

# WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

## 1. Sezon, 11. Bölüm

### Cathy Hackl ile Sezon Finali - Bir İnşa Zihniyeti Benimseyin

*Metaverse'in Vaftiz Annesi Cathy Hackl (Journey'in Kurucusu ve Baş Metaverse Görevlisi), Sara Robertson (Global Başkan Yardımcısı, Xaxis'te Disruption) ve Dale Imerman'ın (WPP'de Metaverse ve İnovasyon Grup Direktörü) ev sahipliği yaptığı sezon finalimizin değerli konuşudur. Cathy bizi metaverse'i tanımlamaya çalışmaktan devam etmeye ve bunun yerine bir inşaatçı zihniyeti benimsemeye ve onu inşa etmeye başlamaya teşvik ediyor. Artık hepimiz için geleceği yaratmak için inşaatçı zihniyetimizi yönlendirmek ve koymak için harika bir fırsatımız var.*

*Dinlediğiniz için teşekkür ederiz! Umarız bu bölümü beğenirsiniz.*

*#stayclassymetaverse #metaverse #worldbuilding*

#### [Yolculuk](#)

*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 ağından 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.*

00:00:39

*Sara Robertson: Herkese merhaba ve WPP'nin Metaverse and More Academy podcast'inin başka bir bölümüne tekrar hoş geldiniz. Ben sizin ev sahibiniz Sara Robertson'ım ve bugünkü ortak sunucum, Metaverse 101 bölümümüzden hatırlayabileceğiniz Dale Imerman. Bugünkü bölüm heyecan verici ve biraz acı tatlı. Bu, birinci sezonun son bölümü, bu yüzden bu konuda biraz sersemledim ama aynı zamanda heyecanlıyım çünkü büyük finalimiz için harika bir konuşumuz var. Sezonu tamamlamak için daha inanılmaz bir konuk düşünemedim. Metaverse'in vaftiz annesi ve Journey.World'daki Baş Metaverse Görevlisi Cathy Hackl'i ağırlamaktan dolayı çok heyecanlıyım. Ne oldu, Cathy?*

00:01:23

*Cathy Hackl: Bibbidi Bobbidi. Boo. Buradayım.*

00:01:26

*Sara Robertson: Gösteriye hoş geldiniz. Ve oy Dale.*

00:01:28

*Dale Imerman: Hey, çocuklar. Umarım bugün herkes iyi gidiyordur.*

# WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

## 1. Sezon, 11. Bölüm

### Cathy Hackl ile Sezon Finali - Bir İnşa Zihniyeti Benimseyin

00:01:32

*Sara Robertson:* Yani Cathy bugün metaverse hakkındaki bakış açısını bizimle paylaşmak için burada. Zaten bir Metaverse 101 yaptık. Bu yüzden definitio n'yi yeniden şekillendirmemiz gerektiğindüşünmüyorum, ama dalmak için çok heyecanlıyım. Cathy, nereden başlamalıyız?

00:01:46

*Cathy Hackl:* Peki, bahsetmenin önemli olduğunu düşündüğüm şeyi biliyor musun? Metaverse'i tanımlamaya çalışırken geçmiş gibi hissediyorum. Bunu tanımladığımızdan değil. Benim söylediğim bu değil .

00:01:55

*Sara Robertson:* Eh, neredeyse tanımlanamaz.

00:01:58

*Cathy Hackl:* Değil mi? Henüz burada olmayan bir şeyi tanımlamaya çalışıyoruz, kendi başına. Ama biliyorsunuz, dinleyicilerin anlamasının önemli olduğunu düşünüyorum, en azından kişisel olarak benim için, onu tanımlamaya değil, inşa etmeye çalışıyorum. Ve yaptığım her şeye inşaatçı bir zihniyetle yaklaştığımı düşünüyorum ve umarım bunu dinleyen insanların çoğu da inşaatçı bir zihniyetle yaklaşır.

00:02:20

*Sara Robertson:* Peki inşaatçı zihniyet nedir? Nasıl sahip olabilirim?

