

WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

1. Sezon, 7. Bölüm

Metaayet 101 - Var mı?

Son zamanlarda metaverse hakkında çok fazla tartışma var, ama gerçekten var mı? Dale Imerman (WPP'de Metaverse ve İnovasyon Grup Direktörü), Sara Robertson'ın (Global Başkan Yardımcısı, Xaxis'te Bozulma) terimin kökenini, potansiyelin etrafındaki heyecanı ve metaverse'i gerçeğe dönüştürmek için neyin yerinde olması gerektiğini paylaştığı bu bölümün konusudur. Bu tartışma, dinleyiciyi metaverse sokar, olasılıkları, sosyal sonuçları ve sanallık sürekliliğine ilginç bir genel bakış da dahil olmak üzere insanların yaşamlarını nasıl değiştirebileceğini araştırır.

[Neal Stephenson'dan Kar Kazası Metaverse: Ve Her Şeyde Nasıl Devrim Yaratacak? Matthew Ball Sanallık Sürekliliği - Etkileşim Tasarımı Vakfı](#)

Dinlediğiniz için teşekkür ederiz! Umarız bu bölümü beğenirsiniz.

#stayclassymetaverse #wpp

Lütfen başkalarıyla "Paylaşın" ve her yeni bölümden haberdar olmak için bizi "Takip Edin". Yaratıcı Dönüşüm Ajansı [WPP](#) hakkında daha fazla bilgi için [buraya](#) tıklayın.

00:00:04

Stephan Pretorius: İyi günler, herkes. Benim adım WPP'nin Baş Teknoloji Sorumlusu Stephan Pretorius ve bugün sizi WPP'nin Metaverse and More Academy podcast'ine davet etmekten mutluluk duyuyorum, burada WPP Ağı'ndan uzmanlarla ve genel olarak sektörden özel konuklarla çok çeşitli metaverse ve Web3 ile ilgili konuları tartışacağız. Hem yerleşik kavramları ele aldığımız hem de alandaki yeni gelişmeleri izlediğimiz için, bu serinin bilgilendirici ve ilham verici olmasını umuyoruz. Bizimle yolculuğa çıktığınız için teşekkür ederiz. Lütfen arkanıza yaslanın ve metaverse ve daha fazlası hakkında heyecan verici bir tartışmanın tadını çıkarın.

00:00:40

Sara Robertson: Merhaba, WPP'nin Metaverse and More Academy'sine tekrar hoş geldiniz. Bugün Dale Imerman var ve ilk Metaverse 101 sohbetimize dalmaktan heyecan duyuyoruz. Ben Sara Robertson, ev sahibinizim. Dale, nasıl gidiyor?

00:00:58

Dale Imerman: Çok iyi. Beni podcast'te gördüğün için çok teşekkür ederim, Sara.

00:01:01

Sara Robertson: Evet, kesinlikle profesyonel bir podcaster gibi görünüyorsun. Dinleyicilerimizin görselleri anlamadığını biliyorum, ancak orada oldukça harika bir stüdyo kurulumunuz var.

00:01:11

Dale Imerman: Teşekkür ederim. Takdir edin.

00:01:12

Sara Robertson: Öyleyse bana biraz metaverse'deki geçmişinizden bahsedin.

WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

1. Sezon, 7. Bölüm

Metaayet 101 - Var mı?

00:01:16

Dale Imerman: Tamam. Şey, harika. Demek istediğim, geçmişim her zaman yaratıcılık ve teknolojinin kesişim noktasında, gelişmekte olan teknolojilere ve bunların nasıl birleştiğine bakıyordu. Ve bence metaverse hakkında gerçekten heyecan verici olan şey, kavramın bir dizi farklı teknolojinin yakınsamasının bir sonucu olarak gerçekten hayata geçmesi. Ve böylece artırılmış gerçekliğe ve 3D çalışmaya, IoT'ye, bulut bilişime vb. gerçekten yakın olduğum için, bu şeyler ortaya çıkmaya, olgunlaşmaya ve bir araya gelmeye başladığında, metaverse, ilgilendiğim şeyde ve şimdi kariyerimde bir sonraki mantıksal ilerleme veya adımdı.

00:02:04

Sara Robertson: Vay canına, bu sizi birçok, çok farklı teknolojilerin bir kombinasyonu olan bir metaverse doğru götüren bir resim çizen oldukça fazla teknoloji yığınıydı. Bu yolda ne tür şeyler yaptınız? Bir yaratıcı mısınız yoksa bir teknisyen misiniz yoksa bir hikaye anlatıcısı mısınız? Sizin rolünüz nedir?

00:02:29

Dale Imerman: Kendimi her zaman bir melez olarak düşünmüşümdür. Bu yüzden tüm bu şeylerin kesişme noktasında oturuyorum. Kendimi geliştirebileceğim ve kodlayabileceğim anlamda teknik bir insan olarak adlandırmam, ancak yazılım ve kodlamanın temellerini anlıyorum. Ve böylece o dili konuşabiliyorum. Ve aynı zamanda, yaratıcılığın yanı sıra stratejiyi de anlayabiliyorum. Bu yüzden her zaman çok eşsiz bir konumda oldum ve neredeyse tüm bu farklı disiplinleri bir projede veya organizasyonda bir arada tutan yapıştırıcı oldum.

00:03:11

Sara Robertson: Müthiş. Sizi ekibimizde görmekten ve çok fazla yapıştırıcıya ihtiyaç duyan bu meta evren durumuyla ilgilenmekten dolayı çok heyecanlıyım. Öyleyse, bu konudaki görüşünüz nedir? Sanal dünyaları, blok zincirleri ve bunun gibi şeyleri zaten ele aldık, ancak sizden melezi duymak isterim. Metaverse nedir?

00:03:33

Dale Imerman: Sanırım önceki konuklarınızdan biri olan Luke Hurd bana metaversin en eğlenceli tanımı olduğunu düşündüğüm şeyi verdi. Ve bu, bize ceza olarak verilen bir terim olduğu çizgisinde bir şeyler yaptı, çünkü genişletilmiş gerçeklik üzerinde bir terim olarak anlaşılmadı. Bu yüzden bu fikri her zaman gerçekten sevmişimdir. Ayrıca bir tanıma çok fazla kapılmamaya çalışıyorum çünkü metaversin şu anda yaratıcı dönüşüm için gerçekten verimli bir zemin olduğunu düşünüyorum. Ve bir şey bu kadar yeni olduğunda ve sanırım çoğunlukla kavramsal olduğunda, üzerine bir etiket koymaya çalışmak ya da onu mevcut bir kutuya sokmaya çalışmak asla işe yaramaz ve bu terimi gerçekten çok fazla adalet yapmaz, değil mi? Bu yüzden, başlığında 100.000'den fazla kişinin bulunduğu bir organizasyondaki tek kişi olarak metaverse etrafında her zaman oldukça çekişmeli oldum, insanlar genellikle var olmadığını söylediğimde şok oluyorlar ve oldukça şaşırıyorlar. Bazı insanlar, yaşasın,

WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

1. Sezon, 7. Bölüm

Metaayet 101 - Var mı?

sonunda onu anlayan biri. Ama bence herkesin geldiği yerden bakış açısına bağlı olarak farklı bir fikri var.

00:04:58

Sara Robertson: Evet. Genişletilmiş gerçeklik hakkında verdiğin anekdotu seviyorum. Metaverse kelimesinin ER'den biraz daha seksi ve daha markalanabilir olduğunu düşünüyorum, bu da kafa karıştırıcı bir kısaltma olacaktır. Ancak bu etiketlerin çoğu aslında yaratıcılardan veya teknoloji uzmanlarından gelmiyor. Bilim kurgu yazarlarından geliyorlar, değil mi? Bu teknolojileri gerçekte var olmadan on yıllar önce icat edenler onlar. Ve İnternet'in ilk kez bir şey haline geldiği zamanı hatırlayacak kadar yaşlı olabilirsiniz, herkes ona siber uzay adını verdi. Kelime gibiydi ve her medya dilinde vardı. Ve beni her zaman yanlış yola sürttü. Bu, daha önceki bir bilim kurgu yazarı olan William Gibson'dan geldi ve kelime açık ara gözden düştü. Metaverse'in aynı yoldan gittiğini ve tıpkı kitschy bir şey gibi olduğunu umuyorum. Ama sonra Mark Zuckerberg gerçekten ona sahipti ve onunla birlikte koştı. Yani, evet, işte buradayız.

