StratejiCo.

Metaverse

GEÇMİŞ

- Augmented Reality (AR) / Artırılmış Gerçeklik
- Fiziksel dünya, gerçeklik pekiştirilerek görülür.
- Dijital olarak oluşturulan duyusal unsurlar, gerçek zamanlı olarak zenginleştirilir.

Pokemon GO

- Yaklaşık 1 milyar toplam indirme
- +5 milyar $ gelir
- 6 yılda 60 kat değer kazancı

Bu, yalnızca birkaç kişinin peşinden koştuğu bir «teknoloji» değil…

Virtual Reality (VR) / Sanal Gerçeklik

- Fiziksel dünyadan koparır, soyut bir dünyaya atar.

  Yapay bir gerçeklik deneyimi sağlar.

Mixed Reality (MR) / Karma Gerçeklik

- Fiziksel ve dijital dünyaları buluşturur.

- Sanal görüntüleri gerçek dünyada; gerçek görüntüleri sanal dünyada deneyimleme fırsatı sunar.

Extended Reality (xR) / Genişletilmiş Gerçeklik

Second Life

- Kavram, ilk olarak, Neal Stephenson'ın 1992 yılında kaleme aldığı Snow Crash romanında geçer.
- Platformun kendine has bir para birimi vardır: Linden Doları
- Second Life'ın Rockefeller'ı olarak anılan Anshe Chung, beraberinde birçok tartışmayı da getirir.

Second Life'ı bir Metaverse'ten ayıran en önemli özellik, platform içinde elektronik cüzdan (kripto para, NFT) olmamasıdır.

Blockchain

- Kavram ilk olarak, 1991 yılında, dijital belgelerle oynanmasının önüne geçmek adına bir koruma yöntemi olan «dijital zaman damgaları» olarak ortaya atılır.
- 2009 yılında Satoshi Nakamoto adlı insan/grup, bu teknoloji üzerinden Bitcoin'i tanımlar ve kavram hızla dünyaya yayılmaya başlar.
- Zincirdeki her bir blok; içermesi gereken veriyi, kendine has bir parmak izi olan hash'i ve önceki blokun hash'ini barındırarak pratikte kırılması imkansıza yakın bir sistem oluşturur.
- Blockchain günümüzde ekonomi, medikal, e-noter, vergi başta olmak üzere pek çok alanda kullanılıyor ve gittikçe yaygınlaşıyor.

Kuruluş

- Metaverse'in net bir kuruluş tarihinden söz etmek mümkün değildir.
- Tarihi, yine Neal Stephenson'ın 1992 tarihli **Snow Crash** romanına dayandırılır.
- Bir süredir popülerliğini sürekli olarak artıran kavram, 28 Ekim 2021 tarihinde Mark Zuckerberg'in açıklamaları sonrasında tüm dünyada konuşulmaya ve tartışılmaya başladı.

Metaverse…

- Sınırsızdır.
- Her zaman online'dır.
- Çevreleyicidir.

- Merkeziyetsizdir.
- Ekonomik gerçekliği vardır.
- Sosyal deneyimler sunar.

ŞİMDİ

Evrenler

Decentraland

- Blockchain üzerine kuruludur.
- Ağın yerel token'ıMANA'dır.
- Sanat, oyun, eğlence dünyasını bir araya getirir.
- 90601 adet LAND parselden oluşur ve bu parsellerin her biri NFT ile temsil edilir.
- 500.000 aktif kullanıcı

Roblox

- Blockchain üzerine kuruludur.
- Ağın yerel token'ıROBUX'tir.
- Oyun temelli bir platformdur.
- Oyuncuların Roblox Studio'yu kullanarak kendi oyunlarını ve modellemelerini oluşturmalarına izin verir. Bu oyunlar sonra diğer kullanıcılar tarafından oynanabilir ve modeller oyunlarda kullanılabilir.
- +164.000.000 aktif kullanıcı

The Sandbox

- DAO ve NFT'lerin bir araya getirilmesiyle kurulmuş metaverse projesidir.
- Kullanılan kripto birimi SAND'dir.
- LAND, The Sandbox platformunda dijital bir gayrimenkul parçasıdır.
- Oyun içerisinde, dijital bir gayrimenkul parçası sayılabilecek LAND isimli alanlar bulunmaktadır. Kullanıcılar bu alanlar üzerinde etkinlik düzenleyebilir. Bu araziler satın alınabilir ve kiralanabilir.
- Sandbox Adidas, Atari, Bored Ape Yacht Club, Snoop Dogg, The Smurfs, DeadMau5 ve birçok marka ve kişiliklerle iş birlikleri gerçekleştirmiş sektörün en popüler projelerinden biridir.
- 2.000.000 toplam kullanıcı.

