



# Metaverse

Öğr.Gör. Serkan Korkmaz  
Mart - 2023

# Metaverse

**Metaverse** ya da **sanal evren**, sanal gerçeklik gözlükleri sayesinde farklı bir boyuttaki algısal bir yaşamı imkânlı kılan dijital ortamda oluşturulmuş yapay dünyaya verilen isimdir.

Metaverse, fiziksel hiçbir çaba göstermeden dünyadaki her türlü eylemin hazzını, acısını vb. hissetmeyi sağlar.

Kısacası “Metaverse nedir?” sorusunun en kısa yanıtı “**sanal algı dünyasındaki yapay yaşam**”dır.





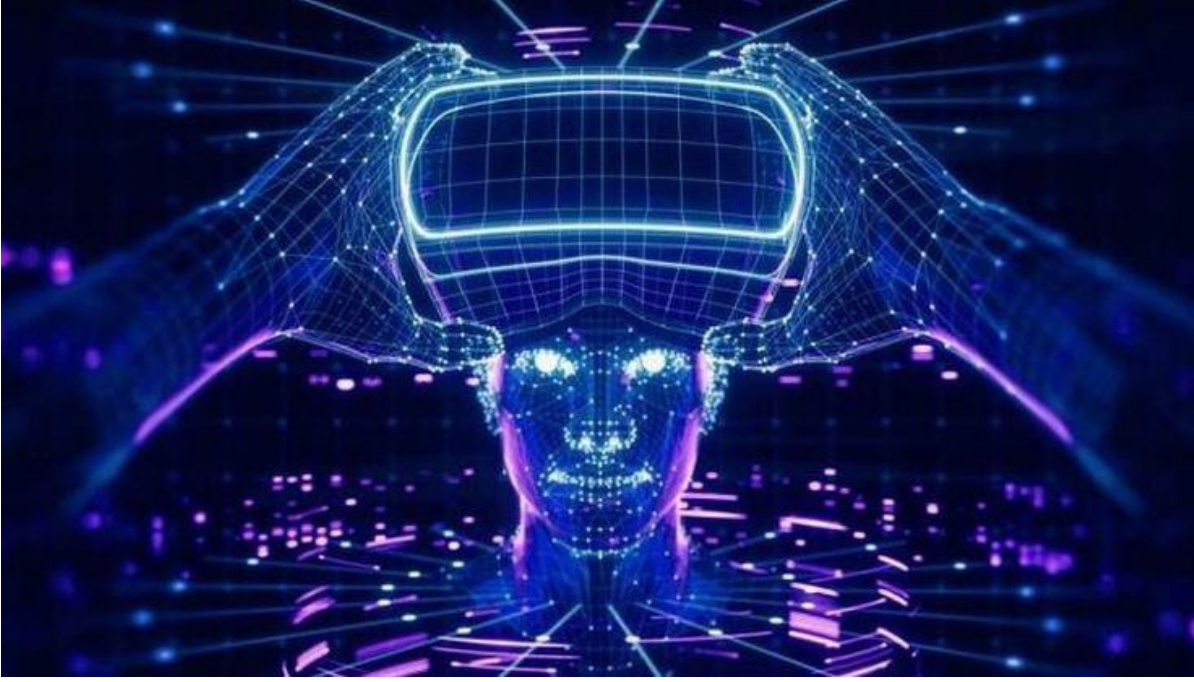
# Metaverse

Metaverse, sanal bir kamusal alan oluřturmayı vaat etmektedir.

Bu kamusal alanın sanal para birimleri bugün hâlihazırda kripto para piyasasında işlem görmektedir.

Bu açıdan kavram internetin geleceęi olarak görölmektedir.

Metaverse adı verilen bu yapay evrene ilk giriş yapan şehir ise [Seul](#) kentidir.



