

SON TEKNOLOJİ MİTİ “METAVERSE” HAKKINDA HERŞEY

<https://fikirturu.com/teknoloji/son-buyuk-teknoloji-miti-metaverse-hakkinda-her-sey/>

18 Kasım 2021

Facebook’a adını deęiřtiren “metaverse” nedir? Neden bu kadar yatırım çekiyor? Hangi alanlarda ne işe yarayacak? “İnternetin geleceęi” mi olacak? Yoksa yeni bir “teknoloji balonu” mu? Başarılı olursa gerçek dünya bir darbe daha mı alacak?

Facebook, Ekim ayı sonunda, tıpkı Google’ın holding şirketinin adını Alphabet olarak deęiřtirmesi gibi, holdingin adını Meta olarak deęiřtirdiğini açıklarak řaşkınlık yarattı. Ama asıl bomba, şirketin kurucusu Mark Zuckerberg’ün, Meta’nın bundan böyle “bir Metaverse şirketi” olacaęın açıklaması oldu. O günden beri bir *metaverse* fırtınası koptu. Herkes bu yeni sihirli kelimenin anlamını öğrenmeye, yatırımcılar cüzdanlarına sarılmaya başladı. Peki, bu metaverse hakkında ne biliyoruz? Nedir yahut ne deęildir? Yeni bir teknoloji balonu mu? Yoksa teknoloji duraęında gelinen son muhteřem durak mı? Endiřelenmeli miyiz, fırsat mı kovalamalıyız? Sanal etkinlikler şirketi *Virtual Edge*, bu sorulara yanıt arayan bir makale yayınladı. Bölümler aktarıyoruz:

“Daha internetin devasa potansiyeli ve olanaklarını yeni yeni keřfetmeye başlamıřken Silikon Vadisi’nin yarı tanrıları *Metaverse* adı verilen sanal dünyayla çıkageldiler. Mark Zuckerberg, Facebook’un adını Meta olarak deęiřtirdiğini duyurduęundan beri, yatırımcıların metaverse dünyasına olan ilgisi arttı. Microsoft ve Facebook gibi teknoloji devleri, başarılı olursa interneti ve insan etkileřimini başka bir düzeye çıkaracak metaverse’ün inřasına proaktif katkıda bulunuyor.

Metaverse gerçek mi?

Metaverse’ün ne olduęundan önce, böyle bir şeyin var olup olmadıęını sorusunun yanıtını vermek gerekiyor. Bugün, bu sorunun yanıtı, ‘hayır, metaverse henüz laboratuvarında bir kavramdır’ olur. Ama metaverse internet için bir vizyondur ve birkaç yıl içinde gerçekten var olabilir.

Öte yandan metaverse, henüz gerçekleştirilmemiř uzak bir fikir olsa da sanal video oyunları gibi oyunlar aracılıęıyla onun belirli yönlerini görebilir veya zaten tatmıř olabilirsiniz. Sanal oyunlar piyasada hayli popülerdir ve gerçeklikten öğelerle sanal dünyanın ne olabileceęine dair bir fikir verir. Ancak bu cihazlar metaverse deęil, metaverse’ün örnekleridir ve onun nasıl olabileceęi konusunda yalnızca fikir verir.

Metaverse nedir?

Henüz kavramsal aşamadayken metaverse'ü tanımlamak güç... Metaverse kavramının evrensel olarak kabul edilmiş standart bir tanımı henüz yok.

Investopedia'ya¹ göre metaverse, sosyal medya kaynaklarının, artırılmış gerçeklik oyunlarının ve sanal gerçeklik çevrimiçi oyunlarının tek bir platformda bir araya getirilmesidir. Ayrıca, kullanıcıların sanal olarak etkileşime girmesine ve kripto paraların kullanılmasına izin veren birimleri de içerir. Yani, kullanıcının deneyimini yepyeni bir düzeyde artıracak bir sanal gerçekliktir. Ses ve diğer duyuşsal unsurlar, kullanıcıya sanal kurgusal dünyadaki gerçeklik deneyimini verecektir.

Microsoft ise metaverse'ü insanların, yerlerin ve şeylerin dijital bir temsilinin yaşadığı dijital bir alan² olarak tanımlıyor. Sonuç olarak, metaverse'ün kurgusal sanal dünyaya gerçeklik unsurlarını taşıdığını söylemek mümkün.

