



Borusan Cat metaverse evrenine adım attı



Borusan Grup şirketlerinden **Borusan Cat**, yenilikçi uygulamalarıyla NFT dünyasına dikkat çekici biçimde adım attı. Sundukları hizmet ve çözümlerini anlatan NFT koleksiyonunu müşterilerine hediye ederek unutulmaz bir anı bırakıyor.

Şirket, son olarak popüler blok zincir tabanlı platformlardan Decentraland'de mağaza açarak Metaverse evrenine adımını attı. **Borusan Cat**'in mağazası Decentraland'de "-56, -103" numaralı parselde ziyaret edilebiliyor. "Daha İyi Bir Dünya

İçin Çözüm Üretiriz" anlayışı ile Türkiye'nin yanı sıra Azerbaycan, Gürcistan, Kazakistan, Kırgızistan ve Uzak Doğu Rusya'da faaliyetlerini yürüten **Borusan Cat**, ileri teknoloji ve dijitalleşme konusundaki çalışmalarıyla sektörde öncü konumunu korumaya devam ediyor. NFT dünyasına giriş yapan şirket, müşterilerine sunduğu çözümlerini anlatan NFT'leri müşterilerine hediye ediyor. İlk NFT'yi Boom 360 uygulamasına gerçekleştiren **Borusan Cat**, ikinci NFT'yi online yedek parça satış platformu Parts.Cat.com için oluşturdu. Mart ayı içinde ise yapay zeka teknoloji çözümü olan Muneccim için üçüncü NFT'yi oluşturuyor. Blok zincir teknolojisine NFT'ler ile adımını atan şirket, son olarak Metaverse evreninde de yerini aldı.



Sektörün İlk NFT Uygulamasını Hayata Geçiren Borusan Cat Metaverse Evrenine Adımını Attı

■ **Borusan Cat**, ileri teknoloji ve dijitalleşme konusundaki çalışmalarıyla sektöründe öncü konumunu korumaya devam ediyor. NFT dünyasına giriş yapan şirket, müşterilerine sunduğu çözümlerini anlatan NFT'leri müşterilerine hediye ediyor. İlk NFT'yi Boom 360 uygulamasına gerçekleştiren **Borusan Cat**, ikinci NFT'yi online yedek parça satış platformu Parts.Cat.com için oluşturdu. Mart ayı içinde ise yapay zeka teknoloji çözümü olan Müneccim için üçüncü NFT'yi oluşturuyor. Blok zincir teknolojisine NFT'ler ile adımını atan şirket, son olarak Metaverse evreninde de yerini aldı.

Borusan Cat olarak son yıllarda

teknolojiye büyük yatırım yaptıklarını ve bunun sonucu olarak çıkan hizmet ve çözümlerle sektörde fark yarattıklarını belirten **Borusan Cat** İcra Kurulu Başkanı **Özgür Günaydın**, iş makineleri ve güç sistemleri sektörlerinde ilk NFT üretimi ve metaverse'de ilk mağazalarını açtıklarını belirterek **Borusan Cat**'in teknoloji vizyonu hakkında şunları söyledi: "Dijital adaptasyon kabiliyeti yüksek, vizyonu teknolojik gelişmelere açık bir kurum olarak NFT üretimi ve blok zincir tabanlı metaverse ekosistemi Decentraland'de açtığımız mağazamız ile iş yapış şekillerini radikal bir şekilde değiştirecek blok zincir teknolojisine giriş yapmış olmaktan mutluluk duyuyoruz. Sektörüne teknoloji alanında liderlik eden kurum olarak sürekli inovasyon anlayışımızı da bir adım öteye taşıyoruz. Müşterilerimize değer katan çözümlerimizi anlatan NFT'ler ile günümüz teknolojilerini yakalayan, hizmetlerimizi anlatan, unutulmayacak bir değer geliştirdik."



Borusan Cat, NFT'ler ile her ay bir **Borusan Cat** müşterisine unutulmaz bir anı bırakıyor. Şirket, hediye ettiği NFT'lerin fiziksel "token"larını da müşterilerine sunuyor. Şirket, popüler blok zincir platformu Decentraland'de açtığı mağaza ile Metaverse'de yerini alırken, bu platformda da sektöre yeni ilkleri kazandırmaya devam edecek. ◀





Borusan Cat metaverse'te

Borusan Cat, dijitalleşme konusundaki çalışmalarıyla sektöründe öncü konumunu korumaya devam ediyor. İlk NFT'yi Boom 360 uygulamasına gerçekleştiren **Borusan Cat**, ikinci NFT'yi online yedek parça satış platformu Parts.Cat.com için oluşturdu. Mart ayı içindeyse yapay zeka teknoloji çözümü olan Müneccim için üçüncü NFT'yi oluşturuyor. Blok zincir teknolojisine NFT'lerle adını atan şirket, son olarak metaverse evreninde de yerini aldı.





Yeni Evrene Hazırlık!

YAZI
MEHTAP DEMİR

Araştırmalara göre 2026'ya dek dünyada 2 milyar insan Metaverse'de olacak ve yüzde 25'i günde en az 1 saatini bu evrende geçirecek. Peki, yıllık 1 trilyon dolarlık gelir yaratma potansiyeli olduğu öngörülen bu yeni evren tam olarak nedir? En çok hangi sektörleri etkileyecek? Liderler bu yeni çağa nasıl hazırlanıyor?



Konuyu aslında en basit şekildeyle Facebook'un (Meta) kurucusu Mark Zuckerberg ortaya koydu: "Şirketi kurduğumda genelde web sitelerinde metin yazardık. Sonra kameralı telefonlarımız oldu. Bu kez internet daha görsel ve mobil hale geldi. 3G ve 4G ile birlikte bağlantı hızlandıkça, videolar sayesinde deneyim paylaşmaya başladık. Masaüstünden web'e, oradan mobile geçtik. Ama dönüşüm hâlâ devam ediyor."

