezi Asian Lifestyle, M Lifestyle ve RS Mall gibi diğer sanal alışveriş noktalarını da içeren V-Avenue ekosisteminin bir parçası olacak.

İhtiyaçlar ve satın alma deneyimi açısından düşündüğümüzde akla ilk olarak fiziksel dünyada tükettiğimiz ürünlere sanal mağazalarda oturduğumuz yerden erişmek, beğendiğimiz bir takım

elbiseyi AR ile üzerimizde denedikten sonra almak gibi deneyimler gelse de sanal dünyanın kendi değerleri içinde insanların harcama yapacağı bir ekonominin oluşacağını da ıskalamamak gerekiyor.

Örneğin fiziksel dünyada önem verdiğiniz takım elbiseniz kadar sanal evrendeki avatarınızın elbisesini de önemseme ve bu elbise için bütçe ayırmak günün insanı için çok uçuk gelse de dijital yerliler için bu sıradan bir davranış olacak. Sansasyonel satın alma haberleriyle sıklıkla duyduğumuz NFT tablolar, elbiseler, fotoğraflar, ayakkabılar da Metaverse evreninde tam olarak karşılığını bulmuş olacak. Moda markaları ve spor ekipmanı üreticileri bu evrene şimdiden yatırım yapmaya başlayarak çevrimiçi sanal elbiseler, şapka ve ayakkabılar satmak için patent başvurusunda bulunmuşlar bile.

Sanal evrende düşünceler genellikle görülen nesnelere etrafında odaklanıyor, merak ettiğim peki ya lezzet de dijitalleştirilebilir mi? Konu üzerinde düşüncelerinizi serbest bıraktığımızda oldukça ilginç noktalara ulaşıyorsunuz: Nörobilimci David Eagleman'ın Incognito kitabında ele aldığı olay oldukça dikkat çekiciydi. Çocukluk çağı hastalığı nedeniyle 13 yaşında görme yeteneğini kaybetmiş bir dağcı olan Erik Weihenmayer, diline bağlı 600 elektrondan oluşan bir plaka ve BrainPort (7) gözlüğüyle görme yetisini farklı bir yoldan olsa bile kazanmış ve Everest'e tırmanarak Time Dergisi'nin kapağına çıkmıştı. Weihenmayer'ın gözlüğünden gelen görüntüleri elektrik sinyallerine dönüştürülmüş, bu sinyaller diline bağlı olan elektrotlar aracılığıyla beynine iletilmiş ve beyninde bu görüntülerin oluşması sağlanmıştı. Bu gelişme akla şu soruyu getiriyor, eğer duyu organlarımızdan beynimize giden sinyalleri farklı kanallardan da olsa beynimizin ilgili bölgesine ilettiğimizde istenen sonucu elde edebilecek miyiz? Brainport cihazı bunun mümkün olabileceğini gösteriyor.

Peki aynı şey lezzetin dijital olarak sanal ortamlara aktarılması için neden mümkün olmasın değil mi? Tesla, SpaceX ve Starlink gibi projelerin fikir babası Elon Musk'ın bir diğer çılgın açan projesi Neuralink'i duymuştuk. O bunu mümkün kılabilir mi? Neuralink, insan beynine bağlanabilir bir implant ile bir beyin-bilgisayar arayüzü oluşturmayı ve düşünceleri sayısallaştırarak komutlara dönüştürmeyi ve internete bağlı cihazları düşünce gücüyle yönetebilmeyi amaçlıyordu. Burada kilit nokta beyindeki sinyallerin sayısallaştırılabilmesi zira eğer beyin fonksiyonları tam anlamıyla sayısallaştırılabilirse insanın duygularının ve hislerinin de sayısallaştırılması mümkün olacak diyebiliriz belki de. Peki tat ve haz duyguları da sanallaştırılabilir ve algoritmalara dökülebilirse gıdanın geleceği nasıl şekillenir?

Böylesi bir durumda örneğin ikonik ürünümüz Halley'in zihnimize yarattığı hazı algoritmalara dökerek NFT halinde Metaverse sanal mağazalarında tüketiciye sunmamız

kaçınılmaz olacaktır. Fiziksel olarak Halley’i alıp ambalajını açarak tüketmek yerine sanal Halley’i satın alıp lezzet algoritmasını Neuralink benzeri bir beyin arayüzü ile yorumlatarak bu hazzı yaşamak isteyen tüketiciler de yüksek ihtimalle dijital çağa doğan bugünün çocukları arasından çıkacak. Bu değişim çok imkânsız görünüyor olabilir, zira bizlere de kâğıttan gazeteyi okumanın hazzını terk ederek bilgileri ekranlardan edineceğimiz fikri bir hayli uzak geliyordu. Fakat hayatın akışı ve gençlerin tercihleri kâğıttan değil ekranlardan yana oldu.

Henüz emekleme aşamasında olan ve onlarca teknoloji şirketinin gelişimine katkı sunmak için milyarlarca dolar yatırım yaptığı Metaverse evreninin gerçekleşmesi durumunda bizler de daha önceki yıllarda ve değişimlerde olduğu gibi bu değişime de en iyi şekilde adapte olarak gerek fiziksel gerekse sanal evrenlerde hayata mutluluk katmaya devam edeceğiz. Günün birinde müşterilerimiz algoritmaların sağlayacağı Halley lezzetini NFT formatında tüketerek mutlu olacaksa biz de onları mutlu etmek için bugünden bunun için hazırlanmaya başlamalıyız. Şu an için epeyce uzak görünüyor ama gelecek de bir gün gelecek...