00:06:03

Dale Imerman: O ilk günleri hatırlıyorum. Web'de sörf yaptığımı hatırlıyorum.

00:06:09

Sara Robertson: Sörf. Kimse bunu sonsuza dek söylemedi.

00:06:11

Dale Imerman: Evet. Ve demek istiyorum ki...

00:06:14

Sara Robertson: Metaverse için fiilimizin ne olduğunu merak ediyorum. Metaverse'de sörf yapmıyoruz. Trollük yapıyoruz.

00:06:19

Dale Imerman: Belki, sanırım seansın sonunda, bunun için bir terim bulabileceğimizi umuyorum. Metaverse fiili.

00:06:27

Sara Robertson: Evet. Burada icat edildi. Burada metaverse yapıyoruz. Yani o sizin başlığınızda olduğu için var ama o sadece hayali bir kavram olduğu için var olmuyor. Dinleyicilerimize bugün ne olduğu hakkında ne söylemeliyiz.

00:06:45

Dale Imerman: Yani benim bakış açıma göre, eğer metaverse terimini kullanacaksak, bu terimin nereden geldiğine bakmalıyız. Bu yüzden yazar Neal Stephenson'ın Kar Kazası adlı bir bilim kurgu kitabından geldiğini biliyoruz. Ve bu kitapta, gerçekten tarif ettiği şey ve bu kesinlikle kelimesi kelimesine değil, ama hatırladığım kadarıyla, Las Vegas'ınkine benzer dört millik bir şerit. Ve herhangi bir noktada, 1000 kişi aynı anda gerçeklikten ayırt edilemez gerçekçi bir sadakatle orada olabilir.

WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

1. Sezon, 7. Bölüm

Metaayet 101 - Var mı?

00:07:30

Sara Robertson: Seksenler çok komik, değil mi? Bir zamanlar 1000 kişi büyük bir rüya gibiydi.

00:07:34

Dale Imerman: Evet, tam olarak. Ve şu anki gerçek şu ki, bu bugün büyük bir rüya. Biliyorsunuz, bütün bu manşetleri görüyoruz. Örneğin, Travis Scott'ın Fortnite'ta 28 milyon kişiyle bir konseri var. Bu tam olarak böyle olmadı. Orada sahip olduğunuz şey, bir seferde 100 kişiden oluşan örneklerde son derece düşük bir sadakatle bir akışı izleyen 28 milyon insandı. Metaverse diye söylememin nedeni, teknik olarak kitaptan gelen bu basit tanımı yerine getirme yeteneklerine sahip olmamamızdır. Bu noktada 1000 kişiyi yüksek çözünürlükte sanal bir dünyaya sokup aynı anda orada olmalarını sağlayamıyoruz. Şu anda sadece teknik olarak, mümkün değil. Ama bence heyecan gerçekten insanların bunun olasılığını ve kaçınılmazlığını görmesinden kaynaklanıyor. Benim görüşüme göre, eğer son derece iyimsemsem, bu teknik yeteneği beş yıl içinde görebiliriz. Daha gerçekçi olmak gerekirse, benim görüşüme göre, on yıl. Ve eğer böyle bir şeyin benimsemesini istiyorsak, muhtemelen 15 yıldır. İşte bu yüzden metaversin henüz somut olarak var olmadığına inanıyorum. Şu anda bu daha kavramsal. Ama dediğim gibi, vızıltı, yutturmaca ve heyecanın var olduğunu düşünüyorum çünkü bu farklı teknolojilerin ortaya çıktığını gördükçe, bu farklı teknolojilerin her biri olgunlaştıkça bunun nasıl mümkün olabileceğini görüyoruz.

00:09:36

Sara Robertson: Peki Kar Kazası vizyonuna ulaşmanın önündeki engelin ne olduğunu düşünüyorsunuz? Tamamen yavaş bilgisayarlarımız ve yavaş İnternet bağlantılarımız olduğu için mi? Bu bir cihaz sorunu mu yoksa henüz soruna yeterince akıllı yazılım mühendisleri koymadık mı? Ya da başka bir şey.

00:10:00

Dale Imerman: Bence şu anda küresel olarak, muhtemelen var olan tüm sorunları çözmeye çalışan en iyi yazılım mühendislerine ve geliştiricilerine sahibiz ya da ben buna gerçekten sorunları çözmek olarak bakmıyorum, çünkü bunun gerçekleşmesi için neyin gerekli olduğunu daha fazla inşa etmek olarak bakıyorum. Ama kesinlikle birçok şeyin birleşimi. Bu nedenle, bulut işlemenin çok büyük bir büyüyen alan olduğunu ve bulutta gerçek zamanlı 3D oluşturma fikrinin ortaya çıktığını biliyoruz. Bu alanda, özellikle Epic ve NVIDIA gibi şirketlerden büyük ilerleme görüyoruz. Bu yüzden çok fazla ilerleme gördüğümüz ilk engel bu. İkinci engel elbette bağlantıdır. Yani 5G hiçbir şekilde yaygın değil, kesinlikle küresel değil. Ve muhtemelen bazı insanlar bana 5G'nin bunun için yeterince hızlı olabileceğini bile hissetmediklerini söylediler, bu oldukça korkutucu çünkü oldukça hızlı. Ardından, bulutta bilgi işleme yaptıktan sonra ve yeterince hızlı bir şekilde alabiliyorsanız, cihazlarımız bu bilgileri işleme ve ardından buluta geri gönderme yeteneğine sahip mi? Ve cevap şu anda hayır, benim görüşüme göre. Ve sonra cihazların donanım perspektifinden kendilerinin de erken aşamalarında olduğunu düşünüyorum, değil mi? Çünkü tamamen sürükleyici bir deneyim istiyorsanız, sanal gerçeklikten bahsediyorsunuz. Ve şu anda sanal gerçeklik kulaklıkları harika, ancak onlara ihtiyacımız olan sadakatin yakınında değiller. Hala hareket

WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

1. Sezon, 7. Bölüm

Metaayet 101 - Var mı?

hastalığı gibi şeyleri çözüyoruz, insanların gözlerinin birbirinden farklı mesafeler olduğu gibi temel şeyleri hala çözüyoruz.

00:12:10

Sara Robertson: Bir önceki bölümde kadın kulaklıkları sorununu ele almıştık.

00:12:14

Dale Imerman: Evet, tamamen. Ve sonra, elbette, insanlar olarak, oldukça talepkarız. Bu yüzden bağlı kalmak istemiyoruz, ama aynı zamanda bu şeylerin uzun süre dayanmasını istiyoruz. Bu yüzden pil teknolojisinin de ilerlemesi gerekiyor. Ve bu yüzden, bir donanım ve yazılım perspektifinden neredeyse her bir yapı taşının, hepsinin metaverse'i hepimizin olmasını umduğumuz gerçeklik haline getirmesiyle sonuçlanmadan önce gitmesi gereken bir yol var.

00:12:50

Sara Robertson: Bu açıklamayı seviyorum, özellikle de Facebook'un metaversesinin son zamanlarda viral hale geldiği gerçeği ışığında. Tweet'i görüp görmediğinizi bilmiyorum, ancak birisi Horizon Worlds'ün grafiklerinin ekran görüntüsünü aldı ve bu meta evreni inşa etmek için 10 milyar dolar harcadıklarını ve bunun sadece bloklu küçük bir çokgen olduğunu söyledi. Ve belki bir ya da iki gün sonra, Mark geri döndü ve neye benzeyeceğine, neye ulaşmaya çalıştıklarına dair bazı görüntüler yayınladı. Ve eminim o da aynı hayal kırıklığını hissediyordur. Bu vizyona ulaşmadan önce iyileştirilmesi gereken çok fazla yapı taşı var. Ama herkes şu anda burada ne olduğuna bakıyor ve elini sallıyor ve şöyle diyor: "Pekala, bu işe yaramayacak.

