

## METaverse NEDİR?

İlk kez 1992 yılında Snow Crash isimli cyberpunk&bilimkurgu tarzı romanda yer alan ve bir tür sanal gerçeklik evreni olarak tasvir edilen Metaverse, AR/VR uygulamalarının yaygınlaşması ve Ready Player One filminin yarattığı heyecan sonrasında tekrardan gündeme geldi. 2021 yılı itibariyle Facebook'un kurucusu ve CEO'su Mark Zuckerberg'in, önce Facebook'un bir Metaverse şirketi olacağı yönündeki açıklamaları ve ardından da geçtiğimiz hafta bu vizyon değişikliğine yönelik olarak ürünlerin bağlı bulunduğu çatı firma isminin "Meta" olarak değiştirilmesi kararı ile birlikte Metaverse dışında neredeyse bir şey duymaz olduk.

Kısaca özetlemek gerekirse; Metaverse tüm sanal dünyaların (MMO oyunlar, sanal toplantılar vb) ve internet üzerindeki içeriğin, Artırılmış Gerçeklik (AR), Sanal Gerçeklik (VR) ve blockchain teknolojiler kullanılarak birleştirilmesi sonucunda oluşmuş, sanal ve gerçek olanın eş zamanlı deneyimlendirilebildiği bir tür yeni gerçeklik evreni & boyutu diyebiliriz. Metaverse içerisinde sanal & gerçek gibi keskin ayrımlar olmaz, kullanıcılar Metaverse içerisinde var olan tüm içerik ve deneyimlere ister Artırılmış Gerçeklik (AR) ister Sanal Gerçeklik (VR) modu içerisinde her an ve her yerden erişebilirler. Sanal ve gerçek dünyalar o kadar iç içe geçmiş durumdadır ki, kullanıcılar her iki ortamda dijital avaturları yardımıyla eş zamanlı olarak var olabilir, her iki tarafta da yaptıkları eylemler gerçek zamanlı olarak bir diğerini etkileyebilir.



**Metaverse Nedir? => [Barış Özcan.](#)**

Aslında Metaverse hakkında konuştuğumuz birçok şey şimdilik birer varsayımdan ibaret çünkü Metaverse evrenini tam anlamıyla oluşturabilecek bir teknolojik altyapıya henüz sahip değiliz. Öte yandan Metaverse'ün oluşturan AR / VR teknolojileri, MMO (mass multiplayer online) oyunlar, dijital sanal ikizler (dünyanın 3D taranmış sanal kopyaları), NFT tabanlı sanat eserleri ve blockchain uygulamaları gibi bileşenleri birbirlerinde ayrı olarak bir süredir aktif olarak kullanılmaktadır. Bu sebeple tüm bu bileşenler bir araya geldiğinde Metaverse'ün neye benzeyeceği hakkında fikir yürütebiliyoruz.

Metaverse'ün inşası üzerine sadece Meta (eski adıyla Facebook) değil aynı zamanda Microsoft, Epic Games, Roblox ve Nvidia gibi teknoloji devleri de uzun bir süredir çalışmalar yürütüyorlar. Örnek olarak Epic Games 2021 yılı başında sadece Metaverse alanındaki çalışmalar için 1 milyar dolara yakın yatırım aldı. Ayrıca geçtiğimiz sene Fortnite içerisinde düzenlenen Travis Scott konserine 12.3 milyon oyuncu anlık olarak katıldı ve geleceğin sanal konser deneyimlerinin ne olacağına dair bir çok kişiye ilham verdi.

**Metaverse => ilgili video için [tıklayınız](#). (Ctrl+Tıklat)**

Microsoft ise geliştirdiği “Mesh for Teams” platformu ile AR/VR, Mixed Reality ve desktop PC kullanıcılarını tek bir sanal ortam altında buluşturmayı ve Microsoft'un ürünlerinin yanısıra oyun, eğlence ve farklı servislerden bir tür Metaverse deneyimi yoluyla yararlanmalarını hedefliyor. Nvidia ise Metaverse alanına yönelik olarak kendi geliştirdiği Nvidia Omniverse platformu ile birbirinden bağımsız uygulama ve işletim sistemlerine gerçek zamanlı bir 3D simülasyon ortamı sağlayarak yüksek kapasiteli görselleştirme hizmeti sunuyor. Bu sayede AR / VR uygulamalarındaki 3D görselleştirmeleri hızlı ve kolay hale gelecek.