# Metaverse

**İnsanlar sanal olarak Metaverse ortamında yaşama imkânı bulurlar.**

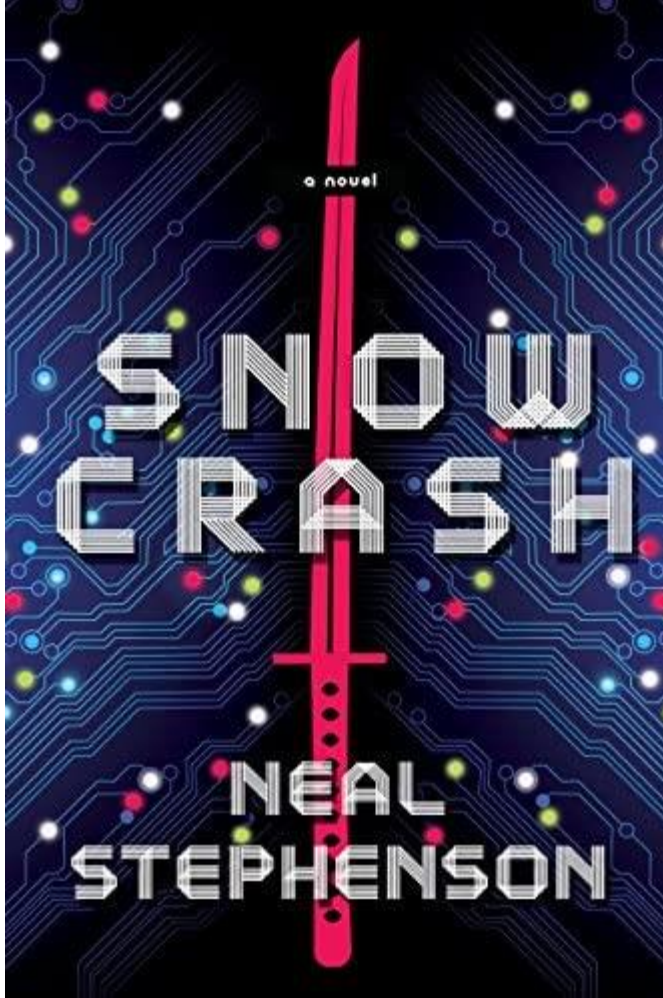
Örneğin bu evrene dâhil olan kişiler,

Oturdukları yerden bir gözlük vasıtasıyla metaverse coinler (sanal evren paraları) ile alışveriş yapabilir,

Bir arkadaşıyla buluşup kahve içebilir.

3 Boyutlu sanal ortamlarda sanal gerçeklik olarak tanımlanabilir.





# Metaverse

Metaverse kavramı ilk kez [Neal Stephenson](#)'ın 1992 yılında yayımladığı bilimkurgu romanı [Snow Crash](#)'de ortaya çıkmıştır.

Metaverse kavramı kurgusal bir dünyayı nitelemiştir.

Nitekim metaverse kavramı, ortaya atıldığı ilk dönemlerde aşırı abartılı ve spekülatif bir gelecek perspektifi olmakla eleştirilmiştir.



# Metaverse

Bugün dünyadaki en önemli metaverse yatırımcılarının başında sanal gerçeklik cihazları üzerine çalışan **Oculus** şirketini 2 milyar dolara alan **Facebook** şirketi gelmektedir.

Nitekim **Facebook** bu alanda Microsoft gibi önemli yazılım şirketleriyle iş birliği anlaşmaları imzalamıştır.





# Metaverse

Özellikle Facebook'un konuya ilgi duymaya başlamasıyla kavram daha da ön plana çıkmıştır.

Nitekim elinde büyük bir veri havuzu olan Facebook, milyonlarca insanın metaverilerine sahiptir.

Bu da yapay zekâ temelli bir yapay dünyanın, insanların bireysel sınırlarını tehdit edeceği endişesini doğurmuştur.

# Metaverse

Ayrıca **Roblox** gibi oyun platformları da bu alanda büyük arge yatırımları yapmaktadır.





# ZEPETO



## ZEPETO in Coda Shop

Fast and easy ZEM and Coin charging! Charge without a fee at Coda Shop.