00:13:44

Dale Imerman: Evet, biliyorsun, motivasyonel konuşmacı Tony Robbins tarafından anlatılan komik bir hikaye var . Onu seviyorum. WiFi'si olan ilk uçuşta olmaktan bahsediyor. Ve eğer yanılmıyorsam, bu bir uçuştur. Bu bir Qantas uçuşuydu. Ve insanlar uçuşa çıkıyor ve pilot duyuruyor, bu yepyeni deneysel WiFi ile dünyadaki ilk uçuş. Bu şekilde oturum açarsınız ve herkes oturum açar. Ve 30 dakika sonra Wi-Fi çalışmayı durdurdu, bu anlaşılabilir bir durum. Ama görünüşe göre olan şey, insanların oyuncaklarını kaybetmeleri ve oyuncaklarını atmalarıydı. Uçak indiğinde, insanlar Qantas'ın şimdiye kadarki en kötü havayolu şirketi olduğundan şikayet ediyorlardı. Wi-Fi işe yaramadı. Ve temel olarak, 15 dakika içinde, insanlar olarak ne olması gerektiğine dair gerçekçi olmayan bir beklenti yarattık ve sanırım bu durumda gerçekten sorumlu tüketiciler değildik. Bu yüzden Mark Zuckerberg'i hissediyorum çünkü insanlar ona zor zamanlar yaşatıyor. Ama gerçekte, Mark Zuckerberg gibi insanlar da dahil olmak üzere belki de bir avuç insan olmasaydı, muhtemelen bir tartışmada veya bu podcast'te ya da konuyu tartışmıyor olurduk. Ben iyi bir trollükten yanayım. Eğlenceli. Eğlenceli. Bazı gerçek konulara potansiyel olarak ışık tutmanın mizahi bir yoludur. Bu yüzden buna katıldım ama aslında onun savunmasına katıldım.

00:15:30

Sara Robertson: Ah, bekle, bekle. Grafiklerin trollenmesine katıldınız mı?

WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

1. Sezon, 7. Bölüm

Metaayet 101 - Var mı?

00:15:34

Dale Imerman: Meta'yı savunmak için, çünkü belli ki 10 milyar dolar bu resme ya da Horizon Worlds'e konmadı.

00:15:46

Sara Robertson: Adil temsiller değil.

00:15:48

Dale Imerman: Evet, eminim birçok insanı işe alıyorlar. Eminim çoğu donanım geliştirmeye gitmiştir.

00:15:55

Sara Robertson: Bulut altyapısı. Bu ücretsiz değilmiş gibi.

00:15:58

Dale Imerman: Evet, tam olarak. Ve böylece adama zor zamanlar yaşatmak için; Bir tür geri ittiğim insanlardan biri, başkalarının platformlarında sanal dünyalar inşa eden bir işletmenin CEO'su olan bir adamdı. Ve sanırım ona 2,5 milyon € yatırım verilmişti. Ve yorumu "Biliyor musun, 10 milyar dolar harcadın ve yayınladığın şey bu mu?" gibi gitti. Ve ona cevabım, "Ah, sana 2,5 milyon € verildi ve gönderdiğin şey bu mu?" oldu. Uzaydaki liderleri gagalamak yerine bu sanal dünyaları inşa etmeye odaklanmalısınız. Bu yüzden Meta'nın yaptıklarına gerçekten hayranım. VR açısından, Oculus'u aldıklarını ve gerçekten ölçeklendirdiklerini ve ticarileştirdiklerini söyleyebilirim. Oculus Quest two'yu seviyorum. Daha iyi bir tanıma sahip olmasını ve daha uzun süre dayanmasını istiyor muyum? Ve daha iyi olabilir mi? Kesinlikle. Ama insanlar bittiğinde ve ilk kez denediklerinde, havaya uçuruluyorlar. Onu seviyorlar ve insanlar onun içinde kayboluyorlar. Ve bence bu kesinlikle sürükleyici olduğunun açık bir işareti. Ve sonra sanırım tüm bu yapı taşları, hadi onlara diyelim, kurulduktan ve olgunlaştıktan ve platform var olduktan sonra söylediklerimize geri dönersek, ancak o zaman yaratıcı insanları inanılmaz şeyler inşa etmek için gerçekten serbest bırakabiliriz. Ve benim için, metaverse veya onun herhangi bir yönüyle ilgili en heyecan verici kısım budur ya da buna metaversal ilgili teknolojiler diyelim, insanların onu inşa edeceğini veya kullanacağını bilmediğimiz şeylerdir. Heyecanın gerçekten olduğu yer burası çünkü en iyi uygulama yok, değil mi? Şu anda olan her şey ilk kez gerçekleşiyor. Öyleyse tartışmaya açık bir şekilde, bu konuda nasıl uzman olabilirler? Hepsi gerçekten yepyeni.

00:18:17

Sara Robertson: Aynı şeyi NFT alanında da söylüyoruz. NFT uzmanı olduğunu iddia eden herkes şüphelidir çünkü sadece dört yıldır etraftadır. Demek istediğim, belki de bir uzmansınız, ama her gün değişiyor. Ve bence metaverse tamamen aynı. Yani bu dinleyiciler için profesyonel bir ipucu. Potansiyel olarak kendilerini uzman olarak adlandıran insanlara karşı dikkatli olun. Gelişmekte olan teknolojilerde uzmandırlar. Dale gibi, sen de bana bu konuda uzun bir deneyime sahip biri olarak çarpıyorsun. Ancak bu özel teknoloji, herhangi birinin bu unvanı giymesi için çok yeni.

00:18:54

Dale Imerman: Kesinlikle. Ve demek istediğim, metaversin bir teknoloji olmadığını

WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

1. Sezon, 7. Bölüm

Metaayet 101 - Var mı?

söyleyecek kadar ileri giderdim. Yine, bir grup teknolojidenden doğan bir kavramdır. En azından ben böyle görüyorum. Ve denedim. Gerçekten de şeyleri oldukları şeyin en basitleştirilmiş versiyonuna kadar indirmeye çalışıyorum. Öyleyse cızırtıyı, şeker kaplamasını ve PR başlıklarını kazıdığınızda, geriye ne kaldı? Yenilikçi ve ölçeklenebilir gibi tüm jargon kelimelerini kaldırırsanız. Web sayfalarına nereden ulaştığınızı kaç şirket gördünüz ve sanki işletmeler için ölçeklenebilir, yenilikçi, merkezi olmayan çözümler oluşturuyoruz. Kelimenin tam anlamıyla bu hiçbir şey ifade etmiyor.

00:19:41

Sara Robertson: Hey, yeni ajansım web sitesi için notlar almama izin verin. Bundan sonra başlatıyorum.

00:19:46

Dale Imerman: Yani, bilirsiniz, böyle bir şey söylemek, aslında sadece bir jargon. Aslında hiçbir şey ifade etmiyor. Bir özelliği vurgulamıyorsunuz, bir faydayı vurgulamıyorsunuz, bir sonuca sahip değilsiniz. Buna teknoloji dememiz ilginç bir şey. Ama yine, neye inandığımızın ve nereye gittiğimize inandığımızın müjdecisi olmalıyız. Ve bu yüzden herkesin anlayabileceği bir dil yaratmalıyız, böylece onları bu yolculuğa çıkarabiliriz ve onları satın almalarını sağlayabiliriz ve bu konuda heyecanlanmalarını sağlayabiliriz, ilgilenmelerini sağlayabiliriz çünkü çok fazla şeyle bombardımana tutulduk. Şu anda her şey dikkatimiz için savaşıyor. Bu nedenle, insanlar için basitleştirilmiş dil ve basitleştirilmiş örnekler oluşturmamız gerekiyor, böylece en çok yaptıkları kavramları kavrayabilirler. Bazıları mücadele ediyor ve bence bu bir şey; İnternetin ilk günlerinden bahsediyorsunuz. Sanırım şu anda muhtemelen İnternet'in 1996 versiyonunda oturuyoruz.