Dünyanın en büyük online oyunlarından birisi olan Roblox, kullanıcılar tarafından üretilen ve oynanan oyun içerikleri ile kapalı devre bir Metaverse evrenine dönüştü diyebiliriz. Ayrıca Z jenerasyonuna ulaşmayı hedefleyen Gucci, Nike, Lego gibi global markalar, Roblox içerisinde ticari sanal mağaza deneyimlerini sunmaya başladılar. Büyük teknoloji firmalarının yanı sıra sayısız girişim, Metaverse evreninde kullanıcıların taşıyacağı sanal avatarlar, kostümler ve eşyalar üzerine çalışmalar yürütmekte.



Metaverse'ü oluşturacak teknik altyapı ve içerik hazır olduğunda, kullanıcılar hem fiziksel hem de sanal dünyada eş zamanlı var olacaklar. Yani siz bugün İstiklal caddesi üzerinde yürürken, sizin dijital avatarınız da eğer isterseniz İstiklal caddesinin tamamen 3 boyutlu olarak tasarlanmış (veya kopyalanmış) dijital sanal ikizi içerisinde eş zamanlı olarak hareket edebilecek. Eğer cadde üzerinde yürürken Artırılmış Gerçeklik (AR) gözlüğü takıyor olursanız, aynı mekânın sanal gerçeklik versiyonu içerisinde bulunan tüm 3 boyutlu sanal objeleri, gerçek İstiklal caddesi üzerinde sanki oradaymış gibi AR olarak görebileceksiniz. Aynı Pokemon Go karakterlerini gördüğünüz gibi, tek farkı artık sadece belirli bir oyuna ait karakterleri değil artık internet içerisinde yer alan her şeyi bu şekilde deneyimlemek mümkün olacak.

Günümüzdeki internet deneyimi ile gelecekteki Metaverse'ü karşılaştıracak olursak; mevcut internet bilginin ve verilerin kullanıcılar tarafından karşılıklı olarak paylaşıldığı bir ortamken, Metaverse salt bilginin çok ötesinde tam anlamıyla kapsayıcı 3 boyutlu içeriklerin ve de deneyimin paylaşıldığı bir yer olacak. Çünkü artık web sitelerine veya sosyal ağlara bilgisayarların veya mobil cihazların iki boyutlu ve sınırları olan ekranlar üzerinden ulaşmak yerine, Sanal Gerçeklik (VR) veya Artırılmış Gerçeklik (AR) gözlükleri ile bağlanacağız. 2 boyutlu internet yerini 3 boyutlu kapsayıcı sanal ortamlara bırakacak.

Kullanıcılar dijital avatarlar ile dünyanın herhangi bir yerindeki sanal gerçeklik etkinliğine katılabilecek, etkinlikte sırasında satın aldıkları NFT tabanlı hediyelik eşyaları bulundukları gerçek ortam üzerinde Artırılmış Gerçeklik (AR) modunda görebilecek ve hatta bu sanal eşyaları diğer arkadaşları ile anlık olarak paylaşabilecekler.

Yazının başında belirtildiği gibi henüz Metaverse diyebileceğimiz bir gerçeklik deneyimi mevcut değil, Roblox gibi devasa MMO dünyalarından diğer platformlara veya internet sitelerine kolayca geçiş mümkün değil. Öte yandan özellikle 5G teknolojisinin devreye alınması, AR/ VR donanım ve içeriklerinin yaygınlaşması ve de merkezizsiz (peer2peer) teknolojilerinin kullanımının artması ile birlikte, Metaverse kavramı çok uzak olmayan bir gelecekte bilim kurgu romanlarından çıkıp hayatımızın bir parçası olacak. Tahmin edilenin çok ötesindeki sınırları olmayan yaratıcı dünyası ve elbette distopik karanlık tarafları ile birlikte.