00:02:25

*Cathy Hackl:* Bence hepimiz farklı şekillerde inşa ediyoruz, değil mi? Kod yazabilenlerimiz koda inşa edecek, diğerleri stratejide inşa edecek, diğerleri birçok farklı şekilde inşa edecektir. Topluluk oluşturursunuz. Demek istediğim, toplulukta da inanılmaz şeyler oluyor. Yani evet, yarattığımız bu geleceğin bir parçasını inşa etmeye çalışmaya açıklıkla düşünüyorum ve sadece bu fikir ve bu inşa kavramı; özellikle dünya inşasında. Ve ilginçti. Geçen gün bir arkadaşım oğlunu okula bıraktı ve okul sonrası tüm etkinliklerin bir listesi vardı ve bunlardan biri 3D dünya inşası, dijital hikaye anlatımı, tüm bu tür şeylerdi. Biliyorsunuz, satranç ve başka şeyler de vardı, ama sizin bu tür bir zihniyetiniz buna Roblox oynayan ve oyunlarını yaratan herhangi bir çocuk olarak yaklaşıyor. Buna topluluk oluşturan herhangi biri olarak yaklaşırsanız, bu bir inşaatçı zihniyettir. Ve bence hepimizküçükken ve Lego'larla inşa ettiğimizde haklı çıkıyoruz. Her zaman bir şeyler inşa ediyoruz, yemeğimizle bile. Yemeğinle oynama, değil mi? Bu kurucu zihniyete sahibiz ve bence yol boyunca onu kaybediyoruz. Yani bu bir şans. Bence bu paradigma değişimindeyiz. İnsanların bunu benimsemesi, zihniyetlerini yeniden inşa etmesi ve birçok farklı şekilde inşa etmesi için bir şans.

00:03:46

*Sara Robertson:* Bunu seviyorum. Bunun yaratıcı ekonomiye benzer veya aynı olduğunu söyleyebilir misiniz, yoksa yaratıcı yaratıcı ekono my'nin bir parçasını mı oluşturur?

00:03:58

*Cathy Hackl:* Öyle. Bence öyle. Bence herkes kendini kendi başına yaratıcılar olarak

# WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

## 1. Sezon, 11. Bölüm

### Cathy Hackl ile Sezon Finali - Bir İnşa Zihniyeti Benimseyin

görmüyor. Ama bence Web 1.0 ve Web 2.0 ile bu kadar uzun bir süre boyunca, bunun, İnternet'in bir parçası olma ya da İnternet'te inşa etme fikri gerçekten göz korkutucu görünüyordu. Ve sonra araçlar araya girdi. Kendi web sitenizi oluşturabilirsiniz. Kendi sosyal varlığınıza ve ardından yaratıcılara sahip olabilirsiniz. Ve içerik oluşturucular kendi içeriklerini oluşturmaya ve kendi medya şirketleri olmaya başladılar. Ve metaverse ve Web3 ve ne yaptığım ve her şey hakkında bu endişenin olduğu şu anda olduğumuzu hissediyorum. Ama aynı zamanda inşa ettiğiniz şeyin ne olduğunu, bu geleceğe doğru nasıl inşa edeceğinizi düşünme anı da var. Ve bazı araçların oluşturulması daha zordur. Herkesin dışarı çıkıp dev bir Roblox deneyimi yaşayacağını söylemiyorum çünkü herkes bunu yapamaz. Ama insanların kendilerini yeniden keşfetme anı var. Neredeyse gördüğüm şey bu. Ve özellikle de sektörde çalışan birçoğumuz ile. Demek istediğim, insanların geleneksel medya şirketlerini terk edip bir Web3 girişimi için çalıştıklarını gördüm. Bir sürü insan var, ben buna Web3'e göç, Büyük Ayrılış diyorum, çünkü bu rolleri terk etmeye başlıyorlar ve bu Web3 ve metaverse deneyimlerinin daha fazlasını keşfetmeye başlıyorlar. Bu yüzden WPP gibi kuruluşların bu ekiplere, organizasyon içindeki bu meta girişime sahip olmalarının önemli olduğunu düşünüyorum, çünkü WPP'nin tüm farklı bölümlerinde çalışan insanlara keşfetme, öğrenme ve bu temelleri gerçekten inşa etmeye başlama fırsatı verecek, değil mi? Bu yüzden bence bu heyecan verici bir an ve çoğumuz için de bir yeniden icat anı.

00:05:53

*Sara Robertson:* İnşaatçı tanımını sadece kodlayıcının ötesine genişletmenizi seviyorum. Bu, Web3 alanında çok konuştuğumuz bir şey, ki bu da herkesin bir inşaatçı olabileceğidir. Ve listelediğiniz şeylerin çoğu; topluluk oluşturma, strateji oluşturma, hatta sanatçılar, insanların atlayabileceği çok fazla alan var. Dinleyicilerimizden biri bundan ilham alırsa ve bir metaverse oluşturucu olmak istediğine karar verirse, ancak bir kodlayıcı değildir. Nereden başlayacaklardı? Neyi ve nerede inşa edeceğinizi anlamaya nasıl başlarsınız?

