

NFT & Metaverse! Web 3.0 Hayatımızı Nasıl Değiştirecek?

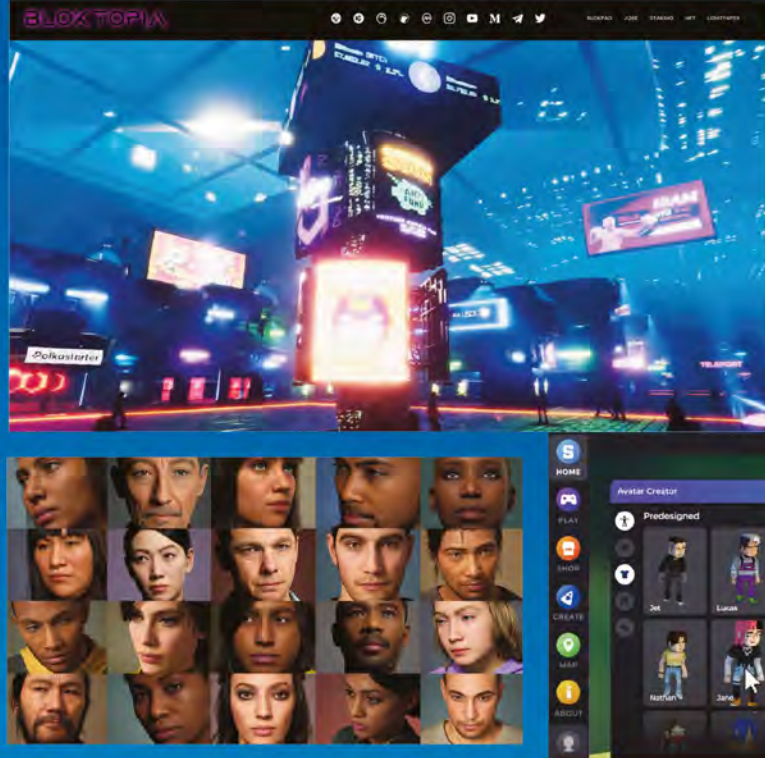
Atilla Erkmen / Eğitime Ses RK - Kurumsal İletişim Komitesi Başkanı / NFT Sanatçısı / Yönetmen

Bu aralar sıkça duyduğumuz bir kavram Web 3.0 yani merkeziyetsiz internet ağı! Peki bu ne anlama geliyor? NFT geçici bir çılgınlık mı? Hayatımızın bir parçası olacak mı? Metaverse nedir? Gündemimizde bu ve benzeri bir çok soru var. Finans dünyasının temelini sarsan kripto paralar gibi blok zinciri üzerine kurulan bu teknolojiler internet alışkanlıklarımızı da kökünden değiştirmek üzere.

Web1.0 ile statik web siteleri ile bilgiye doğrudan ulaşmaya çalışırken web2.0 ile dinamik

hale gelen platformlar ve uygulamalar sayesinde sadece tüketici değil aynı zamanda içerik üreticisi haline geldik. Bugünlerde web3.0'ı yani merkeziyetsiz interneti konuşuyoruz. Peki ya bundan sonra neler olacak? Bunu hepimiz göreceğiz. Ancak, ben biraz benim de sanat eserleri ürettiğim NFT ve onun bir yansıması olan Metaverse'den bahsetmek istiyorum.

NFT (Nonfungible Token), Değiştirilemez jeton olarak Türkçeye çevirebileceğimiz bu teknoloji Ethereum, Solana, Avax gibi çeşitli blok zincirlerinin