Zuckerberg, "Ama yolun sonunda değiliz. Bir sonraki platform daha sürükleyici olacak" diyordu. Ona göre, sadece bakmakla yetinmeyip, deneyimin içinde olunacak somut

bir internet' geliyordu. İşte bu yeni dünya da 'Metaverse' idi. Zuckerberg, "Bu yeni bir dönemin başlangıcı olacak!" diye devam ediyordu. Yeni çağın ilk işaretini ise ana şirketin adını Meta olarak değiştirip, 10 milyar dolar yatırım yapacağını, 10 bin kişiyi işe alacağını söyleyerek veriyordu. Artık fiziksel dünyayla benzerlikleri olan 3 boyutlu yeni bir sanal dünya doğuyordu.

Bugün itibarıyla 3,58 milyar kullanıcıya ulaşan bir şirketin CEO'su olan Zuckerberg'ün yaptığı bu duyuru elbette büyük yankı uyandırdı. Öyle ki dünyanın önde gelen şirketleri Metaverse'de arazi satın almaya, öncü platformlarla işbirliği yapmaya ve mağazalar açmaya aynı dakikalarda başladı...

METAVERSE TAM OLARAK NEDİR?

Metaverse kelimesi 'Meta' ve 'Verse' kelimelerinin birleşiminden oluşuyor. Yunanca kökenli 'meta', 'ötesi' anlamında; 'verse' ise (universe) 'evren' manasında kullanılıyor. Bu bağlamda, Metaverse 'evren ötesi/yeni evren' olarak tanımlanıyor.

En basit haliyle, sanal ve artırılmış dünyalar, varlıklar ve deneyimlerin bir karışımını ifade ediyor ve insanların dijital dünyadaki temsilileri/kopyaları olan 'avatarlar' ile fiziksel dünyada gerçekleştirdiğimiz pek çok aktiviteyi VR ve AR teknolojileri aracılığıyla sanal bir evrende 3 bo-



“META İLE YAKIN ÇALIŞACAĞIZ”

TURAN ERDOĞAN
VESTEL CEO

- Metaverse’de sanal showroom projesini başlatma kararı aldık. Değer üreten projeler ve eserlerle, blok zinciri çözümlerle mağazamızı bu evrene entegre edeceğiz.
- Vestel Ventures aracılığıyla doğrudan “artırılmış gerçeklik” alanında faaliyet gösteren bir şirkete yatırım yapıyoruz.
- Yeni evreni ve blok zinciri çözümlerini doğru anlamak, tanımak ve kalıcı adımlar atabilmek için yatırım sürecimizin başından itibaren Meta (Facebook) ile dirsek temasındayız. Daha yakın çalışarak günlük kalıp gelişmeleri hızlı şekilde takip edip uygulamaya alacağız.

yutlu olarak deneyimleme imkânı veriyor. Metaverse’de gerçek hayattaki gibi ev, arazi, araba ya da kıyafet satın alabiliyorsunuz. İşe gidebiliyor, bir eğitime katılabiliyorsunuz. Bugünlerde şirketlerin hızla bu yeni evrene girme, bir arazi satın alma veya bir mağaza açma yarışı da esasında platformun sunduğu bu özelliklerden kaynaklanıyor.

BU EVRENİ KİM YARATACAK?

Oyundan perakendeye, eğitimden ticarete hemen her alanı etkilemesi beklenen, uzaklık fark etmeksizin sosyal etkileşimleri mümkün kılan Metaverse tek bir şirket tarafından oluşturulmayacak. Her ne kadar Facebook (Meta) başta olmak üzere alana hakim şirketler gündeme gelse de esasında büyük bir yaratıcı ekonominin kilidini açan yeni “yaratıcılar” (creator) ve “geliştiriciler” (developer) tarafından inşa edilecek. Küresel yatırım şirketi Greyscale’in araştırma biriminin başkanı David Grider’in görüşleri de bunu destekliyor. Grider, “Metaverse, herhangi bir yerde bulunan insanların gerçek zamanlı olarak sosyalleşebilecekleri birbirine bağlı, deneyimsel, 3B sanal dünyalar kümesidir. Ve dijital ve fiziksel dünyaları kapsayan kalıcı, kullanıcıya ait bir internet ekonomisi oluşturur” diye konuşuyor.

30 YIL ÖNCESİNE DAYANIYOR

Her ne kadar Mark Zuckerberg, 2021 yılında Facebook’un şirket adının bundan böyle Meta olduğunu duyurana kadar çoğu insan Metaverse’in varlığından pek de haberdar değilse de esasında bu konseptin doğuşu 30 yıl öncesine dayanıyor. Metaverse kavramı literatürde ilk kez Neal Stephenson tarafından 1992’de yazılan distopik roman “Snow Crash”te kullanıldı. Romanda, mega şirketlerin hakim olduğu, hem gerçek dünyada hem de sanal gerçeklik başlıkları aracılığıyla erişilebilen bilgisayar tarafından oluşturulan bir dünya olan “meta evrende” hakimiyet için rekabet eden bir gelecek tasavvur ediliyordu. Ardından 2018’de yönetmenliği Steven Spielberg tarafından yapılan ve Ernest Cline’nin aynı isimli romanından uyarlanan bilimkurgu macera filmi “Ready Player One” ile bu yeni evren yeniden gündeme geldi. Ancak bu hikâyeler yakın zaman öncesine dek bir hayalden öteye geçemedi...