Ekonomi

- Bitcoin ve Ethereum ile başlayan ve sayısız projeyle beraber çoğalan kripto paralar, Metaverse'ün gelişimi ile ekonomik algıları değiştiriyor.
- Metaverse ile ortaya çıkan kripto paralar, yepyeni bir ekonomi oluşturuyor. Bitcoin, Ethereum ile diğer altcoin projeleri yeni yatırım araçları olarak görülüyor.
- Metaverse'te gerçekleşen konserler için bilet satın alma, müze gezileri, sanat eseri alım satımları, avatar'lar için yapılan aksesuar alışverişlerinin gelişimi ve artmasıyla beraber kripto para kullanımı da gittikçe artıyor.
- Metaverse evrenlerinde kişilerin keşfe çıkabildiği ve kendi aralarında sosyalleşebildiği platformların daha da gelişmesi, hiç şüphesiz birçok şirketi bu platformlara yöneltecek.
- Fiziksel mağazacılığın olağandan koparak bu platformlara doğru ilerlemesi; yalnızca yapılan satışlardan elde edilen kârı artırmayacak, bunun yanında sanal arazi satışını da olukça hızlı bir şekilde etkileyecek. Yaratılan bu yeni çalışmalar yeni bir emlak ekonomisinin oluşmasının yanı sıra emlak uzmanlığı gibi yeni iş alanlarını beraberinde getirecek.

NFT (Non-Fungible Token) Nedir?

- Takas edilemez token'lar, kişisel dijital varlıklardır.
- Sanat ve finans dünyalarını ortak noktada buluşturur.
- Örnek olarak dijital sanat eserleri, interaktif oyun öğeleri, spor koleksiyon kartları sayılabilir.
- Özgün ve değiştirilemezlerdir.
- Yaratılan NFT'ler ile dijital eser üretiminin yaygınlaşması sağlanır. Satın alınan bir eserin el değiştirmesi durumunda telif hakkı sayesinde sanatçı hakkı korunur ve her el değiştirmede asıl üretici pay sahibi olur.



En çok para verilen 3. NFT

Clock, Pak & Assange, $52.7M

Nasıl Üretilir?

- İlk olarak yaygın ve güvenilir bir blok zinciri seçimi yapılır.
- Dijital cüzdan ve NFT dönüşümüne izin veren bir platforma üye olunduktan sonra istenilen dosya platforma yüklenerek NFT'ye dönüştürülür.

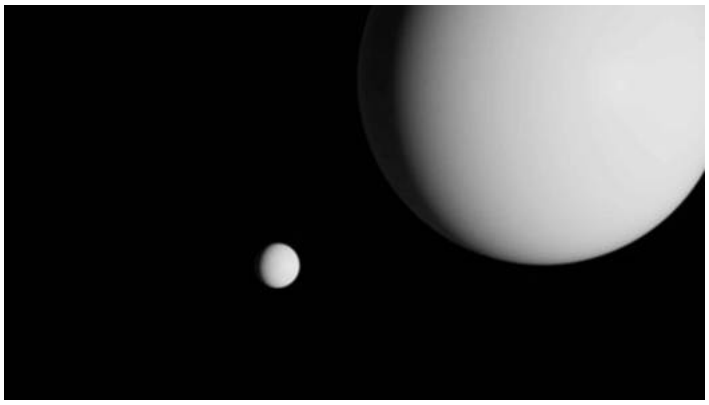


En çok para verilen 2. NFT

Everydays: the First 5000 Days, Beeple, $69.3M

Nasıl Satın Alınır?