Örneğin, metaverse'te, dünyanın başka bir yerinde yaşayan arkadaşınızla bir Oculus VR³ setiyle gerçek bir kahve içme deneyimi yaşayabilirsiniz. Hem siz hem de arkadaşınızın avatarı, sanal bir kahve dükkânında tamamen doğal bir sohbete girişebilirsiniz. Ortam, ses ve avatarlar, gerçek hayattaki buluşmalarınızın deneyimini yaratacak şekilde gerçek hayatın kopyaları olacaktır. Ama bu, metaverse'ün gelecekte vaat ettiği bir şeydir.

Metaverse, internetin sonraki sürümüdür. Metaverse bir gerçeklik haline geldikçe, kullanıcılar tarafından çok boyutlu bir şekilde birbirleriyle etkileşim kurmak için kullanılacak bir çevrimiçi alan veya platform yaratacaktır. Bu deneyim için, örneğin bir VR seti gibi ileri teknoloji cihazları kullanılacaktır. Metaverse, sanal gerçeklik özellikleriyle sanal bir dünya yaratmayı hayal etmektedir.

Dijital dünyanın ve fiziksel dünyanın yakınsadığı bir alan yaratmak, metaverse'ün başarmak istediği şey. Bu aslında, gerçek ve sanalın birleştiği bir 'evren ötesi' (Meta-universe)...

Metaverse, bazılarının sandığının aksine Facebook'un bir ürünü değil. Ne Facebook ne de başka bir kişi ya da teknoloji şirketi metaverse'ün sahibi. Tıpkı internetin herhangi bir kuruma ait olmadığı gibi, metaverse de kimseye ait değil; açık bir platform.

Metaverse'ün hâkimi kim olacak?

Metaverse kimseye ait değil, ama geleceğin dijital dünyasının kontrolünü ele geçirmek için şimdiden kılıçlar çekilmiş durumda. Geleceğin dijital dünyasının sunduğu olanakları fark eden teknoloji şirketleri büyük yatırımlar yapıyor; metaverse pazarından bir pay ve hâkimiyet istiyor.

Öyleyse metaverse'ü kim kontrol edecek? Metaverse şirketlere mi ait olacak, yoksa herkese açık mı olacak? İnternet gibi âdemimerkeziyetçi bir yapıda olamayacak mı?

Forbes'tan Alison McCauley'e göre, metaverse üzerine bir hakimiyet savaşı için siperler şimdiden kazıldı.⁴ Microsoft, Roblox ve Facebook gibi teknoloji devleri metaverse'e hükmetmek için büyük yatırımlar yapıyor. Buna karşılık diğer âdemimerkeziyetçi platformlarla birlikte çalışabilir bir metaverse'ü savunan startuplar⁵ ve bireysel girişimler de mevcut. Denetim âdemimerkeziyetçi olursa bireyler de dijital varlıkların sahibi olabilir ve değer paylaşılabilir. Metaverse'ün çekeceği yatırım miktarı onunla neler yapılabileceğini gösteren erken sonuçlara bağlı olacak. Halen en somut örnekler Roblox'ın sanal müzik festivalleri⁶ ve Decentraland'ın Metaverse Festivali⁷ oldu.

Sonuç itibariyle bir şeyin kimin hâkimiyetinde olacağını görmek için önce metaverse evreninin oluşmasını beklememiz gerekiyor.

Metaverse geçici bir heves mi?

Metaverse oluşturmak için yaptığı yatırımlar ve yürütülen çalışmalarıyla dikkat çeken Microsoft, geleceğin burada olduğunu söylüyor. Microsoft'un metaverse iş platformu Mesh'i kurması ve Facebook'un adını Meta olarak değiştirmesi, olaya bir ciddiyet kattı. Ancak Facebook'un metaverse olmadığını da belirtmek gerekiyor. Sosyal medya devi Meta, metaverse yaratacak vasıflı insan gücüne ve kaynağa sahip ve ayrıca bu iş için Avrupa Birliği'nden 10 bin kişiyi işe almayı planlıyor.⁸

Microsoft da geçtiğimiz günlerde düzenlenen Ignite konferansında⁹ Mesh ve Team işbirliğini daha da derinleştirmeden bahsetti. Microsoft, Mesh'in sanal dünyaları veya ortamları birbirine bağlayan platform olmasını istiyor. Yeni işbirliği ile Mesh'in sanal gerçeklik özelliklerini iş yaşamında video konferans deneyimi sağlayan Team'in özellikleri ile birleştiriyor. Yeni işbirliği sayesinde, 'farklı yerlerdeki insanlar sanal toplantıları kendi görüntüleri veya avatarlarıyla katılabilecek, yazılı olarak sohbet edebilecek, işbirliğinde bulunabilecek ve belgeleri paylaşabilecek.'