00:21:02

Sara Robertson: Tüm zamanların en sevdiğim yılı gibiydi.

00:21:07

Sara Robertson: İnternet küçüktü. Sadece benimdi. Kimse bunu bilmiyordu. Otobüsteydim, doğru. Sanki bu patlama geliyordu ve havada bir elektrik vardı ve kimse bilmiyordu. Ve şu anda tamamen aynı hissediyor.

00:21:20

Dale Imerman: Kesinlikle. Bunu biliyorsunuz. İşlerin yavaş olduğu o ilk günlerde, işler hantaldı, ama olasılığı gördünüz. Ve bence şu anda bulunduğumuz yer burası. İnsanlar bu olasılığı görüyor. Buradaki zorluk sabırsız, bu yüzden şimdi istiyoruz ve maalesef yapamıyoruz. Bu yüzden insanların ve ilginin büyük bir düşüşünü göreceğiz. Ancak çekirdek endüstri ilerlemeye devam edecek ve yol boyunca önemli çabalar sarf ettikçe, insanları yeniden ele geçirecekler. Ve bence bu aynı zamanda İnternet'in yaptığı gibi üzerinize sürüldüğü şeylerden biri, değil mi? Bilirsiniz işte, bir gün, Aman Tanrım, bu siber uzay, İnternet gibi. Bunu denediniz mi? Bunu denediniz mi? Ve şimdi bugün hayatımızın hemen hemen her alanında aşılıyor ve biz bunu doğal karşılıyoruz. Bu yüzden bence gerçekten heyecan verici olan şey, birçok metaverse yönünün bugün insanlar bilmeden oldukça yaygın hale gelmesidir. Birçok insan artırılmış gerçeklik gibi şeyleri bilmeden kullanır; AR'nin ne

WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

1. Sezon, 7. Bölüm

Metaayet 101 - Var mı?

olduğunu bile bilmiyorlar, ancak SNAP ve Tik Tok ve Instagram gibi platformlarda yüz filtreleriyle içerik oluşturuyorlar. Ve böylece. Bunun gittikçe daha fazla gerçekleştiğini göreceğiz. Ve sonra bir gün düşünüyorum. Bir şekilde uyanacağız ve gideceğiz, Kutsal moly, metaverse'deyiz.

00:22:58

Sara Robertson: Metaverse'deyiz.

00:23:02

Dale Imerman: Bu yüzden insanlar şöyle dediğinde her zaman gülerim: "Ah, bilirsiniz, ilk metaversi bunu ya da ilk metaverse'i biz inşa ettik ya da şu anda metaverse'deyiz, çünkü ben olaylara kelimenin tam anlamıyla bakıyorum. Yani teknik olarak; sadece mümkün değil. Ama şunu da anlıyorum. Şiirsel lisans için yer var ve sorun değil. Ancak bir tanıma kapılmaya çalışmak risklidir, çünkü bu analiz felci durumuna girersiniz ve sonra asla daha fazlasını anlamada veya daha fazlasını keşfetmede veya belki de bu geleceği yaratmada veya inşa etmede ilerlemezsiniz.

00:23:45

Sara Robertson: Onu seviyorum. Daha önce söylediğiniz, gerçekten hoşuma giden bir şeye geri dönmek istiyorum, ki bu; Birçok ana akım insanı bu yeni metaverse kavramına dahil edebilmek için ortak bir dil bulmamız gerekecek, ki bu sizin attığınız ve sonra taşıdığınız küçük bir bomba gibidir, çünkü bu çok büyük bir görevdir. Ve bunu bu İnternet analogisine geri getirmek istiyorum. İnternetteki insanları işe almaya çalıştığınızı hayal edin. O zamanlar ne derdiniz? E-postanız olabilir veya telefonunuzdan bir taksi çağırabilirsiniz. Çok çeşitli kullanım örnekleri var. İnsanların olasılıkları anlamalarına yardımcı olmak için çok, çok farklı mesajlaşma kanallarına ihtiyacınız varmış gibi. Ve metaverse insanların henüz kafalarını bunun etrafına sardıklarını sanmıyorum. Hala Snow Crash'i satmaya çalışıyorlar ya da bireysel özellikleri satmaya çalışıyorlar, ancak hiç kimse gerçekten onu zorlayan bir hikaye yaratmadı, sanmıyorum. Rezonansa giren bir şey gördünüz mü?

00:25:06

Dale Imerman: Orada sana katılıyorum. Gümüş mermi türünde inanılmaz derecede zorlayıcı olan çok fazla hikaye görmedim, herkesin alacağı, ilişki kuracağı ve anlayacağı bir şey. İnsanların yazdığı birçok harika kitap var. Ve birçok farklı yazarın birçok kitabının başlığında metaverse görmeye başlıyoruz. Ve ilginç olan şey, sanırım İnternet gibi, insanlar konuyu alıp endüstrilerine veya sektörlerine ayıracaklar. Bu yüzden artırılmış işgücünden bahseden kitaplar görüyoruz. Endüstriyel metaverse gibi terimler görüyoruz.

00:25:59

Sara Robertson: Ya da akıl sağlığı için metaverse, bu gelişmekte olan bir sektör.

00:26:03

Dale Imerman: Kesinlikle. Ve inanıyorum ki bu çok büyüleyici bir sektör aslında oldukça büyük bir alem olacak, metaverse geldiğinde bile değil, ona yol açacak; sadece AR ve VR'ye ve sağlık ve bilimde oynayacakları role bakarsak, İnternet'in yaptığı gibi herhangi bir

WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

1. Sezon, 7. Bölüm

Metaayet 101 - Var mı?

endüstrinin hemen hemen her alanında olacağı için önemli olacağını düşünüyorum. Ama sanırım benim için bir yorumcu diğerleri arasında öne çıkıyor ve bu Matthew Ball olurdu ve belki de bunun nedeni, oldukça mantıklı bulduğum düşünce tarzıyla ilişki kurabilmemdir . Kavramsal bir görüşe sahip olmanın aksine gerçek altta yatan teknolojiye bakıyor. Ve bence bu farklı bakış açılarını paylaşan insanlara ihtiyacınız var.

00:27:11

Sara Robertson: Dinleyicilerimize Matthew Ball'un kim olduğuna dair kısa bir özet verebilir misiniz?

00:27:16

Dale Imerman: Yani Matthew Ball, sanırım metavers uzmanı diyebileceğim biri.

00:27:27

Sara Robertson: Ding, ding, ding, ding.

00:27:34

Dale Imerman: Kısa süre önce bir kitap yayınladı. Metaverse Prime adlı ilginç bir içerik parçası yazdı ve insanların metaverse hakkında konuşurken göz önünde bulundurmaları gereken bazı teknik temelleri kapsıyordu. Son zamanlarda medyada çok yer aldı çünkü kitabının başlığı, Metaverse ve Her Şeyi Nasıl Değiştirecek, aslında Time dergisinin kapağındaydı. Bu yüzden açıkça iyi bir çekiciliği var çünkü daha önce hiç kimsenin Time dergisinin kapağında kitabının başlığını taşıdığını görmedim, ki bu oldukça inanılmaz. Ancak aynı zamanda yatırım yapan çeşitlendirilmiş bir holding şirketini de yönetiyor. Ve eğer yanılmıyorsam, Metaverse ETF'si dedikleri şeye sahipler, bu tür bir şey, Microsoft, Facebook, NVIDIA, Epic oyunları vb. olsun, metaverse'in yaratılmasına katkıda bulunan bir sürü farklı listelenen şirketi bir araya getiriyor. Bu yüzden, öznel bir perspektifin aksine, ölçülebilir bir perspektiften çok fazla içindedir. Ve benim için bu oldukça önemli.