- Dijital cüzdandaki para birimi, NFT sunan platformların kabul ettiği kripto para birimlerinden biri olmalıdır.
- NFT'lerin çoğu, Ethereum ağının yerel para birimi olan Ether (ETH) ile satın alınabilir.



En çok para verilen NFT

The Merge, Pak, $91.8M

Neler Yapılır, Neler Yapılmaz?

Evren	Avatar Oluşturma	Oyun	Sosyal Ortam	Etkinlik	Yer Alma, Satma, İnşa Etme	VR	Masaüstü	Mobil	Marketplace	Kullanıcılar Arası Etkileşim	Blok Zincir Bağlantısı	NFT Kullanımı	Coin Adı
Sandbox	x	x	x		x		x	x	x	x	x	x	SAND
Roblox	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	ROBUX
Decentraland	x	x	x	x	x	x	x		x	x	x	x	MANA

GELECEK



Yeni Meslekler

- Metaverse danışmanlığı
- Skin/Shape üreticiliği
- Ada/Arsa/Konut mimarlığı
- NFT tasarımcılığı

Yatırımcılık, reklamcılık, vb.

Paradigma Kayması

- Tüketiciler, artık markaları sadece takip etmeyecek; markaları yaşayacaklar.
- Metaverse platformlarında 2022-23 yıllarında 10 milyon konut satışı yapılması öngörülüyor.
- 2025 yılında giyilebilir teknoloji marketinin, oyun konsolları marketini geçmesi öngörülüyor.

Yeni Meseleler

- Dünyanın «Dijital İkiz»i ne kadar ayrıntılı olabilir?
- Metaverse hukuku, etiği, felsefesi nasıl tasarlanacak?
- Metaverse x Universe ilişkisi nasıl olacak? Metaverse'te artan arsa fiyatları, gerçek dünyadaki fiyatları etkileyecek mi?
- Tek bir «kimlik»le, Metaverse platformları arasında dolaşabilecek miyiz? Platformlar arasında geçiş, çeşitli kriterlere bağlanabilir mi?

Web 3.0'ın «Devleri» kimler olacak?

YAŞANTIDAN ÖRNEKLER

- Chipotle
- Roblox

- Sanal restoran
- Katılımcılara gerçek dünyadaki şubelerinde kullanabilecekleri kuponlarla indirimli burrito alma şansı
- Metaverse'teki ilk sanal restoran

Nike

- Roblox
- Oyunlar ile inşaat malzemelerinin yanı sıra avatarlara ürün almak için mavi kurdele ve altın madalya gibi ödüller

Türkiye İş Bankası

- Roblox
- E-sporculara özel olarak hazırlanan Maxiumum Gaming Kart
- Metaverse'e yerleştirilen billboard'lar ile reklam

Walmart

- Konsept market
- Dijital asistan
- Dijital cüzdan üzerinden ödeme
- Fiziksel adrese teslimat



Samsung

- Amiral gemi telefonları Galaxy S22, S22 Plus ve S22 Ultra lansmanı
- 100.000+ kişi
- Hayatın bir gerçeği: Teknik sorunlar…



Deliveroo

- Sanal kuryelerle atıştırmalık teslimatı
- Gerçek dünyadaki şubelerde kullanılabilecek promosyon kuponları

METAVERSE'E NASIL GİDİLİR?

1.ADIM

- Bir kripto cüzdanı oluşturun.

2.ADIM

- Seçtiğiniz Metaverse platformunda bir hesap açın.
- Bir kripto borsasından token satın alın.
- Oyun içi NFT'leri veya kendi sanal arazinizi satın almak için satın almak istediğiniz oyunda oluşturduğunuz hesabınız ile kripto cüzdanınızı bağlayın.

3.ADIM

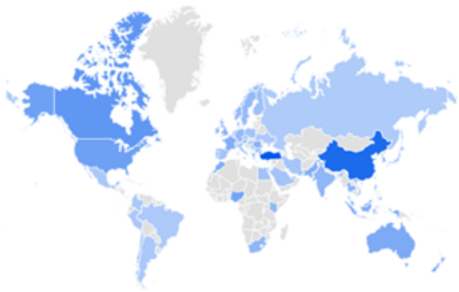
- Satın almak istediğiniz NFT vb. ögeleri seçin ve ödemenizi tamamlayın.