üzerine yazılan değiştirilemeyen akıllı kontratlar olarak karşımıza çıkıyor. Bunu bir sanat eseri üzerinden anlatmak gerekirse; bu değiştirilemeyen akıllı kontratlar ile üretilen eser, hangi sanatçı tarafından ne zaman, kaç adet üretildi, kim ne kadar teklif verdi, kim satın aldı ve sonra kime sattı, hak sahipleri kimler, ikincil satışlardan ne kadar pay alacaklar gibi bilgiler tamamen şeffaf bir şekilde işleniyor ve asla değiştirilemiyor. Böylelikle dijital olarak üretilen eserin varlığı ve benzersizliği tastiklenmiş oluyor. Block-chain teknolojisi üzerine kurulan merkeziyetsiz cüzdan uygulamaları sayesinde sanatçılar, müzisyenler, gazeteciler, yazarlar yani kısaca içerik üreticileri eserlerini doğrudan diğer kullanıcılara ya da koleksiyonerlere ulaştırabiliyor. Bunun karşılığı olan değer, kripto para şeklinde tüm pay sahiplerinin merkeziyetsiz cüzdanlarına anında aktarılıyor. Tam da bu noktada NFT teknolojisi telif hakları sorununu ortadan kaldırıyor. Böylelikle bir sanatçı eğer isterse ürettiği bir NFT eserin satışından, önceden belirlediği oranda hayatı boyunca telif hakkı geliri kazanmaya devam ediyor. Ya da dilerse telif hakkından doğan maddi değeri kendi belirlediği bir kuruma istediği oranda bağışlayabiliyor. Bu sayede sivil toplumun yararına bir çok proje gerçekleştiriliyor ve yoğun ilgi görüyor. Çeşitli yapay zeka projeleri ile

merkeziyetsiz cüzdanınızda sahip olduğunuz bir NFT, başka bir NFT ile etkileşime geçerek bambaşka bir NFTye dönüşebiliyor ya da yeni bir NFT doğurabiliyor. Bu şekilde bir çok oyun ve oyunlaştırma projelerinin sayısı da her geçen gün artıyor. Sadece dijital eserler değil, canlı deneyimler ya da fiziksel sanat eserleri de bu sayede satılabilir. Çok uzak olmayan bir gelecekte gerekli düzenlemeler yapıldığı takdirde ticaretin tamamının bu şekilde yapılacağını düşünmek çok da zor değil. Tabi tüm bu konular beraberinde dijital varlıklar ve onlara sahip olma konusunu gündeme getiriyor.

Peki bu sahip olduğumuz dijital varlıklar ne işimize yarayacak? Bugün hayatımızı sürdürürken, işe gidip gelirken, iletişim kurarken ya da fiziksel özelliklerimizi şekillendirirken kullandığımız tüm varlıklar gibi bu sahip olduğumuz dijital varlıklarımız ile Metaverse'de hayatımızı sürdüreceğiz. Şuan çok erken evresinde olduğumuz Metaverse'de arsalar satılmaya, üzerine konser alanları, sanat galerileri, oyun platformları geliştirilmeye başlandı bile. Bir çok global marka bile kendi Metaverselerini kurmaya başladı hatta toplantılarını buradaki çeşitli platformlarda gerçekleştiriyor. Giyilebilir teknolojilerin de hızla gelişmesi ile yakında hepimiz sanal gözlüklerimiz ile dilediğimiz yerden Metaverse'e bağlanıp kendi avatarımız ile toplantılara katılacağız, konserlere gideceğiz, gösteriler izleyeceğiz o sırada yanımızda duran belki de dünyanın öbür ucundaki kişiler ile tanışacağız. Avatar demişken bir konuya daha değinmek istiyorum. Dünya'nın en büyük oyun şirketi olan EpicGames'in ürettiği oyun motoru Unreal Engine tarafından geliştirilen, sanalı gerçeğinden ayıramayacak detayda, benzersiz avatarlar yani MetaHumanlar yaratmak mümkün. Bu da ileride bize biraz gerçekliği sorgulatacağa benziyor.

Diğer web akımlarında olduğu gibi Web3.0'da da önce içerik üreticileri (sanatçılar), onları takip eden kişiler, sonrasında yatırımcılar (koleksiyonerler) sisteme girdi. Ardından, daha çok satış yeri ve daha çok proje oluşmaya başladı. Sistem kendi ünlülerini oluştururken bir yandan dünyaca ünlü figürler hem yatırımcı hem de üretici olarak sisteme girdiler. Şu sıralar Kurumsal firmaların ve global markaların da sisteme dahil olduğunu görüyoruz. Bu süreci pazarlama, reklam çalışmaları izleyecek ve son kullanıcılar da sistemin bir parçası haline gelecek. Böylece tam anlamıyla bir ekosistem oluşmuş olacak.