METAVERSE’ÜN ÖNCÜSÜ

Metaverse’ün romanlardan ve filmlerden öteye geçiş tasarlanmaya başlaması ise bu alanın “öncüsü” olarak görülen Second Life ile oldu. San Francisco merkezli Linden Lab, Second Life’i, bireylere kendilerini ifade etmeleri ve dijital ürünler edinmeleri için sanal bir alan sağlamak için kurdu. Bu oluşum, 2003 yılında, kulla-

nıcılarına “ikinci bir hayat” sunma iddiasıyla hayata geçti. Second Life, 11 milyon dolar civarında fon aldı ve yaklaşık 500 milyon dolar değerinde bir oyun içi ekonomi yarattı. 2021 sonu itibarıyla da 64,7 milyon aktif kullanıcıya ulaştı, içeriği 84 milyon kişi tarafından ziyaret edildi.

Linden Lab’ın kurucusu ve Second Life’in üreticisi Philip Rosedale, yakın zaman evvel, şirketin yeni vizyonunu açıkladığı toplantıda, “Bugüne kadar hiç kimse Second Life’in yakınından bile geçebilecek düzeyde bir sanal evren inşa edemedi” diye konuşuyordu. Rosedale şöyle devam ediyordu:

“Teknoloji devleri VR kulaklıkları dağıtarak ve reklam ve davranış-değiştirme odaklı platformlarında bir metaverse inşa etmekle, herkes için büyü, tek bir dijital ütopya yaratamayacak. Oysa sanal dünyaların distopya olması gerekmez.”



ORÇUN ONAT
Migros One Yönetici Direktör

“YENİ EVRENDE ÖNEMLİ OYUNCU OLMAYI HEDEFLİYORUZ”

ALTYAPI YATIRIM

Biz Web 3.0 dünyasının ‘akıllı sözleşmeler’ tarafında kullanımına dair hazırlıklar yapmaya çalışıyoruz. Bu anlaşmalar sayesinde, sunduğumuz ürün, hizmet ve sahip olduğumuz varlıkların çok farklı uygulamalara konu olacağını tahmin ederek altyapı yatırımlarını gerçekleştiriyoruz.

ÖNE ÇIKAN ALANLAR

Ürün izlenebilirliği, tarımsal ekonominin finansmanı, tedarik zincirinin aracı ve platform bağımsız sadeleşmesi gibi konular, potansiyel yatırım alanlarımız olarak karşımıza çıkıyor.

TEORİK HAZIRLIK

Ayrıca ‘oyunlaştırılmış müşteri deneyimi’ konusunda da teorik hazırlıklarımızı, tüketicimizi yapıyoruz. Ortaya çıkacak bu yeni dünyada oluşacak perakende dikeyinde önemli bir oyuncu olmayı hedefliyoruz.

METAVERSE EKONOMİSİ

Bugün dünyada 3 milyardan fazla kişi, video oyunları oynuyor ve oyun-içi satın almaları yılda 50 milyar dolardan fazla harcama yapıyor. Boston Consulting Group’un (BCG) araştırmasına göre, bugüne kadar Z kuşağı tüketicilerinin yüzde 65’i, “yalnızca bir video oyununun sınırları içinde var olan” sanal bir ögeye para harcadı. VR gözlükleri ve gelişmiş 3D grafikler kullanan oyuncular, artık sosyalleştikleri, eğlendikleri ve yeni dijital ortamlar

TEKNOLOJİ
VE TRENDLER

METAVERSE — S. 88

oluşturdukları bu yeni, gerçekçi evrende yaşayabiliyorlar. Bu oyun içi ekonomi, bugünlerde gelişmekte olan Metaverse aracılığıyla fiziksel dünyaya da evriliyor. Zira, araştırmalara göre, Metaverse ekonomisinin potansiyeli muazzam boyutlara ulaştı. Küresel danışmanlık şirketi Gartner'a göre dünyada metaverse pazarı, 2026'ya kadar 42 milyar dolar değerinde bir büyüklüğe ulaşacak. Bununla birlikte, kripto yatırım şirketi Greyscale, Metaverse pazarının küresel değerinin 2025'e kadar 400 milyar dolara çıkacağını öngörürken yıllık 1 trilyon dolarlık gelir yaratma potansiyeline de sahip olduğunu açıklıyor. BCG'nin güncel bir raporuna göre ise Metaverse platformları, 2030 yılına kadar 1,3 trilyon dolarlık potansiyelde pazar yaratabilir. Global araştırma şirketi Statista'nın çalışması ise bu evrene girişin anahtarı olan VR ve AR pazarına ait dikkat çekici rakamlar ortaya koyuyor. Buna göre, 2016'da 6,1 milyar dolar olan pazarın 2022'de 290,2 milyar dolara ulaşması bekleniyor.

DÜNYANIN 4'TE 1'İ BU EVRENDE

Küresel danışmanlık firması Gartner, 2026'ya kadar insanların yüzde 25'inin günde en az 1 saatini, eğitim, alışveriş veya sosyalleşme gibi amaçlarla Metaverse'de geçireceğini öngörüyor. Ayrıca, 2026'ya kadar dünyada 2 milyar insanın Metaverse'de olduğunu tahmin ediyor.

Gartner'ın araştırma birimi başkanı Marty Resnick de işletmeler açısından bakarak "2026'ya kadar dünyadaki şirketlerin yüzde 30'u Metaverse'e uygun ürün ve hizmetlere sahip olacak" diye konuşuyor.

Ayrıca Metaverse'ün, çalışanlara daha iyi bir iş ortamı, şirketlere gerekli altyapıları sağlayacağına ve tüm insanların online eğitimler ve benzeri yollarla sosyalleşebilme imkanlarının artacağına dikkat çekiyor.

Bu rakamlar, Warner Music Group'tan Adidas'a, Hyundai'den McDonald's'a pek çok şirketin bu yeni evrende yerini şimdiden almasını da açıklıyor...