ŞİRKETLER İÇİN METAVERSE

METAVERSE Zamana göre ilgi (Global)



METAVERSE Bölgeye göre ilgi (Global)

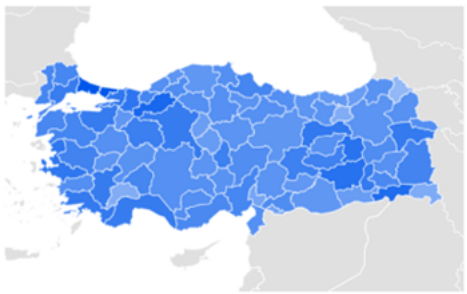


1	Turkey	100
2	China	84
3	Singapore	73
4	Cyprus	57
5	Lebanon	47

METAVERSE Zamana göre ilgi (Türkiye)



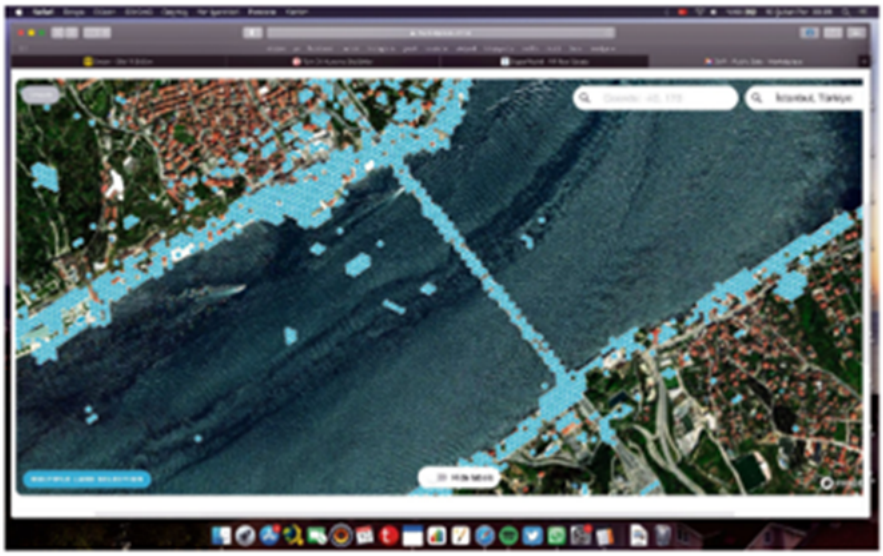
METAVERSE Bölgeye göre ilgi (Türkiye)



1	İstanbul	100
2	Bolu	86
3	Şırnak	82
4	Diyarbakır	78
5	Bingöl	77

Türkiye Metaverse'te kupon arsa peşinde

Metaverse'te emlak kralı olma yarışı yaşanıyor. Sanal parsel satan OVR'deki bir haftalık alışverişin yüzde 52'sini Türkler gerçekleştirdi. Ama "Kupon Ayasofya arazisi aldım" diye sevinirken binlerce dolarınız buharlaşabilir