Roblox, Decentraland, Tinder ve benzeri büyük şirketler de yarışa katılıyor. Büyük şirketlerin bu hamleleri, metaverse'ün kalıcı ve bir gerçeklik haline gelecek bir kavram olduğunu gösteriyor.

Pandemi cesaret verdi

Metaverse'ün büyük gürültü koparmasının nedenleri arasında Facebook'un adını Meta olarak değiştirmesinin dışında da sebepler var. Bunların başında pandemi geliyor.

Pandemi, işlerimize, okullarımıza ve diğer hizmetlerin çalışmaya devam etmesi için dijital dünyaya bel bağlamamasına neden oldu. Neredeyse her şey çevrimiçi oldu. Derse ve iş toplantılarına Zoom ile katıldık, işlerimizi evden yürütebildik. Hayatlarımız sosyal medya ve internetin varlığıyla devam edebildi.

Microsoft, başka bir pandemi olması halinde metaverse'ün sunabileceği esnekliğin altını çiziyor. Herhangi bir zaman ve mekâna uyum sağlamadaki esneklik, metaverse'ün en büyük itici gücüdür. Bir bakıma metaverse, Zoom'un bir üst seviyesi olarak açıklanabilir. Zoom'da toplantıya katılanların hepsinin görüntülerini tek ekranda görmek büyük çaba sarf etmeyi gerektirirken, metaverse bir okul veya eğitim merkezinin sınıfıyla aynı ortamı sunan sanal bir sınıf ortamı vaat ediyor.

Bir avatar oluşturmak birçok kırıksıklığı giderebilir. Büyük şirketler, gerçek yaşam özelliklerini artırarak fiziksel benliği dijital gerçeğe yaklaştırmaya çalışıyor. Metaverse engelleri aşıyor ve dijital dünyada yeni olanaklar yaratıyor.

Facebook Metaverse'ten önce mağazasını açacak

Facebook'un sanal gerçeklik (VR) gözlükleri üreticisi Oculus'u satın alması gerçekten de internetin geleceği için önemli bir öncü adımdı. Meta, metaverse teknolojisini geliştirmek için küresel araştırma ve program ortaklarına yaklaşık 50 milyon dolar yatırım yaptı. Metaverse'e erişmeyi sağlayacak olan Oculus VR setleri, artırılmış gerçeklik (AR) gözlükleri ve bileklikler gibi cihazları geliştirmek için büyük yatırım yapmayı planlıyor.

The New York Times'tan Mike Issac'ın yazdığına göre Meta, öncelikle fiziksel metaverse mağazalarını açmaya hazırlanıyor. Yani metaverse hayatımıza önce mağazalar olarak girecek. Metaverse cihazlarını satan mağazalar metaverse'ü insanlara tanıttacak.

Metaverse gerçekliğimizi mahveder mi?

Metaverse'ün etkisi veya uzun yankısı hakkında endişelenmeli miyiz? Metaverse, insan gerçekliğimizi hangi seviyeye indirir? İnsanlar, insani etkileşimi ve ilişkileri ile sosyal bir çevrede yaşayan sosyal hayvanlardır zira.

Medya teorisyeni ve yazar Douglas Rushkoff, kısa süre önce yayınlanan bir makalesinde¹⁰ metaverse'ün insanlar üzerinde olumsuz etkiler yaratacağı görüşünü savundu. Ona göre, sosyal medyanın insan etkileşimini ne kadar etkilediğine dair eleştiriler zaten var; öte yandan şirketlerde çalışanlar artık bir arada değil. İnternetin insan türünün yaşamı üzerindeki olumsuz etkisi

inkâr edilemez. Tüm fiziksel etkileşimler neredeyse sanal bir alandaki etkileşime indirgenmiş durumda. Hayatını kameralar önünde geçirenler var. Tüm bunlar, yerel bağlar kurulmadan küresel bağlantılara sahip olmak için yapılıyor.

Pandemi boyunca depresyon, anksiyete ve intihar vakalarının sayısı çok arttı. Dünyada akıl sağlığı sorunu yaşayanların sayısı hiç olmadığı kadar fazla. İnsan etkileşiminin olmaması, bir odaya kapatılmış olmak ve izolasyon hissi zihinsel sorunlara yol açıyor. Metaverse'ün yaratılması, bu tür sorunlara hayal bile edilemeyecek kadar olağanüstü bir düzeye çıkarabilir.