00:28:58

Sara Robertson: Müthiş. Onu takip edeceğim ve daha sonra podcast açıklamamıza bazı bağlantılar ekleyeceğiz.

00:29:05

Dale Imerman: Evet ve umarım ikinci sezonda bazı dış konuklarımız olduğunda onu podcast'e alabiliriz.

00:29:11

Sara Robertson: Ah evet. Bunu Twitter'da yayınladığımızda onu etiketleyeceğiz. Yani biliyorsunuz o bir özne olduğu için heyecanlanıyor.

00:29:18

Dale Imerman: Evet. evet.

00:29:20

Sara Robertson: Bu yüzden genellikle konumuzun geleceğinin neye benzediği hakkında konuşmaya çalışırız. Bütün bunlar nereye gidiyor? Bunun metaverse ile yüklü bir soru

WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

1. Sezon, 7. Bölüm

Metaayet 101 - Var mı?

olduğunu hissediyorum çünkü gideceğimiz yer, şu anda olduğumuzu hayal ettiğimiz yer. Bir nevi gerçek metaverse ulaşmayı umuyoruz. Fakat bana metaversin hayatımızı internetin yaptığına benzer şekilde temelden nasıl değiştirebileceğine dair bazı tahminlerde bulunabilir misiniz?

00:29:57

Dale Imerman: Kesinlikle. Bu yüzden benim bakış açım, WPP, şu anda metaversin yaratılmasında rol oynadığına inandığımız farklı unsurları segmentlere ayırmaya çalışıyoruz. Buna sanal dünyalar, artırılmış gerçeklik, NFT'ler, blockchain ve Web3, VR gibi şeyler de dahildir. Ve eğer oradaki metaverse temasına bakarsak. Hadi çerçeveleyelim. Fırsatlar nerede yatıyor? Buna ne dersiniz? Bu yüzden benim için, yavaş yavaş yanan fırsatlar olduğuna inanıyorum, uzak ufkta olan şeyler, ufkta olan şeyler, belki de metaversin kendisi olarak adlandıracağım. Ve sonra acil fırsatlar var, meşgul olabileceğimiz, kullanabileceğimiz ve şimdi yapabileceğimiz şeyler. Ve metaverse olmasalar da, metaverse yönleri veya metaverse yapı taşları olarak bahsettiğim şeylerdir. Öyleyse, şu anda bu zümrüt yeşili metaverse doğru bir yol açtığımızın bir analogisiyle gidersek, değil mi?

00:31:19

Sara Robertson: Buna otoyol diyelim, metaverse süper bir otoyol döküyoruz.

00:31:24

Dale Imerman: Yani süper bir otoyol döküyoruz.

00:31:28

Sara Robertson: Bunu hatırlıyor musun bilmiyorum. Eskiden İnternet dediğimiz şey de buydu.

00:31:31

Dale Imerman: Yani burası süper duper otoyolu ve süper duper otoyoluna giden yolu döküyoruz. Ve aslında bu bir 3D otoyol. Bu bir 2D otoyol değil. Ama eğer aşağıya bakıp gidersem, tamam, peki, bunlar nedir? Şimdi ve önümüzdeki birkaç yıl içinde ayaklarımızın hemen altındaki finişerler nelerdir? Benim için, açıkçası, oyun çok büyük bir alan. Yeni bir alan da değil. Ve bence oyunun özünde, meta evren için neyin gerekli olduğunun özünü buluyoruz. Bu nedenle, gerçek zamanlı 3D işlemeyi herkesten daha ileri götüren endüstridir. Yerleşik toplulukları var, her zaman sınırları gerçekten zorlayan harika donanımları var. Demek istediğim, en son PlayStation'lara veya Xbox'lara, konsollara ve şeylere baktığınızda, genellikle ödediğiniz fiyat için mevcut olan en güçlü donanımlardan bazılarıdır. Ama benim için, metaverse'in tadına bakmaya başladığımız yerin artırılmış gerçeklik olduğunu düşünüyorum. Ve bu fikir gerçekten kamera veya sensörler tarafından destekleniyor, çünkü dünyayı büyütmemiz için onu hissedebilmemiz gerekiyor. Yani anlayabilmemiz gerekiyor ya da en azından bilgisayarlarımızın önümüzde ne olduğunu, bu nesnelerin neler olduğunu anlayabilmeleri gerekiyor. Ben neredeyim? Günün hangi saati? Onunla nasıl etkileşim kurarım? Ve böylece hemen orada, Snapchat'te bir gökkuşağı kusturabilmem için yüzümü gerçekten izleyebilmemizi sağlayan bilgisayar görüşü, makine öğrenimi gibi bazı erken teknolojilerin ortaya çıktığını görmeye başlıyorsunuz.

WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

1. Sezon, 7. Bölüm

Metaayet 101 - Var mı?

00:33:36

Sara Robertson: Pek çok doktora zamanının böylesine önemli bir kullanımı.

00:33:41

Dale Imerman: Kesinlikle. Ya da şu anda platformlardaki büyük eğilim nedir, o komik ağlayan yüz, hangi ifadeyi çekerseniz çekin, sadece hıçkırılıyorsunuz.

00:33:50

Sara Robertson: Bende bir tane var ve bunu Alacakaranlık'a uyguluyorum.

00:33:53

Dale Imerman: Evet, tam olarak. Yani, bunu yapmamızı sağlayan bir sürü teknoloji var. Ancak şu anda telefonlarımızda deneyimlediğimiz arayüz yavaş yavaş geliyor. Yani neredeyse telefonunuzu kol uzunluğunda tuttuğunuzu ve sonra yavaşça yüzünüze yaklaştırdığınızı hayal edebiliyormuşsunuz gibi. Bir sonraki yineleme AR gözlük olacak. Ve yine, gerçekten yeni bir kavram değil. Bence bu alandaki liderler Snap AR gözlükleriyle Snap. Meta, Ray-Ban ile ortaklıklarını oluşturmak için başlattıkları için orada biraz yetiştiriyor - gerçek ürün adını hatırlayamıyorum; ancak Snap'in 2016'da yarattığı şeye etkili bir şekilde eşittir. Snap'in yeni AR gözlükleri oldukça harika, ancak hala gidecekleri uzun bir yol var. Pil 15 dakika sürer, görüş alanınız çok, çok küçüktür, işlem gücü sınırlıdır. Yani içerik çok basit, düşük poli sayımları veya zengin. Biliyorsunuz, poli, eğer isterseniz, 3B'de çözünürlük için kullanılan terimdir. Bu yüzden yüzümüze doğru hareket etmeye devam edersek ve gözlüklerden daha yakına gidersek, kontakt lenslerle sonuçlanmaya başlarız. Bir sonraki evrim gibi. Yani bu teknolojiyi geliştiren şirketler var. Bir kontakt lens üzerinde çalışan tek renkli bir LCD ekran elde etmeyi başaran Mojo Vision adında bir şirket var ve bir sonraki zorlukları - bir kontakt lensin içinde, bir bataryaya sahip olmak, bağlantıya sahip olmak ve sensörlere sahip olmak.

00:35:44

Sara Robertson: Aman Tanrım, aklımı başımdan alıyorsun. Böyle anlar kendimi kötü hissediyorum, dinleyiciler için videomuz yok, ama ne gibi? Birisi gerçekten işlevsel bir kontakt lens prototipi mi oluşturdu ?

00:35:56

Dale Imerman: Evet, var. Demek istediğim, ticari olarak mevcut değil. Dediğim gibi, hala tek renk, ama yine de size bir bakış atıyor.

00:36:03

Sara Robertson: Bu çok büyük. Bunun gibi, bir renk iki renge ve sonra üç renge ulaşmak için gereken tek şeydir. Ama tam olarak. Sıfır renginiz olduğunda, gidecek hiçbir yeriniz yoktur.