METAVERSE'ÜN ÖNCÜ PLATFORMLARI

Metaverse dünyasındaki en başarılı oyunculardan biri hiç şüphesiz Roblox. Amerikalı çocukların yarısından fazlasının kullandığı platformu, günde yaklaşık 50 milyon kişi ziyaret ediyor. Şu anda dünya çapında 47 milyon günlük aktif kullanıcısı var. Roblox'da, "deneyimler", yani kullanıcı tarafından oluşturulan dünyalar ve oyunlar oluşturan 9,5 milyon geliştirici (developer) bulunuyor. Oyuncuların içinde yer alabileceği 24 milyondan fazla "deneyime" sahip olan Roblox'un tepe yönetiminden Craig Donato, Roblox'u başarılı kılan faktörlerin başında "tüm deneyimleri tasarlayan yaratıcı topluluğunun olduğunu" söylüyor.

Alanın bir diğer güçlü oyuncusu ise Fortnite. 2017'de piyasaya çıkan platform, ilk 2 yılında 9 milyar dolardan fazla gelir elde etti. Kısa sürede 350 milyondan fazla kullanıcıya ulaştı ve ana şirketi Epic Games'e 2020'de 5,1 milyar dolarlık bir gelir sağladı.

Bunların yanı sıra Meta, Microsoft ve Google, metaverse dünyasına büyük yatırımlarıyla öne çıkıyor. Facebook, Meta ismini alarak yeniden markalaşmaya 10 milyar dolar yatırım yapacağını açıklamıştı. Microsoft ise önde gelen oyun şirketlerinden Activision Blizzard'ı yaklaşık 70 milyar dolar ödeyerek satın aldı.



Erden Timur

TÜRKİYE'NİN ÖNCÜ ŞİRKETLERİ

Türkiye'den görüşlerine başvurduğumuz sektör liderleri, Metaverse'ün ticari gayrimenkul ve AVM sektöründe ciddi değişimler yaratacağını öngörüyor.

Gayrimenkul şirketi Nef'in yönetim kurulu başkanı Erden Timur, hem Metaverse hem de gerçek dünyada, eşzamanlı arsa satın alınabilecek farklı bir konsept üzerinde çalıştıklarını söylüyor. Timur, "Çok yakında Nef'in yeni nesil konut projelerini kendi Metaverse evrenimizde inşa edecek, arsa ve konut satışı yapacak, fiziksel ortamdaki konutlardan bağımsız olarak alım-satım yapılacak bir projeyi

SEKTÖRLER NASIL ETKİLENECEK?



B2B ve B2C

JP Morgan, bu konuda geniş kapsamlı bir rapor hazırladı. Rapora göre, metaverse, sadece B2C değil, B2B işletmeler için de büyük fırsatlar barındırıyor. Önümüzdeki 5 yıl içinde finansal hizmetlerden otomotiv, eğitimden perakendeye her sektörü ciddi şekilde etkileyecek.

FİNANS

Metaverse, NFT'ler gibi gelişirse, finansal hizmet oyuncuları için büyük bir büyüme fırsatı olabilir. Yalnızca NFT satışları, 2021'in ilk çeyreğinde, bir önceki çeyreğe göre 20 kattan fazla artışla 2 milyar dolara ulaştı.

GAYRİMENKUL

Gerçek dünyadaki gibi Metaverse'de de lokasyona göre arazi ve ev fiyatları

farklılaşacak. Değeri ise, Metaverse'ün 'merkezine' olan uzaklık ve komşularınız belirleyecek.

OTOMOTİV /ÜRETİM

VR, AR ve MR'in kombinasyonu, dijital ikiz ve siber-fiziksel sistemlerin entegrasyonu ile endüstri çapında bir metaverse oluşması mümkün. Sadece geleceğin fabrikaları değil, 3 boyutlu sanal bir

dünyada bir arada çalışma deneyimini de getirecek. Ayrıca ürün tasarımı, test süreçleri, pazarlama ve tüm operasyonları bu sanal dünyada yürütmek mümkün olacak.

EĞİTİM

Gelecek 5 yılda eğitim sektörü fazlasıyla etkilenecek. Dijital kayıtlarla bilgiyi sadece dinleyerek değil, deneyimleyerek de edinmek mümkün

olacak. Ayrıca, küresel çapta kaynaklara erişim ve işbirliğini mümkün kılacak.

TÜKETİCİ ÜRÜNLERİ

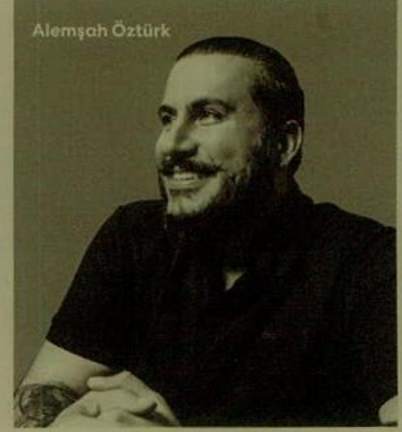
Tüketicilerle direkt iletişim ve ürünleri/hizmetleri deneyimleme imkanı markalara büyük faydalar sağlayacak. Özellikle lüks tüketim markaları için şimdiden bir oyun alanı oluşmuş durumda.

TEKNOLOJİ
VE TRENDLER

METAVERSE ————— S. 90

METAVERSE DÜNYASININ REKABET HARİTASI

Online oyun yaratıcılar	Tasarım yazılımı sağlayıcılar	Sosyal ağ kurma	Oyun, AR & VR donanımı
Roblox	Unity	Facebook	Facebook
Epic Games	Epic Games	Tencent	Lenovo
Microsoft	Adobe		HP
Activision Blizzard	Autodesk	Canlı eğlence	Logitech
Take-Two	Ansys	Live Nation	Acer
Tencent		Theme Parks	Valve
NetEase		Sports Teams	Razer
Nexon			
Valve			



dünyasına ilgisi arttı. Nike, aylık 200 milyondan fazla kullanıcısı olan Roblox ile ortaklık kurdu ve Nikeland isminde sanal bir dünya yaratacağını duyurdu. Nikeland, oyuncuların düzinelere sanal oyunda rekabet edebilecekleri stadyumlar, alanlar ve arenalardan oluşacak.

açıklayacağız. Bu yıl içerisinde son şeklini vermeyi hedeflediğimiz bu oluşum dünyada bir ilk olacak” diye ekliyor.