Ulaşım ve yeme-içme sektörüne olası etkilerini bir düşünün. Yemek masanızda otururken sanal ortamda arkadaşlarınızla akşam yemeği yiyorsunuz... Yemek sektörü bundan büyük zarar görebilir. İşe, yemek yemeye, öğrenmeye, hatta okumaya veya gezmeye bile gidip gelenler olmazsa ulaşım ve havacılık sektörü nereye varır? Yatak odanızın rahatlığında sanal bir tatilin keyfini çıkarırken neden bir tatil için binlerce dolar harcayasınız ki?

O zaman şu soru ortaya çıkıyor: Teknoloji mi bizim gerçekliğimize uygun şekilde 'artırılıyor', yoksa biz mi kendimizi teknolojiye uydurmak için 'artırıyoruz'? Douglas Rushkoff, metaverse'ün yaratılmasının daha çok insanları ve doğanın gerçekliğini teknolojiye uyacak şekilde 'artırıldığını' savunuyor. Teknoloji, insan doğasının özünü ortadan kaldırırsa günlük yaşamımıza yardımcı olmak için icat edilmişken, metaverse sosyal bir insanı neye indirger?

Metaverse'ün günlük yaşamlarımızla etkileşime girme şekliyle birlikte daha fazla eleştiri gelecektir. İnsan etkileşimi üzerindeki etkisi de büyük olacaktır.

Durdurulabilir mi?

Ancak metaverse'ü durdurmak mümkün değil. Aksine, yakın gelecekte daha da büyüyecek. Varlıkların daha fazla sanal mülkiyeti olacak ve kripto para birimleri gelecekte gündelik yaşamın bir parçası haline gelebilir.

Her aktörün sanal olarak bir araya geldiği 'evren-ötesi' bir platform, çok uzak bir fikir gibi görünüyor, ama ulaşılamayacak bir şey değil. Pazara girecek metaverse teknoloji cihazlarının yanı sıra, metaverse'ü kimin kontrol ettiği ve böyle bir alanın gelirini kimin kazandığı konusunda daha fazla gürültü koparacak görüşler dile getirilecek.

Metaverse aracılığıyla olası bir senaryo, sanal alanın veya sanal ortamın demokratikleştirilmesi olabilir. Bu, metaverse'ün bireyler ve taraflarca erişilebilir olacağı anlamına gelir. Gelişmekte olan ülkelerin ekonomisine, gelişmiş ülkeleri yakalamaya fırsat veren bir etkisi olacaktır.

Metaverse'ün gelecekte ne getireceği daha çok tahmin ediliyor ve hayatımıza ne gibi etkiler getireceğini ise beklemeli ve izlemeli.”

Bu yazı ilk kez 18 Kasım 2021’de yayımlanmıştır.

Virtual Edge sitesinde yayınlanan “Metaverse nedir? İnternetin geleceği metaverse müdür?” başlıklı yazıdan bölümler **Mustafa Alkan** tarafından çevrilmiş ve editoryal katkısı ile yayına hazırlanmıştır. Yazının orijinaline aşağıdaki linkten ulaşabilirsiniz. <https://www.virtual-edge.org/metaverse/>

1. <https://www.investopedia.com/metaverse-definition-5206578>
2. <https://blogs.microsoft.com/blog/2021/11/02/microsoft-cloud-at-ignite-2021-metaverse-ai-and-hyperconnectivity-in-a-hybrid-world/>
3. Palmer Luckey, Brendan Iribe, Michael Antonov ve Nate Mitchell tarafından kurulan Amerikalı sanal gerçeklik teknoloji ve yazılım ürünleri şirketi...
4. <https://www.forbes.com/sites/alisonmccauley/2021/10/27/who-will-rule-the-metaverse-the-strange-battle-for-our-future-digital-world/?sh=6843b52c4112>
5. pazar ihtiyacını giderme amacı taşıyan yenilikçi bir ürün, süreç veya servis sunan, genel olarak yeni kurulmuş ve hızlı büyüme gösteren bir müessese
6. <https://www.thedrum.com/news/2021/10/20/music-and-the-metaverse-the-vast-sums-behind-roblox-s-virtual-festivals>
7. <https://decentraland.org/blog/announcement/metaverse-festival-q-and-a/>
8. <https://www.bbc.com/news/world-europe-58949867>
9. <https://blogs.microsoft.com/blog/2021/03/02/ignite-2021-a-resilient-reimagined-future-and-next-big-whoa-moment/>
10. <https://edition.cnn.com/2021/10/28/opinions/zuckerberg-facebook-meta-rushkoff/index.html>