00:36:14

Dale Imerman: Demek istediğim, internetin ilk günlerinde 256 rengimiz vardı. Ve yaratıcı olmak istiyorsak Microsoft Paint'imiz vardı; ne kadar yol kat ettiğimizi görün. Ve sonra gerçekten aklınızın uçmasını istiyorsanız, o zaman soru Elon Musk'ın Neuralink'inin ne yaptığına bakmaktır.

WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

1. Sezon, 7. Bölüm

Metaayet 101 - Var mı?

00:36:35

Sara Robertson: Beynime koy.

00:36:37

Dale Imerman: Yani beynime koyabilir miyiz ve aslında herhangi bir fiziksel donanıma ihtiyacım yok. Sadece beynime ne göreceğimi söyleyecek ve bence yünü gözlerinizin üzerine çekme fikri kelimenin tam anlamıyla bir şey olabilir. Ve işte bu noktada gerçekten ilginçleşmeye başlıyor. Ve elbette, bunun etrafında birçok etik soru var. Ve insanlar doğal olarak bu distopik düşünce zincirine giderler. "Kim VR'de olmak ister ki?". Bu bir kaçış ve ben fırsatların neler olduğuna ve bunun insanların yaşamlarını gerçekten nasıl değiştirebileceğine, bunun insanlığa ve bu tür şeylere nasıl fayda sağlayabileceğine odaklanmayı seviyorum. Soruya geri dönersek, AR'nin sanal dünyaların yanı sıra en acil fırsat olacağını düşünüyorum. Ve sanal dünyalar, tüm niyet ve amaçlar için, hepsi oyundur, değil mi? Yani oyunlar son 20-30 yıldır sanal dünyalarımız oldu. Onlar oradalar. Sadece sosyal bir unsurun olduğu ve aynı anda daha fazla insanın katılabileceği ortamlar haline geldiler. Yani onu çekici kılan ekstra bir katılım katmanı var. Çocuklar arkadaşlarıyla buluşabilir. Bugünlerde çocuklarla sohbet edip onlara Roblox veya Minecraft gibi şeyler hakkında sevdiğiniz şeyin ne olduğunu sorarsanız, bir sürü farklı cevap alırsınız. Ama eğer sondaj yapmaya devam ederseniz, en azından sahip olduğum yerde, her zaman aynı alana iniyor gibi görünüyor. Yetişkinlerin yaptığı ve gerçek dünyada yapamayacağım şeyleri yapabiliyorum. Araba kullanabilirim, paraşütle atlamaya gidebilirim ya da bunu yapabilirim ya da bunu yapabilirim ve bir ev inşa edebilirim. Ve bunlar gerçek dünyada yapamayacakları şeyler. Bu yüzden hayal gücünü gerçekten özgür kılıyor. Ve bence bu gerçekten heyecan verici ve birçok insan tartışacak, oh, tamam, ama bu gerçek değil ve çocuklar dışarıda olmalı ve toprakta oynamalı ve kesinlikle bunu da yapmalılar. Ama bence yeni teknolojiye maruz kalmazlarsa, bu aslında bir kötülük olabilir, çünkü. eh, herkes öyle. Ve böylece, diyorum ki, bir anlamda geride bırakılmış gibi olabilirsiniz. Mayıs ayında ABD'de Stream adında bir etkinliğimiz vardı ve aynı zamanda bir tür metaverse uzmanı olan ve bir dizi kitap yazan Cathy Hackl ... Aslında, genellikle sevdiğim metaversin vaftiz annesi terimiyle gider.

00:39:42

Sara Robertson: Aslında yakında bu podcast'e konuk olacak.

00:39:45

Dale Imerman: Ah, bu harika. Kalabalıkta bu şeyleri işaret eden birine cevap verdi ve "Mesele şu ki, çocuklarım VR'ye girdiğinde, onlara göre, bu gerçek" dedi. Ve bununla tartışamazsınız. Bir çocuğunuz olduğunda ve oyuncaklarıyla oynuyorlarsa ve hayal güçleri çıldırıyorsa, bu gerçektir. Bu onlar için gerçek. Ve biz kimiz ki bunun gerçek olmadığını söyleyelim? Bu doğal değil, bu evrim değil. Birisi bana bir keresinde bunun temelde ebeveynlerimizin çocuklarımız üzerinde bizimle yaptığı aynı hataları yapmamaya çalıştığımızı söyledi. Ve bu sadece her bir neslin bir şekilde aktarıldığı bir şey. Ve bunu yaparken, çocuk sahibi olurlarsa kaçınmaya çalışacakları kendi yeni hatalarımızı yaparız. Bu yüzden bunun bir tür sapma olduğunu biliyorum, ama bunun önemli olduğunu düşünüyorum.

WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

1. Sezon, 7. Bölüm

Metaayet 101 - Var mı?

00:40:55

Sara Robertson: Onu seviyorum. Bayıldım. Sosyal yönlere dokunun. Bunun önemli bir parçası.

00:40:59

Dale Imerman: Kesinlikle. Yani. Sadece iki gece önce, yaklaşık bir aydır toz toplayan Oculus'umu ateşledim, çünkü bazı arkadaşlarımız vardı ve çocukları geldi ve gözlükleri kullanmak istediler. Ve bir uçuş simülatörü uygulaması gördüm. Ve 486 bilgisayarımda Microsoft uçuş simülatörünü oynadığımı hatırlıyorum ve çok yavaştı. Pentium ya da bunun gibi bir şey gibi gerçekten hızlı bir bilgisayarı karşılayamayacağımızı hatırlıyorum, bu yüzden her zaman çözünürlüğümü düşürmek zorunda kaldım. Ağaçlar tıpkı yeşil bloklar gibi görünüyor. Arkadaşım sadakati görebiliyordu ve inanılmaz bir uygulamaydı. Ama orada klavyeyle oturdun ya da şanslıysan, bir joystick'in vardı. Ve size söylüyorum, aklımı başımdan aldı. İkinci Dünya Savaşı savaş uçağına bindim ve ellerimin deri eldiven giydiğini görebiliyordum. Tahta dümeni kaptım ve yarışmayı çekmek için etrafta uçuyordum. Ve çok eğlenceliydi. Aslında hiçbir zaman aynı şekilde bir şeye dalmamıştım ve çok basit bir oyundu. Teknik olarak hiçbir şekilde Microsoft'un uçuş simülatörü kadar gelişmiş değildi. Ve benim için gerçektir ve bu yüzden 30 dakika boyunca, onunla ilişkili riskler olmadan bir pilottum. Ve bence özetlemek gerekirse, bunun sunduğu fırsat, insanların normalde yapamayacakları, yapamayacakları veya karşılayamayacakları şeyleri yapmalarınıdır. Ve bu benim için her seviyede ciddi anlamda heyecan verici, eğlence, iş ve üretkenlik, sosyo ekonomik olarak, her bir alan bundan farklı şekillerde ve biçimlerde etkilenecek. Herkesin Black Mirror'ın bir bölümü gibi intravenöz olarak yemek yeme konusunda bir VR kulaklığı ile evde oturacağını düşünüyor muyum? Hayır, sanmıyorum. Günün sonunda, hala insanız ve bizi insan tutan şey yaratma yeteneğimizdir. Zanaatkarlık, benzersiz bir şekilde insan olan şeydir. Bu, yapay zekanın bile asla kopyalayamayacağı bir şey. Teknoloji, çoğunlukla, çok keskin, zanaat, zeka ve duygu seviyemiz son derece geniştir ve bunun yazılım veya donanımla veya her ikisinin kombinasyonu ile dijital olarak çoğaltabileceğimiz bir şey olduğunu sanmıyorum. Bu yüzden bu distopik dünyaya girdiğimizi sanmıyorum, ama herhangi bir araç gibi, ister çekiç olsun, bir çiviye bir şeye vurmaya, bir şey inşa etmek ve yaratmak için verimli bir şekilde kullanılabilir ya da bir pencereyi kırmak için kullanılabilir. Ve bence aynı şey İnternet için de geçerli. Küresel bir toplumunuz var ve bu toplumun içinde, iyi ve kötünün bir karışımına sahip olacaksınız, eğer buna ve aralarındaki her şeye isim vermek istiyorsanız. Metaverse de farklı olmayacak, çünkü toplum ona erişecek. Ve tıpkı gerçek dünyayı polise vermemiz ve umarım hepimizin bir tür demokratik şekilde hemfikir olduğumuz bir tür düzen kurmamız gerektiği gibi. Bunu internette yapmak zorunda kaldık. Meta'ya geri dönen bireysel platformlar bunu yapmak zorunda kaldı ve bu yüzden metaverse, ister kapalı bir deneyimde olun, ister bir tür ütopyik, merkezi olmayan, birlikte çalışabilir dünyada olun, farklı olmayacak. Günün sonunda, işler ters gittiğinde egemenliği ne kadar arzulasak da, bunu düzeltmek için başvuru ve düzenleme istiyoruz.