Aynı sektörden Esas Gayrimenkul Varlık Yönetimi Lideri Nevzat Yavan ise planını şöyle açıklıyor:

“Dijitalleşmenin etkisiyle alışveriş ve deneyim alışkanlıklarında büyük değişiklikler var. Bu değişimin Metaverse ile daha da farklı bir noktaya evrileceğini öngörüyoruz. Bu nedenle dijital kaslarımızı güçlendiriyor, dönüşüm stratejimizi Metaverse konusunu da içine alacak şekilde genişletiyor ve güncelliyoruz.”

“HERKESE FIRSAT VAR”

Araştırmalar, bu alanın etkileyeceği sektörlerin başında perakende ve e-ticaretin geldiğini gösteriyor. SabancıDx Genel Müdür Yardımcısı Özlem Kalkan da en büyük etkinin perakende sektöründe olacağı görüşünde. Kalkan, “Bu da tedarikten teslimata kadar tüm süreçleri ve deneyimleri yepyeni bir hale sokacak” diyor.

AKQA Group Türkiye CEO’su Alemşah Öztürk, eğlence, oyun ve içerik dünyasının, ilk etkilenecek sektörler olduğuna dikkat çekiyor:

“Metaverse endüstrisi yeni kuruluyor ve altyapı dahil birçok konuda fırsatlar barındırıyor. Ekran kartı üretmekten, 3D boyutlu kıyafet tasarlamaya; oyun üretmekten kendi metaverse’ünü tasarlamaya kadar birçok alanda birçok olanaklar çıkacak. Aynı şekilde bu alanın hukuku, finansı ve pazarlaması da beraberinde gelişecek. Kısacası, yaratıcı zekası olan herkes için bu dünyada fırsat var.”

Decentraland Foundation kreatif direktörü Sam Hamilton’a göre, moda, yeni dünyanın bir sonraki büyük büyüme alanı olacak. Bu nedenle, Gucci, Burberry ve Louis Vuitton gibi markaların Metaverse

EREN ÇAMURDAN
BOYNER BÜYÜK MAĞAZACILIK CEO“GÖRMEDEN
ALMADA DEVRİM
YARATABİLİR”

Metaverse’ün satış, pazarlama, iletişim, sosyalleşme gibi birçok alanda önemli bir kanal haline geleceğini öngörüyoruz. Özellikle moda ve dekorasyon alanında denemeden veya görmeden alınamayacak ürünler noktasında bu dünyanın büyük bir devrim yaratacağına inanıyoruz.

- Sanal ve fiziksel gerçekliğin yakınsandığı bu evren tüketicilere yeni deneyimler sunarken markalara da kitleleri ile temas edebileceği yeni bir alan yaratacak. Çok kanallı pazarlama stratejilerinde önemli iletişim fırsatları doğuracak.

- Bu evren deneyimi demokratikleştirecek. Evrendeki avatarımız ile fiziksel dünyanın sunduğu deneyim imkanlarının ötesine geçebileceğiz.

MOBİLİTEDE İLGI BÜYÜK

Otomobil sektöründe evrene ilk giren küresel marka, geçen sene Boston Dynamics’i satın alan Hyundai oldu. Günlük 43,2 milyon kullanıcıya sahip Roblox ile işbirliği yaparak “Hyundai Mobility Adventure”ı (Mobilité Macerası) başlattı. Kullanıcılar, sürüş arabalarını test etmek veya çeşitli deneyimler için bu sanal dünyaya katılabiliyor.

Hyundai Başkanı Chang Song, “Robotlar fiziksel duyularımızın bir uzantısı olacak. Gündelik hayatımızı yeniden şekillendirmemize ve zenginleştirmemize olanak tanıyacaklar” sözleriyle vizyonunu açıkladı.

Türkiye’de sektörde ilk adım, iş makineleri ve güç sistemleri sektörlerinde faaliyet gösteren **Borusan CAT**’ten geldi. Şirket, ilk NFT uygulamasını hayata geçirdi ve Decentraland’de mağaza açarak yeni evrene adım attı.

Borusan CAT CEO’su **Özgür Günaydın**, bu dünyanın sadakat programlarından, ikinci el ürün değerlemelerine; servis sürelerinin belirlenmesinden, yedek parça satışına kadar pek çok alanda fırsatlar sunacağına dikkat çekiyor.

PERAKENDEYE ETKİSİ
NE OLACAK?

Perakende sektöründe, 2030’a kadar dijital kanallarda geçirilen sürenin yüzde 14, online harcamanın ise yüzde 28 art-

TEKNOLOJİ
VE TRENDLER

METAVERSE S. 92

Kritik rakamlar

2

MİLYAR
Gartner'a göre 2026'ya dek dünyada 2 milyar insan Metaverse'de olacak.

1

TRİLYON DOLAR
Global yatırım şirketi Grayscale'e göre, metaverse yıllık 1 trilyon dolarlık gelir yaratacak bir potansiyele sahip.

200 MİLYON DOLAR

Grayscale'in raporuna göre, insanlar metaverse öğelerine şimdiden 200 milyon dolar harcadı.

300 MİLYAR DOLAR

Gartner'a göre küresel AR, VR ve MR pazarının büyüklüğü 2024 yılında 300 milyar dolar düzeyine ulaşacak.

64,7 MİLYON Metaverse'nün öncüsü Second Life, 2021 sonu itibarıyla yaklaşık 64,7 milyon aktif kullanıcıya ulaştı.