[Learn More](#)



# Metaverse

Asya'nın en büyük Metaverse platformu **Zepeto**, 300 milyondan fazla küresel aboneye sahiptir.

Zepeto, Samsung ile iş ortaklığı anlaşması yapmıştır.





# Metaverse

Bu teknoloji yeterince geliştiği takdirde, insanlar edindikleri sanal gerçeklik cihazları sayesinde pek çok işlem yapabilecektir.

İnsanlar alışveriş yapma, sinemaya gitme, kafede zaman geçirme gibi pek çok eylemi fiziksel bir çaba harcamaksızın yapma fırsatına erişecektir.

Hatta 2020 yılında ünlü rap sanatçısı olan [Travis Scott](#) Fortnite platformu içerisinde metaverse ortamında sanal bir konser düzenlemiştir.



# Metaverse

**Metaverse** kavramı,

Kültürel, entelektüel ve ekonomik üretim için alt yapı ve etkileşim olanakları tanıyan;

Anlam dünyası ve iş birliği fırsatları sunan;

Farklı gelişmiş teknolojilerin eş zamanlı ve entegre bir biçimde kullanıldığı;

Siber toplumsal bir düzlem olarak tanımlayabiliriz.



# Metaverse (Sanal Evren)

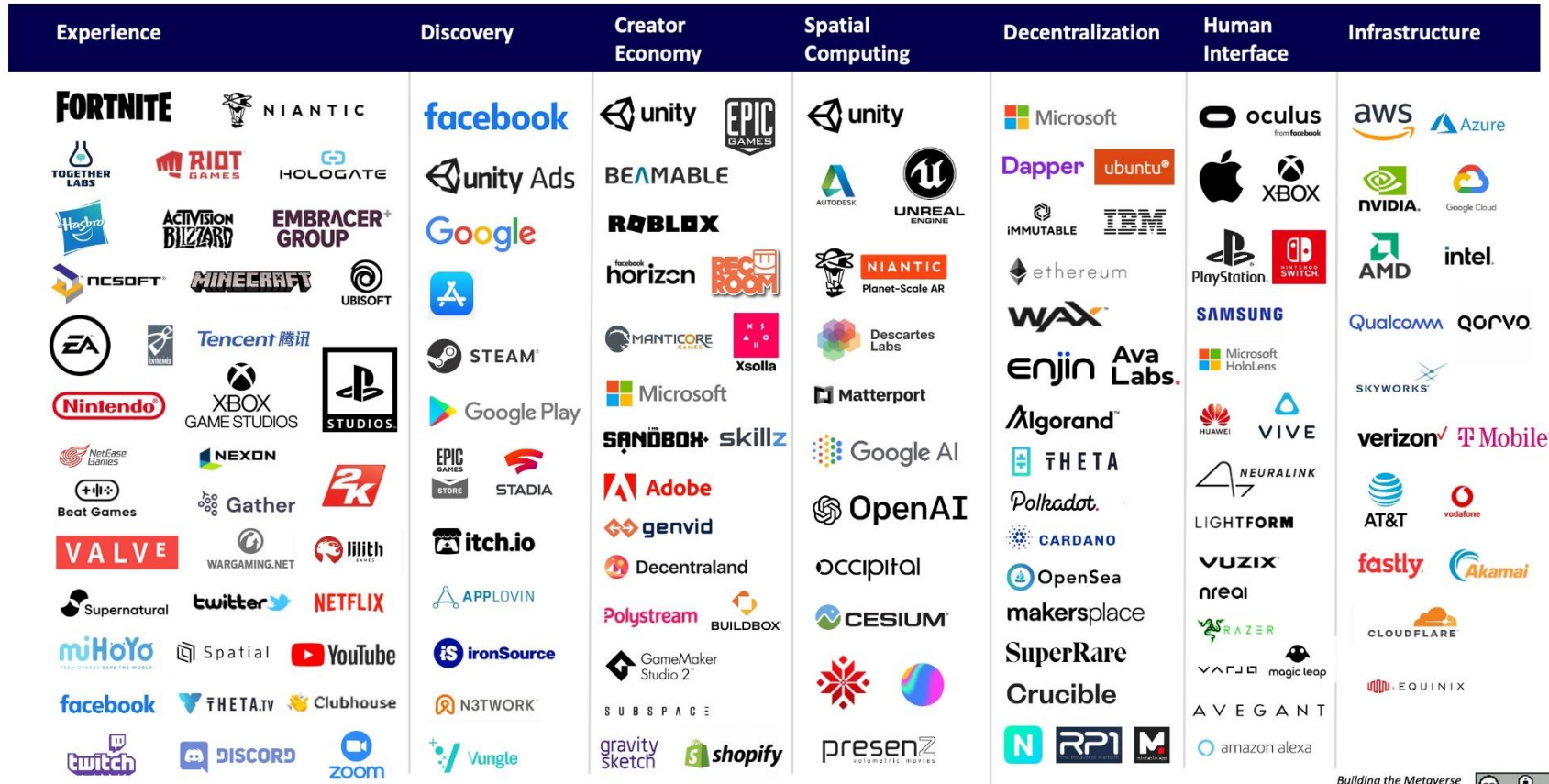
---

- ▶ **Metaverse** veya Türkçe tabiriyle **sanal evren**,
- ▶ Geleneksel kişisel bilgisayarların yanı sıra sanal ve artırılmış gerçeklik cihazları aracılığıyla kalıcı çevrimiçi 3 boyutlu sanal ortamları destekleyen, İnternet'in varsayımsal bir yinelemesidir.
- ▶ *Metaverse*, bilgisayarlar, android cihazlar ve 3D cihazlar sayesinde insan bilişinin yapay bir fiziksel ortama dâhil olmasını sağlamaktadır.
- ▶ *Metaverse* iletişim perspektifinden yeni bir gerçeklik olarak tanımlanabilir.



# Metaverse Market Map

## Metaverse Market Map



Building the Metaverse  