00:45:42

Sara Robertson: Bazı insanlar yapıyor.

WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

1. Sezon, 7. Bölüm

Metaayet 101 - Var mı?

00:45:45

Dale Imerman: Bak, biliyorsun, kripto alanındaki adamlara zor zamanlar yaşatıyorum çünkü bence onlar egemenliğin en büyük müjdecileri onlar.

00:45:56

Sara Robertson: Ben büyük bir hayranıyım. Borderline anarşist.

00:45:59

Dale Imerman: Biraz fazla yorgun olduğunuz ve yanlış cüzdana biraz kripto gönderdiğiniz ve eterin içinde kaybolduğu gün, işlemi tersine çevirebilecek bir düzenleyiciye sahip olmayı dileyebilirsiniz. Sağ? Yanlışlıkla veya bazı kripto para birimlerinden zorlanan ve önemli bir şey kaybeden herkesle konuşun ve bence bu görüşü paylaşacaklardı. Arayabileceğiniz kimse yok. Kripto için yardım hattı yok. Pazar yerlerinden hiçbirini arayıp "Bunu yanlışlıkla yanlış kişiye gönderdim. Bunu tersine çevirebilir misin?" Ama bunu şu anda bankamla yapabilirim. Ben kesinlikle bankalar yanlısı değilim ve ille de kapitalizm yanlısı ya da herhangi bir şey yanlısı değilim, ama sadece insanların genel olarak nasıl olduklarını, ihtiyaçlarımızın ve arzularımızın ne olduğunu ve aynı zamanda insan olduğumuzu ve en azından insan olmanın bir parçası olduğunu gözlemliyorum.

00:47:10

Sara Robertson: Bir noktada sizinle olan egemenlik konuşmasında daha derine inmeyi çok isterim. Bence bu çok fazla ele almadığımız bir konu ve insanların o bölgeyi sevmesinin ya da nefret etmesinin birçok kültürel nedeni var. Ama bir süredir konuşuyoruz ve bunun çok büyüleyici bir konuşma olduğunu söylemek istiyorum ve bu konudaki görüşlerinizin çoğunu gerçekten takdir ediyorum. Çok teşekkür ederim. Çoğu zaman burada bazı bölümlere ayırırdım, ama burada gambiti gerçekten yürüttüğümüz gibi herhangi bir segmente ihtiyacımız olduğunu düşünmüyorum. Ama size belki de size sormadığım bir soruyu cevaplama veya henüz vurmduğumuz hakkında konuşulması gerektiğini düşündüğünüz bir şeye hitap etme fırsatı vermek istiyorum.

00:48:11

Dale Imerman: Muhtemelen insanlara bir tür tavsiyede bulunurdum ve muhtemelen insanlardan kendilerine bir bağlam vermek için bir veya iki kavrama bakmalarını isterdim. Ve böylece bağlam, Gerçeklik-Sanallık Sürekliliği adı verilen bir kavrama bakmak olacaktır. Gerçekten de bu nedir, bu uzun ölçektir, hadi buna böyle diyelim ve bu zamana dayalı bir şey değildir, ama şu anda gerçekte bulunduğumuz noktada başlayan bir ölçektir. Ve diyelim ki süreklilikte ilerlemek doğru, vurduğumuz bir sonraki şey artırılmış gerçeklik; dijital nesnelere gerçek nesnelere veya gerçek dünyaya getirmek ve gerçek nesnelere ve dijital nesnelere birbirleriyle arayüz oluşturmalarına ve etkileşime girmesine izin vermek. Ve eğer bu süreklilik boyunca ilerlerseniz, sanal gerçekliğe ulaşırsınız ve sonunda, sonuna kadar giderseniz, metaversin oturduğuna inandığım yere gelirsiniz. Gerçekten ilginç olan şey, bir kenara bırakırsak, süreklilikte geriye doğru giderseniz, azalmış gerçeklik adı verilen bir kavram elde edersiniz. Ellili yıllarda bu konuda yazılmış makaleler vardı. Yani şu anda gerçekten konuşulan her şey insanlar tarafından çok, çok uzun yıllardır, aslında on yıllardır ve

WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

1. Sezon, 7. Bölüm

Metaayet 101 - Var mı?

tartışmasız daha uzun süredir kavramsallaştırılmıştır. Ve bu azalmış gerçeklik fikri, sadece ilgi uğruna, gerçek nesnelere görüş alanınızdan çıkarabilen bir çift gözlük takma yeteneğidir. Bu yüzden aslında son zamanlarda azalmış gerçeklik olarak tanımlayacağım bir uygulama gördüm. Bu bir çözümdü.

00:50:22

Sara Robertson: Renk Körü uygulaması!

00:50:25

Dale Imerman: Kameranızı bir odaya yönlendirmenize izin veren bir uygulamaydı ve duvarlarınızı ve zeminlerinizi alacaktı. Ama sonra yapacağı şey, cihazınızdaki görüş alanınız aracılığıyla, tüm mobilyalarınızı çıkarın, böylece odanız boştu, böylece mobilyalarınız olmadan görmek için diğer dijital mobilyaları yerleştirebilirsiniz. Ve böylece gerçekliği büyütme için onu azalttı. Ve benim için, sadece harikaydı. Gerçekten, gerçekten harika.

00:50:58

Sara Robertson: Peki bu deneyim neydi? Siz Gerçeklik-Sanallık Sürekliliği'nden bahsederken bana "tekinsiz vadi" terimi geldi. Herkesin bunun hakkında konuşmaya başladığını hatırlıyor musunuz? Bu, insan tarafından üretilen bir yüzün veya AI tarafından üretilen bir yüzün biraz garip hissettiği fikridir, çünkü bir şeyin tam olarak gerçek olmadığını hissedebiliriz. Aynı şey gibi hissediyorum. Odanıza bakarken o tekinsiz vadi hissini almaz mıydınız? Tıpkı ikisi arasındaki yan yana gelmenin beynimiz için zor olması gerektiği gibi.

00:51:34

Dale Imerman: Kesinlikle. Ve bence bunu mobil cihazınızda yaptığınızda, periferik vizyonunuzdaki her şeyi açıkça görüyorsunuz. Bu yüzden sanırım insanlar kendilerini farklı derecelerde içine daldıracaktı, ama kesinlikle tekinsiz, değil mi? Demek istediğim, Oculus'ta, yakın zamanda geçiş adı verilen bir şeye izin veren bir güncelleme oluşturdular, bu nedenle kulaklığınızı takarken, kulaklığın dışındaki kamera aslında size çevrenizi gösterebilir, bu da kulaklığınızı takarken bir şeye girmeden gerçek dünyanızda hareket etmenizi sağlar. Geçmişte her zaman VR'nizi deneyimlediğiniz küçük bir koruyucu alan oluşturmak zorunda kaldınız ve şimdi tüm eviniz etkili bir şekilde bir koruyucu alan haline geldi, değil mi? Tüm kanepelerinizi ve mobilyalarınızı bu 3D benzeri haritaya eklersiniz, eğer isterseniz ve bunun içine ve etrafına sanal nesnelere koymaya başlayabilirsiniz ve bunun içinde koruyucu bölgeniz olur. Ama büyük bir ekran koyabilirsiniz.