%25

Gartner 2026'ya kadar insanların yüzde 25'i günde en az 1 saatini Metaverse'de geçirecek.

12 bin dolar

Sanal bir arazide bir parselin ortalama fiyatı, 2021'de 6 aylık bir sürede iki katına çıktı. Haziran'daki 6 bin dolardan Aralık'a kadar 12 bin dolara sıçradı.

200 ortaklık

The Sandbox ile bugüne kadar 200 stratejik ortaklık yapıldı. İçlerinde müzik temalı bir sanal dünya yaratmak isteyen Warner Music Group da var.

LİDERLERİN METAVERSE PLANLARI

SEYAHAT Güçlü Batkın TAV İşletme Hizmetleri CEO

Bize müşterilerimizle etkileşim ve çalışanlarımızla iletişimde önemli fırsatlar getirebilir. Dünyanın dört bir tarafında devam eden operasyonlarımızın bazı bölümlerini doğru bir Metaverse evrenine taşımak ve hem müşteri deneyimini hem de şirket kültürünü bu evrende yaşatabilecek heyecan veriyor.

KOZMETİK Yasin Çörekcü Sinoz Kozmetik CEO

İlk mağazamızı açmak için adımlarımızı attık. Öncelikle hızlıca adaptasyon için hedef

kitemizin keşifim datasını çalışıyoruz. Bir yandan da teknoloji yatırımı için dersimize iyi çalışıyoruz.

TEKNOLOJİ Özlem Kalkan SabancıDx GMY

Metaverse yaratmak için temel altyapı hazırlıklarımız tamamlandı, görsel dünyalarla ilgili üretimlerimiz devam ediyor. Bir yandan da eğitimlerimize ağırlık veriyoruz.

HIZLI TÜKETİM
Bilge Çiftçi Eczacıbaşı
Tüketim Ürünleri CMO
Tüketiciler, VR/AR cihazları sayesinde pek çok eylemi fiziksel bir çaba harcamaksızın yapacak. Markalar ise bu

yeni ekosisteme uygun alışveriş deneyimi sunacak, tüketici ile iletişimde de farklılaşacak. Biz de platformun doğası ile uyumlu tüketici ve pazar trendlerinin gerektirdiği değişimi hayata geçireceğiz.

EĞLENCE Alemşah Öztürk AKQA Group Türkiye CEO

Eğlence, oyun ve içerik dünyası Metaverse'den ilk etkilenecek sektörler. Beraberinde yeni iş kolları da doğacak. "3D modelleme, doku kaplama, animasyon ve "akıllı anlaşma yazma" gibi konularda uzman olanların sırtı 20 yıl boyunca yere gelmez.

söylemek mümkün" değerlendirmesini yapıyor.

METAVERSE BU SEKTÖRE GÜÇ KATACAK

Las Vegas'ta, Ocak ayında düzenlenen, dünyanın en büyük tüketici etkinliği fuarı CESA bu yıl Metaverse projeleri damga vurmuştu. Samsung'un, My House adını verdiği yeni sanal evren büyük ilgi gördü.

Türkiye'de ise sektörde hazırlık yapan şirketlerden biri de Vestel olarak öne çıkıyor. Vestel CEO'su Turan Erdoğan'a göre, Metaverse, büyük bir değişimin başlangıcı olacak. Bu evren ile sanal ve artırılmış gerçeklik kullanımı yaygınlaşacak. Araştırmalar da markaların platformlarla iş birliklerinin artacağını ortaya koyuyor.

Yaratılacak 3 boyutlu çözümler ile ürünleri deneyimlemekten alışveriş yapmaya pek çok alanda değişimin yaşanacağına dikkat çeken Erdoğan, "Tüketici eğilimleri ve beklentileri de bu eksende şekillenecek, deneyim talebi artacaktır. Dijital kabiliyetlerine yatırım yapan perakende sektörü oyuncuları rekabette güç kazanacak" diye kaydediyor.

ADIM ATMAYA HAZIRLANANLAR

Turkcell Bireysel Satıştan Sorumlu Genel Müdür Yardımcısı Kadri Özdal, telekom sektörünün etkileneceğine, barındırdığı fırsatlara özel stratejiler ve iş modelleri geliştirmek gerektiğine dikkat çekiyor.

"Gerekli altyapıların ve yasal süreçlerin bir düzene oturmasıyla birlikte Metaverse'de ilk mağazamızın açılışını yapacağız" diye kaydeden Özdal, özellikle müşterilere benzersiz deneyimler sunmak maksadıyla faydalanacakları bu evrene teknoloji zirvelerini taşıyarak paydaşlarla sanal etkinliklerde buluşmayı amaçladıklarını paylaşıyor.

Bu alana girmeyi hedefleyen bir diğer firma TAV İşletme Hizmetleri'nin CEO'su Güçlü Batkın, kusursuz müşteri deneyiminin kritik öncelik olduğu havacılık/seyahat sektörlerinde Metaverse'nün bu deneyimi çok ileriye taşımada bir fırsat olduğunu, altyapı süreçlerini buna uygun hale getirmeye odaklandıklarını paylaşıyor. Batkın, "TAV Havalimanları Holding'in Metaverse'de havalimanı satın alma vizyonu dahilinde biz de hizmet kapsamımızda yer alan tüm noktaların dijital simülasyonunu yaratarak bu platforma girmeyi hedefleyebiliriz" diye kaydediyor.

ması bekleniyor. Bu nedenle de Metaverse dünyası sektör için kritik önem taşıyor.