00:06:30

*Cathy Hackl:* Bence bu onların ilgisinin ne olduğuna bağlı olacak ama diyelim ki kodlama becerilerine sahip değiller ama bir şeyler inşa etmek istiyorlar. Bir deneyim oluşturmak için her zaman biriyle ortaklaşa çalışabilirler. Size bir örnek vereceğim. Mesela, ben çok az Birlik biliyorum. Unity, muhtemelen bir noktada bahsettiğinizden emin olduğum bir oyun motorudur, ancak Unity'yi çok az biliyorum . Bu yüzden tüm bu muhteşem sahneleri ve deneyimleri yaratabileceğim gibi değil, ancak onları yaratabilecek ekiplerle çalışıyorum, ancak ne görmek istediğimi ve işlerin nasıl çalışmasını istediğimi dile getirebiliyorum. Bu yüzden size bir örnek vereceğim. Şu anda yapıcılık yaptım (henüz piyasaya sürülmediler) ama Roblox'ta üç konser verdim. Şu anda ünlüleri sanal couture'da giydirim, sanal alanlarda bu moda etki anlarını yaratmaya çalışıyorum. Ve tüm bunları yaratan ben olmasam da, neye benzemesi gerektiğini ve bu motorların bazılarında bulunan sınırlamalarla nasıl hareket etmesi gerektiğini düşündüğüm şeylere öncülük eden benim. Ama ben orada, geliştiricilerin içinden geçtiği siperlerdeyim. Bu neye benzeyebilir? Bu ne yapabilir? Nasıl bir etkisi olabilir? Elbise nasıl akardı? Öğrendiğim şeylerden biri, hareket yakalama yaptığımızda,

# WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

## 1. Sezon, 11. Bölüm

### Cathy Hackl ile Sezon Finali - Bir İnşa Zihniyeti Benimseyin

aslında saça gerçekten hiçbir şey koymadığımızdı. Yani sanatçı dans ederken saçların doğal olarak zıplamasını sağlamaya çalışıyorsam, bunu yapmadım. Bunu gerçekte yakalamadım. Gerçekten zor olacak. Bunu sanal alanda canlandırmaya çalışmak için çok daha fazla zamana ihtiyacım olacak. Biz de karar verdik, tamam, bunu yapmayalım. Sadece bir at kuyruğu alalım. Onun bir at kuyruğuna sahip olması, saçlarını canlandırmaktan daha kolay olacaktır. Yani yol boyunca birçok şey ve öğrenme var. Ama bunlara sahibim çünkü bu ekiplerle siperlerdeyim. Her şeyi kendi başlarına yapmalarına izin vermiyorum. Takımın bir parçası oluyorum. Bu yüzden dışarıda kodlamayı bilmeyen herkes, inşa etmek istediğiniz şeyin ne olduğunu seçin. Dünya inşasında bir şey mi? Kod bilmeden oluşturmanıza izin veren araçlar da vardır. Topluluk mu? Oraya gidin ve hangi toplulukların yardımınıza ihtiyacı olduğunu öğrenin. Kesinlikle yardım edecek insanlara ihtiyaç duyan birçok Web3 topluluğu var. Öyleyse nerede olduğuna baktığımızda, organizasyonunuzun içinde mi? Strateji konusunda yardıma ihtiyacı olan bir müşteriyle mi? Yani evet, demek istediğim, inşa etmenin birçok yolu var ve inşa etmek istiyorsanız, en büyük tavsiyem siperlere girmek.

00:09:03

*Sara Robertson:* Siperlere nasıl girdin? Bir gün bir şeyler inşa etmek istediğinize karar verdiniz ve geliştiricileri işe aldınız mı yoksa kripto tavşan deliğinden düştünüz mü? Buraya nasıl geldiniz?