00:52:38

Sara Robertson: Yani Oculus'umu henüz güncellemedim. Bu şu anda Oculus'u olan herkes için mi geçerli ?

00:52:44

Dale Imerman: Evet, öyle. Bu bir beta fonksiyonudur ama kesinlikle keşfetmeye değer .

00:52:50

Sara Robertson: Tamam. Yani Beat Saber oynamak istiyorsam oturma odamda hala küçük bir daire çizmem gerekiyor mu?

WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

1. Sezon, 7. Bölüm

Metaayet 101 - Var mı?

00:52:54

Dale Imerman: Evet, kesinlikle bunu yapmak zorunda kalacaksın. Benim için Gerçeklik-Sanallık Sürekliliği, benim görüşüme göre var olan, en azından bir gerçeklikten tamamen batırılmış bir meta evren deneyimine geçerken şeylerin nasıl gelişeceğini sırasını tahmin etmemize yardımcı olabilecek en iyi modeldir. İnsanlara vereceğim tavsiye, muhtemelen yeni bir fırsata bakarken sıradan bir günde insanlara vereceğim tavsiyenin aynısıdır; bu sadece insan olmaktır. Ve bunun gerçek anlamı sadece açık fikirli olmaktır. Şu anda ve bugün mevcut olandan nasıl yararlanabileceğinizi görün; inandığın şey geliyor. Bunun ileriye dönük olarak nasıl şekillendiği konusunda yaratma ve rol oynama özgürlüğüne sahip olduğunuzu anlayın ve eğlenin. Sadece onunla eğlenin çünkü bu çok eğlenceli. Ve bunu gökkuşağı kusma tarzında kastetmiyorum. Demek istediğim, bu renk körü insanların rengi görmesine yardımcı olabileceği için eğlencelidir. Çocukların tıbbi bir prosedür yaptırmadan önce sinirlerini hafifletmelerine yardımcı olabilir. Emlakçıların daha iyi bir iş çıkarmasına yardımcı olabilir ve insanların orada olmadan evleri deneyimlemelerine izin verebilir. Markaların ürünleri hakkında bilgi ve fayda sağlamalarına yardımcı olabilir. Spor ve spor etkinlikleriyle etkileşim biçimimizi değiştirecek ve... Bir Snap yaratıcısının aslında söylediği bir şey; Muhtemelen bunu kazmam gerekecek çünkü bu şeyleri kelimesi kelimesine denemeyi ve almayı seviyorum. Bunun gibi bir şeyin mesajınızı paylaşmak için bir fırsat olmadığını söyledi. Metaverse'in gerçekten yaptığı şey bir fırsattır - bu bir markalaşma perspektifinden veya pazarlama perspektifindedir. Sonuçta, biz bir iletişim pazarlama ve teknoloji işiyiz. Ve bunun gerçekten sunduğu şey, insanların hikayenizi sizin için kendi yollarıyla deneyimlemelerine ve anlatmalarına izin verme fırsatıdır. Ve bu gerçekten bana büyük bir şekilde yapıştı.

00:56:09

Sara Robertson: Evet, az önce tüylerimi diken diken etti. Bakmak için harika bir model. Bir hikaye yazmak zorunda değilim. Bir deneyim yaratmalı ve başkalarının hikayeyi anlatmasına izin vermeliyim.

00:56:25

Dale Imerman: Evet, kesinlikle. Yani bunlar benim iki şeyim olurdu: Gerçeklik-Sanallık Sürekliliğini anlamak ve mümkün olduğunca insan kalmaya çalışmak. Bu kadar olurdu.

00:56:41

Sara Robertson: Demek istediğim, bu harika. Sonunda hepimizin araştırmaya gidip okuyabileceği bir modelle bize sıcak bir akademik alfa bıraktığınız için çok heyecanlıyım. Ve bunu daha önce hiç duymadım, bu yüzden bunu paylaştığınız için çok teşekkür ederim. Merak edenler için podcast açıklamasında da bağlayacağız ve kafamı gerçekliğin bir spektrum olmasının etkileri etrafında sarmaya çalışmaktan heyecan duyuyorum.

00:57:09

Dale Imerman: Evet, evet, kesinlikle. Hepimiz bu tartışmayı çocuklar veya gençler olarak yaptık, değil mi? Ya bir simülasyonun içindeyse?

00:57:19

Sara Robertson: Aman Tanrım. Altı yaşındaki çocuğum bana bunu iki gün önce sordu ve ben

WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

1. Sezon, 7. Bölüm

Metaayet 101 - Var mı?

de "Sen kimsin? Bunu nasıl kavramsallaştırabilirsin?" Ve sonra Netflix'in The Hollow adında bir dizisi olduğunu fark ettim, sanal gerçeklikte sıkışıp kalan çocuklar hakkında animasyon dizisi, ama gerçek gerçeklik gibi hissettiriyor. Bu yüzden hepimizin bir simülasyonda yaşadığımız fikrine ve toplum olarak ne kadar ilerlediğimize, bu kadar küçük insanlara karmaşık hikayeler anlatabileceğimize çok aşına.

00:57:49

Dale Imerman: Evet, kesinlikle. Bu , "Kırmızımın senin mavin olmadığını nasıl bilebilirim?" tartışmalarına benzer.

00:57:58

Sara Robertson: Biliyorum. Bunu seviyorum. Hiç kimse beni olayları tamamen vahşi görmediğime ikna etmedi.

00:58:04

Dale Imerman: Kesinlikle. Ve bize bunun neden mümkün olmadığını öğreten bilimsel nedenler var. Ama bu, renkle ilgili başka bir podcast için bir konu.

00:58:15

Sara Robertson: Dale, çok eğlenceli bir konuk oldun. Bu sohbeti çok sevdim. Kesinlikle tekrar konuşmamız ve bunlardan bazılarında daha derine inmemiz gerektiğini düşünüyorum ve daha sonra dinleyicilerle paylaşmamız gerektiğini düşündüğünüz bir şey düşünürseniz, lütfen gönderin ve bağlantılara dahil edebiliriz.

00:58:35

Dale Imerman: Evet, kesinlikle. Bunu yapacağım. Ve bu konulardan herhangi biri hakkında benimle sohbet etmek isteyen herhangi bir dinleyici varsa, elbette beni muhtemelen en aktif olduğum LinkedIn'de bulabilirler.

00:58:47

Sara Robertson: Ah evet. Ayrıca sizi Twitter'da da takip edeceğim, çünkü orada eğlenmek için metaverse CEO'larını trollediğinizi biliyorum.

00:58:56

Dale Imerman: Muhteşem. Pekala, size bir takip vereceğim. Mutlak bir zevkti.

00:59:00

Sara Robertson: Tamam. Ayarladığınız için herkese teşekkür ederim. Bu, WPP'nin Metaverse and More Academy'sinin gerçekten eğlenceli bir bölümü oldu. Ve unutmayın, klas metaverse kalın.

00:59:20

Stephan Pretorius: WPP'nin Metaverse and More Academy podcast'ini dinlediğiniz için teşekkür ederiz. Abone olmayı unutmayın, böylece gelecekteki bölümleri kaçırmazsınız. Yaratıcı Dönüşüm Şirketi WPP hakkında daha fazla bilgi edinmek isterseniz, bizi wpp.com adresinden bulun veya newbusiness@wpp.com bir not gönderin. Bugün için bu kadar. Sizi metaverse'de görmeyi dört gözle bekliyoruz.

WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

1. Sezon, 7. Bölüm

Metaayet 101 - Var mı?