Migros One Yönetici Direktörü Orçun Onat, "Yepyeni bir yaşam tarzına ve sanal bir dünyaya geçiş öngörüldüğü için, gıda alışveriş dünyası da kendi özgün yapısına sahip olacak" diye tahmin yapıyor. Ona göre, bu dönemde "artırılmış gerçekliğin" etkisinde hazırlanmış, oyunlaştırılmış alışveriş tecrübeleri öne çıkacak. E-ticaret dünyasının hız ve fiyat odaklı yapısıyla birlikte yaşamın ayrılmaz bir parçası olan alışveriş deneyimi ve yaşanmışlıklar gündeme gelecek. Orçun Onat, "Metaverse dünyasının ayrılmaz bir parçası olarak gördüğümüz Web 3.0'ın da bizim sektörümüzü derinden etkileyecek uygulama olacağını düşünüyoruz" diye konuşuyor.

PepsiCo Türkiye (İçecek Kategorisi) Pazarlama Kıdemli Direktörü Aslı Önder, "Şu anda dijital ortamlara kayan ticari faaliyetler, hem hızlı hem de gerçekliğe daha yakın bir haz duygusuyla sunulacak. Markaların da sürükleyici deneyimler için odak noktalarını yeniden düzenlemeleri çok önemli" diyor. PepsiCo (Yiyecek Kategorisi) Kıdemli Pazarlama Direktörü Seren Çankırı ise "Sektörde bu alana özel kampanyalar, markalı NFT'ler, avatarlar için tasarlanan ürünler gibi gelişmeleri görmeye başladık. Bizim de gündemimizde var ve artarak gelişeceğini



SEKTÖRÜN İLK NFT UYGULAMASINI HAYATA GEÇİREN BORUSAN CAT METAVERSE EVRENİNE ADIMINI ATTI

BORUSAN TAKES A STEP INTO THE CAT METAVERSE UNIVERSE, IMPLEMENTING THE FIRST NFT APPLICATION OF THE INDUSTRY



Borusan Grup şirketlerinden **Borusan Cat**, yenilikçi uygulamalarıyla NFT dünyasına dikkat çekici biçimde adım attı. Sundukları hizmet ve çözümlerini anlatan NFT koleksiyonunu müşterilerine hediye ederek unutulmaz bir anı bırakıyor. Şirket, son olarak popüler blok zincir tabanlı platformlardan Decentraland'de mağaza açarak Metaverse evrenine adımını attı. **Borusan Cat**'in mağazası Decentraland'de "-56, -103" numaralı parselde ziyaret edilebiliyor.

"Daha İyi Bir Dünya İçin Çözüm Üretiriz" anlayışı ile Türkiye'nin yanı sıra Azerbaycan, Gürcistan, Kazakistan, Kırgızistan ve Uzak Doğu Rusya'da faaliyetlerini yürüten **Borusan Cat**, ileri teknoloji ve dijitalleşme konusundaki çalışmalarıyla sektörde öncü konumunu korumaya devam ediyor.

NFT dünyasına giriş yapan şirket, müşterilerine sunduğu çözümlerini anlatan NFT'leri müşterilerine hediye ediyor. İlk NFT'yi Boom 360 uygulamasına gerçekleştiren **Borusan Cat**, ikinci NFT'yi online yedek parça satış platformu Parts.Cat.com

Borusan Cat, one of the Borusan Group companies, has stepped into the NFT world with its innovative applications. It leaves an unforgettable memory by presenting its NFT collection to its customers, describing the services and solutions they offer. The company has finally stepped into the Metaverse universe by opening a store in Decentraland, one of the popular blockchain-based platforms. **Borusan Cat**'s store can be visited in Decentraland, parcel numbered "-56, -103".

Borusan Cat, which carries out its activities in Turkey as well as Azerbaijan, Georgia, Kazakhstan, Kyrgyzstan and Far East Russia with the understanding of "We Create Solutions for a Better World", continues to maintain its leading position in the sector with its works on advanced technology and digitalization.

Entering the world of NFT, the company presents NFTs to its customers, describing the solutions it offers to its customers. Borusan Cat realized the first NFT for the Boom 360 application, and created the second NFT for Parts.Cat.com, an online spare

için oluşturdu. Mart ayı içinde ise yapay zeka teknoloji çözümü olan Müneccim için üçüncü NFT'yi oluşturuyor. Blok zincir teknolojisine NFT'ler ile adımını atan şirket, son olarak Metaverse evreninde de yerini aldı.

İş makineleri ve güç sistemleri sektöründe ilklerin markası

Borusan Cat olarak son yıllarda teknolojiye büyük yatırım yaptıklarını ve bunun sonucu olarak çıkan hizmet ve çözümlerle sektörde fark yarattıklarını belirten

Borusan Cat İcra Kurulu Başkanı **Özgür Günaydın**, iş makineleri ve güç sistemleri sektörlerinde ilk NFT üretimi ve metaverse de ilk mağazalarını açtıklarını belirterek **Borusan Cat**'in teknoloji vizyonu hakkında şunları söyledi:

"Dijital adaptasyon kabiliyeti yüksek, vizyonu teknolojik gelişmelere açık bir kurum olarak NFT üretimi ve blok zincir tabanlı metaverse ekosistemi Decentraland'de açtığımız mağazamız ile iş yapış şekillerini radikal bir şekilde değiştirecek blok zincir teknolojisine giriş yapmış olmaktan mutluluk duyuyoruz. Sektörüne teknoloji alanında liderlik eden kurum olarak sürekli inovasyon anlayışımızı da bir adım öteye taşıyoruz.

Müşterilerimize değer katan çözümlerimizi anlatan NFT'ler ile günümüz teknolojilerini yakalayan, hizmetlerimizi anlatan, unutulmayacak bir değer geliştirdik. **Borusan Cat** olarak gelişimin ve gelişimin lider kurumu olma özelliğimiz ile şimdi de Metaverse evrenine adımımızı attık. Müşterilerimize ve sektörümüze ilkleri armağan etmeye devam edeceğiz."