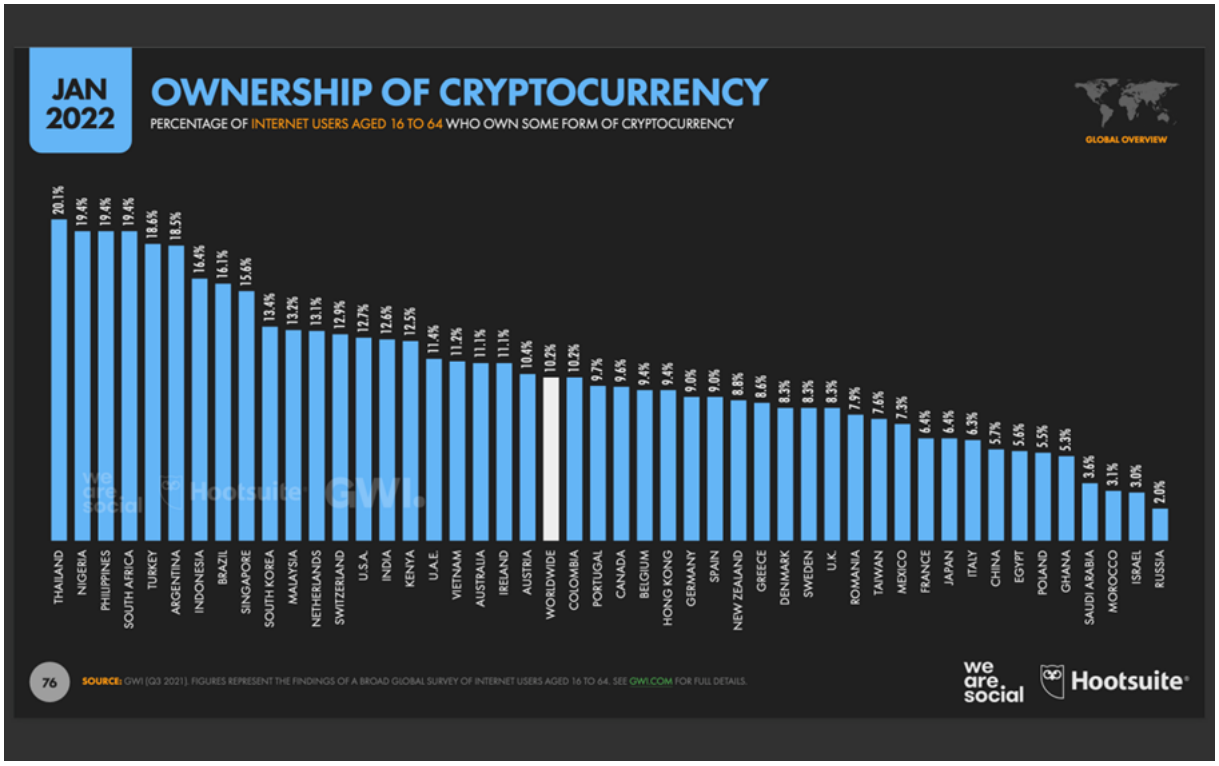
KURUMLARA METAVERSE KONUSUNDA "GEÇ KALMAYIN" UYARISI

Uluslararası Sosyal Medya Derneği Başkanı Said Ercan ise metaversede artık ikinci, hatta üçüncü el arsa satışlarının konuşulur hale geldiğine dikkati çekti.

Sadece İstanbul'da 20 binden fazla arsanın sanal ortamdan satıldığını kaydeden Ercan, "Türkiye'nin her yerinden arsa satışı var. Örneğin geçenlerde birileri Trabzon'daki Avni Aker Stadyumu'nu sanaldan alıp Fenerbahçe bayrağı koymuş, bu da kriz oluşturmuştu sanalda. Gelecekte bunun gibi birçok şey göreceğiz." dedi.

Gelecekte tarihi ve dini yapılar için benzeri olayların yaşanabileceği uyarısında bulunan Ercan, sözlerini şöyle sürdürdü:

> "Mesela orada Kültür ve Turizm Bakanlığı tarihi yerleri almalı mı ya da belediyeler kültür sanat yerlerini, tarihi eserleri almalı mı? Örneğin bir ibadethane, metaverse evreninde pekala bir bar, eğlence merkezi olabilir mi? Bunun gibi birçok soru akla geliyor. İnternetin ilk dönemlerinde domain adı alınırken o adlar başkaları tarafından alındı, sonra tekrar satılmaya çalışıldı. Bir karmaşa olmuştu o süreçte. Metaversede de böyle bir şey olacak. Yeni nesil hayatlarını orada kazanacak, sanal evrende var olacak. Dünya sıfırlanıp yeni bir evren kurulurken orada olup olmama kararı bu. Kamu kurumları nasıl bir karar verecek bir an önce buradaki tavır belli olmalı."



Dikkat Edilmesi Gereken Unsurlar

- Kripto paraların yasal olarak bir ödeme aracı olmaması
- Türkiye'deki internet yavaşlığı
- Teknolojinin «yeteri kadar» gelişmemiş olması
- Trafiğin az olması
- Arsa kontrolünün olmaması

PEKİ ŞİRKETİNİZİN STRATEJİK METAVERSE YOL HARİTASI HAZIR MI?