00:09:13

*Cathy Hackl:* Siperlere doğru çok uzun bir yolum oldu. Sanırım her zaman siperlerde buldum. Hikaye anlatımı geçmişinden, iletişimden geliyorum. Başladığım yer burasıydı ve sonunda teknolojiye geçtim. Bu yüzden düşünüyorum. Çok dürüst olacağım ve biraz kişisel olacağım. On yıldır teknoloji sektöründe olan bir Latin kadını olduğum ve şu anda harika bir konumda olduğum gerçeği, insanlar bana saygı duyuyor, ancak bu saygının her santimi için çok çalıştım. Bu yüzden yolda çok şey öğrendim. Ve çoğu zaman duyulmuş hissetmedim. Ve bazen mücadelelerim, belki de geliştiricilerin liderlik tarafından duyulduğu aynı mücadelelerden bazılarıydı. Bu yüzden sanırım ikimiz de paralel olarak bu şeyleri düşündüğümde, ikimiz de iletişim kurmayı, etkileşime girmeyi ve liderliğin dikkat edeceği bu şaşırtıcı şeyleri yaratmak için birlikte çalışmayı öğreniyoruz. Bu yüzden sanırım her zaman siperlerde buldum. Bu sadece benim doğal varoluş biçimim. Ve siperlerde çalışmak zorunda kaldım, ancak siperlerde olmanın ne olduğunu unutmadan liderlik pozisyonlarında olmak için zaman zaman kendimi siperlerden çıkardım. İnanıyorum ki, çözülmeniz gerektiğinde, becerikli olduğunuzda, hırçın olmanız gerektiğinde, duyulmak için savaşılmaya başladığınızda orada bir şeyler var, sadece içinizde farklı bir ateş yakıyor.

00:10:51

*Sara Robertson:* Ah, evet. Doksanlı yılların sonlarından beri kadın mühendisim, bu yüzden şu anda bıraktığınız tüm alt metinleri yakaladım. Bu deneyimin nasıl bir şey olduğunu biliyorum. Ve daha iyisi ya da daha kötüsü için, uzayda asılı kalabilmek için tüm akranlarınızdan 100 kat daha iyi olmak zorunda kalırsınız. Bu yüzden anlıyorum. Birinin metaverse'i

# WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

## 1. Sezon, 11. Bölüm

### Cathy Hackl ile Sezon Finali - Bir İnşa Zihniyeti Benimseyin

kavramsallaştırmaya başlamasını nasıl önerirsiniz, böylece nasıl ve nasıl inşa etmek istediklerine karar verebilirler?

00:11:26

*Cathy Hackl:* Sanırım şu anda her şey açık. Olasılıklar bazı yönlerden sonsuzdur. Kabul edilirse, hepimizin bildiği gibi grafiklerde sınırlamalar vardır. Horizon'a giren herkes, sınırlısın, muhtemelen bacakların yok, tüm bu tür şeyler.

00:11:39

*Sara Robertson:* Yani bacakları dışarıda bıraktılar. O kadar da zor değil. Yürümek zorunda değiller. Sadece asılı küçük çubuklar gibi olabilirler.

00:11:44

*Dale Imerman:* Bize aynı bacakları verebilirlerdi.

00:11:48

*Sara Robertson:* Evet. Ya da hepimiz Segways'te olabiliriz. Bu harika olurdu.

00:11:51

*Cathy Hackl:* Scooter'lar. Aman Tanrım. Metaverse'deki scooterlar. Bilmiyorum. Fiziksel dünyada scooter'ları zar zor yönetebiliyorum.

00:11:58

*Sara Robertson:* Yani, gerçek dünyada ışın kılıçlarıyla pek iyi değilim, ama VR'de gerçekten iyiyim .

00:12:04

*Cathy Hackl:* İşte gidiyorsun. Nereden başlıyorsunuz? Sanırım inşa etmek istediğiniz yere bağlı olarak düşünerek başlıyorsunuz. Bu keşifsel bir yapı türü mü? Merkezi olmayan alanda mı yoksa merkezi alanda mı oynamak istiyorsunuz? Yani bununla demek istediğim, daha çok merkezi olmayan tarafta olan Sandbox veya Decentraland'da mı oynayacaksınız? Merkezde daha mı fazla oynayacaksınız? Roblox'a, Fortnite Kreatif'e veya diğer yerlere mi gideceksin? Nerede oynamak istediğinize karar vermek. Bu keşif amaçlı mı yoksa gerçekten bir izleyici kitlesi kazanmaya mı çalışıyorsunuz? Çünkü göz kürelerine ihtiyacınız varsa, göz küresinin olduğu yere gitmeniz gerekir. Bu gerçekten hedefinizin ne olduğuna bağlıdır. Bunu halka açık olarak mı yapacaksınız yoksa özel olarak mı yapacaksınız? Birlikte çalıştığım ve özel olarak test eden birçok marka var. Her şey X'i yaptığımızın dev bir PR duyurusu olmak zorunda değil, metaverse'de X'i ilk yapan bizdik. Herkes bunu yapan veya test eden X markası olduğunu bilmeden özel olarak yapabileceğiniz birçok şey var . Bu yüzden bence bu gerçekten bağlı. Doğru cevap yok. Ve benim bakış açım göre kopyala yapıştır yaklaşımı olduğunu söyleyen herkes yanılıyor çünkü herkes buna farklı bir hızla yaklaşıyor. Sürün, yürüyün, koşun, herkesin risk için farklı iştahları vardır. Bence benim için oturup en mantıklı olanı düşünmek ve aşamalarla bir tür zaman çizelgesi oluşturmak, neyi test etmeye ve öğrenmeye çalıştığımız konusunda daha net bir yaklaşımla. Varsayımları test ediyoruz, gerçekten. Peki test etmeye çalıştığınız şey nedir? Bununla başlayacağım.

# WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

## 1. Sezon, 11. Bölüm

### Cathy Hackl ile Sezon Finali - Bir İnşa Zihniyeti Benimseyin

00:13:42

*Dale Imerman:* Hmm. Bence bu iyi bir approach. Çok farklı alemlerden gelen farklı insanların, kişinin metaversin sizin için ne olduğunu veya ne olduğunu kavramsallaştırmaya başladığı alana girdiğini görüyorum. Yani şeylerin blockchain veya NFT tarafından veya Web3 teknolojisi tarafından gelen insanlar var. Ama aynı zamanda yazılımın 3B yönlerine aşına olan 3B modelleyiciler veya mimarlar olarak çalışan insanlar da var. Ve tabii ki, sadece insanlarla etkileşime girmeye ve algıları değiştirmeye çalışan markalar geliyor. Bu yüzden sanırım onu kavramsallaştırma fikrine geri dönersek, sanırım İnternet'in erken olduğu zamanlara geri dönersek, birçok insan bir mesaj gönderebileceğim, bu ekrana yazabileceğim ve gönder'i tıklayabileceğim fikrini kavramsallaştırmak için gerçekten mücadele etti. Ve bence insanlar kavramsallaştırmak için gerçekten mücadele ediyorlar, bilirsiniz, kendilerinin dijital ikizlerine sahip olmak ve onları eterde temsil eden şeylere sahip olmak. Nasıl inandığın hakkında daha fazla şey duymak isterim. Belki de gençler, yaşlılara karşı metaverse'i kavramsallaştırma fikrini benimsiyorlar?

00:15:35

*Cathy Hackl:* Her zaman çocuklarımla görüşünü alırım, üç Gen alfabem var, 12 yaşında, 10 yaşında ve 6 yaşında. Ve sonra onlar için her zaman bunun hakkında konuşurum, sanal alanda olanlar gerçektir. Roblox oyununda olanlarla, fiziksel dünyada olanlar arasında, onlar için aynıymış gibi, aynı hissettiği anlamında olanlar arasında bir ayrım yoktur. Roblox'taki arkadaşlarıyla kavga ederlerse, üzgün oldukları için bir süredir o arkadaşıyla bir oyun randevusu almıyorlar, değil mi? Bence bu unsur var, özellikle de eski nesillerin şöyle olduğunu düşünüyorum, hayır, orada olanlar gerçek değil. Bu onlar için gerçektir, hayatlarının bir parçasıdır. Ve fiziksel ve sanal arasındaki bu bulanık kenar gün geçtikçe bulanıklaşıyor. Bu yüzden bazen buna söyleyeceğim şey budur, Dale, bunu kavramsallaştırmaktan bahsettiğimizde, bazen mekana giren markaların çoğu zaman bunu marka odaklı bir yaklaşımla yaptığını düşünüyorum. Ama orada harika bir unsur var. Marka odaklı olmasına sevindim. Mesajda. Ama bu alanda yaşayan insanların görmek istediği şey gerçekten bu mu? Ve markalarla çalışma şeklim, özellikle sanal bir dünyada herhangi bir şey yaptığımızda, önce oyuncuyuz. Bu mekanlarda gerçekten yaşayan insanlar ne görmek istiyor? Neyin eğlenceli olduğunu düşünüyorlar? İlgili olan nedir? Marka odaklı olmak yerine, oyuncu odaklı olmalıdır. Çünkü bunu düşünürsem, eğlenceli olmalı. Bazen eğlencenin yol boyunca kaybolduğunu hissediyorum. Bu şeyleri kavramsallaştırmayı düşünmeye başladığımızda, mekanlarda kimin yaşadığını, sanal bir dünya olup olmadığını, NFT'ler olup olmadığını, her ne ise, bu alanlarda kimlerin yaşadığını ve ne yapmak istediklerini, neyin değerini bulduklarını düşünün, değil mi? Etki onlar için ne anlama geliyor ve oradan gidiyor? Sağ. Çünkü bugün sonunda, bence hepimiz her şeyi yaratmaya ve etkisi olan ve güzel şeyler yapmaya çalışıyoruz. Evet, ama her zaman marka odaklıysa ve bence bu, markaların Twitter hesaplarından, Facebook hesaplarından ve Instagram hesaplarından insanlarla konuştukları web zihniyetinin bir parçasıysa, insanlarla konuşuyorlar, ancak mutlaka bir konuşma yapmıyorlar. Ve bence bu dünyaları ve NFT projelerini yaratırken bu değişiyor. Ben her zaman bir NFT projesi uzun vadeli bir taahhüttür. Bu bir kereye mahsus olmamalı.

# WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

## 1. Sezon, 11. Bölüm

### Cathy Hackl ile Sezon Finali - Bir İnşa Zihniyeti Benimseyin

00:18:22

*Sara Robertson:* Bir sahibi olarak bile, bu uzun vadeli bir taahhüttür.

00:18:28

*Cathy Hackl:* Evet. Bu yüzden orada bir şey olduğunu düşünüyorum. Gerçekten kiminle meşgul oluyorsunuz ve neye benziyorlar, neyisevmiyorlar ve bu alanlara sahip insanlar bunun bir değer olduğunu görmek istiyorlar? Her zaman bu fikre ve değer yaratma kavramına geri dönüyorum. Bu alanda nasıl değer yaratıyorsunuz?

00:18:47

*Sara Robertson:* Uzaya otantik bir giriş bulan band'lar hakkında çok konuşmamızı seviyorum ve sanırım bunu mükemmel bir şekilde tanımladınız. Sanki her iki taraf da birbirleriyle eşleşmek zorunda. Gerçekten oyuncu odaklı bir deneyim sağlayan marka odaklı bir mesaja sahip olmanız gerekir. Ve eğer bunları hizaya getiremezseniz, zaten o alanda bulunan insanlarla garip bir bağlantıya sahip olacaktır.

00:19:19

*Dale Imerman:* Evet. Bu yaklaşımı gerçekten seviyorum ve bu düşünceyi seviyorum. Ve biliyorsunuz, yaptığımız eğlenceli bölümlerden birinde ortaya çıkan bir şey, bu yeni bir alem olsa da, bir şekilde kendini tekrar eden tarih gibi görünmesiydi, çünkü bunların çoğu - onlara meydan okumalar veya engeller bile demeyeceğim - metaverse kavramsallaştırırken yaşadığımız bu karşılaşmaların çoğu, kavramsallaştırmaya çalışırken sahip olduğumuz zorluklara çok benziyor. İnternet, yeni olan her şeyin insanlara yabancı olduğu ilk günlerde. Yani orada gerçekten bir soru yok. Bu daha çok bir ifadedir.

00:20:15

*Cathy Hackl:* Eylemde. Sadece şimdi daha kişisel olduğunu düşünüyorum ve ne kadar sürükleyici olursa, o kadar kişisel hale geliyor.

00:20:21

*Sara Robertson:* Çok daha içgüdüsel, değil mi? İnternet çıktığında harikaydı, ama çok teknikti. Bu çok deneyim odaklı. Demek istediğim, bir VR dünyasına girdiğiniz an, bunun sürükleyici olduğunu fark edersiniz, grafikler berbat olsa da ve biraz dalgalı olsa da, bir web sitesini ilk kez çaktığınızden tamamen farklıdır ve yanıp sönen afişler ve şeyler gibi şeyler vardı.

00:20:49

*Cathy Hackl:* Gerçekten de, daha içgüdüsel, daha kişisel hale geliyor. Bu senin başına gelir. Bir web sitesinde olabilir, ancak kişisel düzeyde başınıza gelmeye başlar. Bu yüzden orada söylenecek bir şey olduğunu düşünüyorum. Aklımın her zaman gittiği şeylerden biri, içinde bulunduğumuz tarihin anı, benim bakış açım da şiirsel bir şey var, belki de Web 1.0 ve Web 2.0'da yeniliğe öncülük eden kimdi? Muhtemelen yetişkin eğlencesiydi, değil mi? Yetişkin eğlencesi teknolojinin sınırlarını zorluyordu.

00:21:20

*Sara Robertson:* Onlar ilk ödeme işlemcileriydi, insanlar bunu biliyor mu bilmiyorum ama internette e-ticareti var ettiler. Teşekkür ederim. Tarihe geçeceksiniz.

# WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

## 1. Sezon, 11. Bölüm

### Cathy Hackl ile Sezon Finali - Bir İnşa Zihniyeti Benimseyin

00:21:29

*Cathy Hackl:* İşte buradasın. Ama sanırım şu anda burada sınırları gerçekten zorlayan moda ve sanat ve hatta mimari gibi hissediyorum. Ve bence yaratıcı olarak nerede olduğumuzu ve bu teknolojilerin yaratıcılara verdiği p'yi düşünmek söz konusu olduğunda gerçekten şiirsel bir şey var. Bu yüzden bilmiyorum, heyecanlıyım. New York Moda Haftası'na gitmeye hazırlanıyorum ve yaratıcılığın miktarı ve orada karşılaşacağım her şeyden çok etkilendim.

00:22:07

*Dale Imerman:* Demek istediğim, Moda Haftası ile ilgili notta, dijital giyimin ve moda dünyasının bu farklı erken aşama metaverse ile ilgili teknolojilere sahip olduklarını gördük. Cannes'da Snap'in Vogue ile sanal deneme sergileri oluşturmak için bir araya geldiğini gördük. Daha yakın zamanda bu hafta Vogue'un aslında sanal bir dünya yayınladığını düşünüyorum. Bayıldım. İnsanlara bakıyorum TikTok ve Snap ve hatta Instagram'da moda tabanlı filtreler kullanıyorum. Ve e-Ticaret mağazalarında sanal denemenin ortaya çıktığını görmeye başlıyoruz. Ve sonra, elbette, Nike ve Artifact gibi şeylere bakarsak, fiziksel nesnelere sahip olduğumuz bu phygital fikrini görmeye başlıyoruz.

00:23:07

*Sara Robertson:* Umarım bu yapışmaz.

00:23:10

*Dale Imerman:* Evet, umarım ben de öyledir. Her zaman kendi kendime düşünürüm, bu goin g ne zamangerçek bir faydaya sahip olacak. Sanal bir dünyaya girip avatarımı giydirebilirim. Gerçek dünyada fiziksel bir öge olarak sahip olmak istediğim bir şey olup olmadığını görmek için neredeyse bir moda parçasını deneyebilirim. Ancak insanların görebileceği bu dijital katmana sahip bir tişörte sahip olma fikri. İnsanlar cep telefonlarını kırbaçlamaya ve dijital katmanımın fiziksel benliğimde nasıl görüldüğünü görmeye meyilli olacaklar mı? Yoksa bu,örneğin artırılmış gerçeklik güneş gözlüklerinin ana akım haline gelmesi için gerekli olan erken bir şey mi?

00:24:14

*Sara Robertson:* Ve bu inanılmaz olacak. İnsanlar bu gözlükleri takarken kıyafetlerim ateş falan falan falan olabilir. O dünya için sabırsızlanıyorum.

00:24:23

*Cathy Hackl:* GQ'da alıntı yaptığım bir makale vardı ve röportaj yaptıkları insanların çoğu, "Ah, senin iyisin, kıyafetlerin yanıyor olabilir" dedi. Sanki neden herkes takıntılı?

00:24:32

*Sara Robertson:* Açlık Oyunları yüzünden mi? Çünkü arabaya bindiğinde herkes "Evet, gelecekte yaşamak istiyorum" diyordu.

00:24:39

*Cathy Hackl:* Ama demek istediğim, telefonlardan bir tür giyilebilir cihaza doğru ilerlediğimiz bir geleceğe doğru inşa ettiğimizi düşünüyorum ve yaptığımız birçok şey, insanlara fiziksel dünyanın metaversin bir parçası olduğunu hatırlatmak. Sadece tam olarak



# WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

## 1. Sezon, 11. Bölüm

### Cathy Hackl ile Sezon Finali - Bir İnşa Zihniyeti Benimseyin

etkinleştirilmemiştir. Şu anda, telefonunuz ve AR'niz aracılığıyla olacak. Demek istediğim, Magic Leap'te kendim çalıştıktan sonra, neredeyse iki yıl boyunca onların kurumsal disiplinleriydim ve üzerinde çalışılan bazı şeyleri gördüm. Demek istediğim, söz orada. Henüz orada değiliz. Ve Apple piyasaya çıktığında, çoğumuz belki de bir duyuru olduğunu düşündük. Biliyorum biraz of bir ipucu var. Sanırım orada bir Paskalya yumurtası vardı ama Paskalya yumurtası olup olmadığını bilmiyorum. Bence pazara ne getirirlerse getirsinler, bir an yaratacaklar, tamam, ne yapıyoruz? Bu yüzden çalıştığım markalarla konuştuğumda, tavşan deliğinden aşağı ineceğiz ve "Tamam, peki, ne olacak?" Telefonun ötesindeki bu geleceğe nasıl hazırlanıyorsunuz? Bilirsiniz, bu her zaman gerçekleşmez, ama bazen o çok derin konuşmalar yaparız, sanki her şeyin tüketildiği, her şeyin etrafınızda olduğu, birinin görüşünün ve birinin kulağının onlarla etkileşime girebileceğiniz bir yer haline geldiği bu alana girersek. Onları bombalamamalıyız. Benim söylediğim bu değil. Ama bu, bahsetmek istediğim gerçekten ilginç bir noktayı, Dale ve Sara'yı gündeme getiriyor. Bunu görüşmemiz sırasında gündeme getirip getirmediğimizden emin değilim, ama insanlar bazen bana soruyorlar, geceleri beni ayakta tutan nedir? Ve birçok şey yapar. Ancak sanal hava hakları kavramı var, bence birçok insan düşünmediğini ve kontrol edebileceğimiz bu dijital katman varsa, fiziksel dünyayla nasıl etkileşime girdiğimiz konusunda insanlar üzerinde büyük bir etkisi olabileceğini düşünüyorum. Bu yüzden birçok insan için yeni bir şey olabilir.