Borusan Cat, NFT'ler ile her ay bir **Borusan Cat** müşterisine unutulmaz bir anı bırakıyor. Şirket, hediye ettiği NFT'lerin fiziksel "token"larını da müşterilerine sunuyor. Şirket, popüler blok zincir platformu Decentraland'de açtığı mağaza ile Metaverse'de yerini alırken, bu platformda da sektöre yeni ilkleri kazandırmaya devam edecek.



parts sales platform. In March, it creates the third NFT for Müneccim, an artificial intelligence technology solution. The company, which stepped into blockchain technology with NFTs, finally took its place in the Metaverse universe.

The brand of firsts in the construction machinery and power systems sector

Stating that as **Borusan Cat**, they have invested heavily in technology in recent years and made a difference in the sector with the services and solutions that

emerged as a result of this, **Borusan Cat** Chief Executive Officer **Özgür Günaydın** stated that they opened the first NFT production in the construction machinery and power systems sectors and the first stores in the metaverse, and that **Borusan Cat**'s technology He said about his vision:

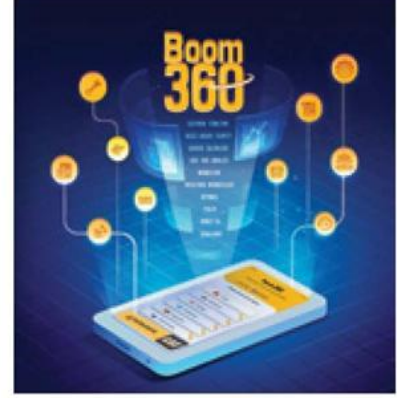
"As an institution with high digital adaptability and open vision to technological developments, we are happy to have entered the blockchain technology that will radically change the way of doing business, with our store opened in Decentraland, which is a blockchain-based metaverse ecosystem and NFT production. As an institution leading the sector in the field of technology, we take our understanding of continuous innovation one step further.

With NFTs, which tell our customers about our solutions that add value, we have developed an unforgettable value that captures today's technologies and describes our services. As **Borusan Cat**, we have stepped into the Metaverse universe with our feature of being the leading institution of change and development. We will continue to present firsts to our customers and our industry."

Borusan Cat leaves an unforgettable memory to a **Borusan Cat** customer every month with NFTs. The company also offers its customers the physical "tokens" of the NFTs it has gifted. While the company will take its place in Metaverse with the store it opened on the popular blockchain platform Decentraland, it will continue to bring new firsts to the sector on this platform.



HABERLER



BORUSAN CAT, METAVERSE EVRENİNE İLK ADIMINI ATTI

İleri teknoloji ve dijitalleşme konusundaki çalışmalarıyla iş makineleri ve güç sistemleri sektörüne öncülük eden **Borusan** Grup şirketlerinden **Borusan Cat**, yenilikçi uygulamalarıyla NFT ve Metaverse evrenine de girdi.

► **BORUSAN CAT**, sunduğu hizmet ve çözümlerini anlatan NFT koleksiyonunu müşterilerine hediye ederek unutulmaz bir anı bırakıyor. Şirket, son olarak popüler blok zincir tabanlı platformlardan Decentraland'de mağaza açarak Metaverse evrenine adımını attı. **Borusan Cat**'in mağazası Decentraland'de "-56, -103" numaralı parselde ziyaret edilebiliyor.

NFT dünyasına giriş yapan şirket, müşterilerine sunduğu çözümlerini anlatan NFT'leri müşterilerine hediye ediyor. İlk NFT'yi Boom 360 uygulamasına gerçekleştiren **Borusan Cat**, ikinci NFT'yi online yedek parça satış platformu Parts.Cat.com için oluşturdu. Mart ayı içinde ise yapay zekâ teknoloji çözümü olan Müneccim için üçüncü NFT'yi oluşturuyor. Blok zincir teknolojisine NFT'ler ile adımı-

nı atan şirket, son olarak Metaverse evreninde de yerini aldı.

İŞ MAKİNELERİ VE GÜÇ SİSTEMLERİ SEKTÖRÜNDE İLKLERİN MARKASI

Borusan Cat olarak son yıllarda teknolojiye büyük yatırım yaptıklarını ve bunun sonucu olarak çıkan hizmet ve çözümlerle sektörde fark yarattıklarını belirten **Borusan Cat** İcra Kurulu Başkanı **Özgür Günaydın**, iş makineleri ve güç sistemleri sektörlerinde ilk NFT üretimi ve metaverse de ilk mağazalarını açıkladığını belirterek **Borusan Cat**'in teknoloji vizyonu hakkında şunları söyledi:

"Dijital adaptasyon kabiliyeti yüksek, vizyonu teknolojik gelişmelere açık bir kurum olarak NFT üretimi ve blok zincir tabanlı metaverse eko-

sistemi Decentraland'de açtığımız mağazamız ile iş yapış şekillerini radikal bir şekilde değiştirecek blok zincir teknolojisine giriş yapmış olmaktan mutluluk duyuyoruz. Sektörüne teknoloji alanında liderlik eden kurum olarak sürekli inovasyon anlayışımızı da bir adım öteye taşıyoruz.

Müşterilerimize değer katan çözümlerimizi anlatan NFT'ler ile günümüz teknolojilerini yakalayan, hizmetlerimizi anlatan, unutulmayacak bir değer geliştirdik. **Borusan Cat** olarak değişimin ve gelişimin lider kurumu olma özelliğimiz ile şimdi de Metaverse evrenine adımımızı attık. Müşterilerimize ve sektörümüze ilkleri armağan etmeye devam edeceğiz."

Borusan Cat, NFT'ler ile her ay bir **Borusan Cat** müşterisine unutulmaz bir anı bırakıyor. Şirket, hediye ettiği NFT'lerin fiziksel "token"larını da müşterilerine sunuyor ■



Özgür GÜNAYDIN / Borusan Cat İcra Kurulu Başkanı