Jon Radoff

Metaverse yedi katmanı

# Metaverse Terimleri

---

## 1. Sanal Dünya

- ▶ Sanal dünya, çok sayıda birey tarafından erişilebilen simüle edilmiş bir ortamdır.
- ▶ Sanal ortam, kullanıcının algısal verilerini ve gerçek zamanlı kullanıcı davranışlarını ve tartışmalarını görüntüler.
- ▶ Sanal gerçeklik şu anda video oyunlarında kullanılmaktadır.
- ▶ Ancak gelecekte sanal toplantılarda, tıbbi eğitimde ve askeri eğitimde kullanılma potansiyeline sahiptir.

## 2. Karma Gerçeklik

- ▶ Karma gerçeklik kullanımları arasında video oyunları, eğitim, askeri eğitim, sağlık hizmetleri ve insan-robot işbirliği yer alır.
- ▶ Bir üniversite dersi sırasında sanal gerçeklik başlıklarında veya gözlüklerinde sunulan çizelgelerin veya kavramların 3D temsilleri gibi konuma özgü simülasyonlar, karma gerçeklik simülasyonlarının örnekleridir.

# Metaverse Terimleri

---

## 3. Artırılmış Gerçeklik

- ▶ Artırılmış gerçeklik; grafikler, müzik, duyuşal veriler veya koku alma verileri gibi dijital duyuşal öğeleri birleştirerek gerçek dünyayı zenginleştirir.
- ▶ Müşterilerin bir ürünü kendileriyle karşılaştırılabilir bir durumda görselleştirmelerine yardımcı olmak için kullanılabilir.

## 4. Sanal Ekonomiler

- ▶ "Sanal ekonomi" terimi, başlangıçta çevrimiçi oyunlarda sanal öğelerin alınıp satılması için kullanılmıştır.
- ▶ Bu oyunların birçoğunda, kullanıcılar birbirlerinden bir şeyler satın alabilir ve oyun parası için gerçek parayı takas edebilir.
- ▶ Kripto para birimleri ve takas edilemeyen tokenlar sanal ekonomilerde kullanılabilir.