*İnternet gelecekte sadece bilgiyi ve insanları birbirine bağlamakla kalmamalı içimizdeki öfkeyi yatıştırıp yerine karşılıklı güveni oturtabilmeyi başarmalı.*

## **TürkNet Firmamızın Metaverse Alemine Entegrasi :**

Öncelikle TürkNet firması gerçek hayatta uygun fiyat politikası ile yüksek hızda internet hizmeti sağlamaya çalışmaktadır. Tek fiyat , maksimum (alt yapıya göre değişiklik gösteren) 100 megabite kadar internet hizmeti sunmakta. Bu hizmet muadil internet sağlayıcılara göre makul seviyede ve fiyat performans olarak tatmin edici düzeydedir.

Metaverse evreninde ise TürkNet firmasının bu başarısı göz önünde tutularak müşterilerin ilgisine kademeli olarak yükseltilebilen yaşam kalitesi sunmak istiyoruz.

Örnek vermek gerekirse , metaverse aleminde TürkNet ağını kullanan müşteriler toplamda 10 seviye bulunan yaşam kalitesi paketlerinden sunmak istiyoruz. Bu seviyeler düşükten yükseğe doğru gitmektedir. TürkNet ağını tercih eden müşteriler ilk olarak 10. Seviyeden başlayacak ve arzu ederlerse kendi seviyelerini yükseltmek isteyecekler.

Ana fikrimiz , mottomuz seviyen kadar özgür ve özgünsün.

Giriş seviyesinde (10.seviye) olan kullanıcılar , gerçek hayattaki özelliklerine göre bir karakter oluşturabilecek. Bu özelliklerin arasında yaş, cinsiyet , boy , kilo, saç rengi , vücut yapısı gibi özellikler bulunuyor. 10. Seviye kullanıcılar başlangıç aşamasında olacak ve gerçek hayattaki özelliklerinin dışına çıkamayacak. Dokuzuncu seviyeye yükselmek isteyen kullanıcılar paket yükselterek geçebilecek. Bu seviyede kendilerinde hali hazırda bulunan özelliklerden bir kısmını değiştirme hakkını elde edecek. Örneğin saç tipi , ten rengi gibi. Bir üst seviyede ise bu özelliklere yenileri eklenecek ve kendilerinde olmasını istedikleri özellikleri değiştirebilecekler.

Kademeli olarak yükseltilebilen yaşam kalitesi paketlerinin en tepesinde yer alan 1. Seviyede ise kişisel özelliklerini kısıtlama olmaksızın değiştirebilecek, kullanıcıların isimleri diğer kullanıcılardan farklı yazı tipinde , farklı renkte olabilecek , metaverse aleminde bir yerden bir yere gitmek istediklerinde diğer kullanıcılar kadar beklemeyecek, diğer kullanıcıların kullandıkları araçlardan daha iyi olanları kullanabilecekler. Böylelikle kullanıcılar kendilerini diğer kullanıcılara göre daha özel hissedecek ve kendine özgü karakterleri olacak.

Bu ortamın gerçek hayattaki gibi bol bol iletişimin olacağı bir ortam olacağı için insanların birbiri ile iletişimini, insanların farklı varlıklarla iletişimini yani kısacası bütün bu ortamdaki iletişim kalitesini ayarlıyoruz. Bu seviye olayımız sadece avatarlarda veya bir sunucuya bağlanmanın dışında iletişim kalitesi kısmında da devreye girmektedir.

Mesela bir konser olduğunda bütün insanlar eş zamanlı olarak o ortamda olmak isteyeceklerdir. Tam bu anda biz TürkNet firması olarak kaliteli ve hızlı bir servis sağladığımız için bizim kullanıcılarımız eş zamanlı olarak ve konser sürekliliğinde gecikme yaşamadan o ortamda olup eğlenebilecek.

TürkNet olarak kişi mahremiyetine sonuna kadar saygı duyulacak bir ortam yaratmaya çalışıyoruz. Bunun temelinde güvenli ve sağlam bir altyapı oluşturarak müşterilerimizin daha rahat bir ortamda, daha hızlı ve ayrıcalıklı olmasını sağlıyoruz.

Bu düşüncemizin çıkış noktası insanlar arasındaki itibarlı olma isteği , kaliteli bir yaşam sürme arzusu ve diğer insanlardan farklı olmaya çalışma düşüncesi yer almaktadır.