00:26:38

*Sara Robertson:* Bu kavramdan henüz bahsedilmedi ve tanımlamaya değer olduğunu düşünüyorum. Sanal hava hakkı hakları nelerdir?

00:26:45

*Cathy Hackl:* Yani telefonlardan giyilebilir cihazlara geçerse, etrafınızdaki hava etrafınızda gördüklerinizi beğenir, etrafınızdaki alan bir tuval haline gelir çünkü şu anda televizyonlarımızda, telefonlarımızda, bilgisayarlarımızda işler devam ediyor. Bu dijital içeriği, konsollarımızda ve bunun gibi şeylerde tükettiğiniz yer burasıdır. Ancak giyilebilir cihazlara geçtiğinizde, etrafınızdaki dünya bu hale gelir.

00:27:12

*Sara Robertson:* Tüm dünya bir ekrandır.

00:27:16

*Cathy Hackl:* Peki Buckingham Sarayı'nın veya onu çevreleyen alanın sanal hava hakları kime ait? Martin Luther King Jr anıtlarının sanal yayın hakları kime ait?

00:27:30

*Sara Robertson:* Bu platforma bağlı olmaz mıydı ?

00:27:34

*Cathy Hackl:* Olabilir, ama henüz bilmiyoruz. Henüz bilmiyoruz. Bunun akla gelmesinin nedeni, stadyumları veya üçüncü taraf satıcılara sanal hava haklarını imzalayan çeşitleri görmemdir, değil mi? Neredeyse süreklilik ve münhasırlık içinde. Ve ben söyleyim, neyi imzaladığınızı bile anlıyor musunuz?

# WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

## 1. Sezon, 11. Bölüm

### Cathy Hackl ile Sezon Finali - Bir İnşa Zihniyeti Benimseyin

00:28:01

*Sara Robertson:* Peki bu nasıl uygulanabilir? Bu uygulanamaz. Herkes yeni bir gözlük ve yeni bir uygulama bulabilir ve stadyumunuzu her türlü şeyle doldurabilir ve bunu nasıl durdurursunuz?

00:28:13

*Dale Imerman:* Evet, yapamazsınız.

00:28:14

*Stephan Pretorius:* Bu imkansız.

00:28:15

*Dale Imerman:* Aslında bunu çok düşündüm çünkü burada, Güney Afrika'da, alışveriş merkezi koridorlarında artırılmış gerçeklik haklarına sahip olmak için bu anlaşmaları sürekli olarak imzalamalarını sağlamaya çalışan tüm alışveriş merkezlerine giden bir şirketimiz var. Ve biz buna dahil olmak istiyor muyuz ve nihayetinde hayır dedik, çünkü diyelim kibir alışveriş merkezinde mağazası olan Nik e var. Alışveriş merkezi veya üçüncü bir taraf onları tam olarak nasıl durduracak? Ve hangi yasal çerçeveye göre mağaza vitrinlerine bir QR kodu koydular ve ben onu taradım ve bilmiyorum, sanal bir karakter duldan koridora atladı. Sadece böyle bir şeyin gerçekten uygulanabileceğini sanmıyorum. Ve sonra, elbette, katmanlardan bahsediyorsak, tek bir katmandan bahsetmiyoruz, değil mi? Gerçek dünya katmanımızdan bahsediyoruz . Ancak çok uçlukatmanlar olabilir. Diyelim ki bu konseptte eğildik ve birileri New York Yankee Stadyumu için haklara sahipti. Orada oturan ücretsiz bir sanal katman ve daha sonra bu katmanda ek şeyler görmek için ödemeniz gereken premium bir sanal katman var mı? Benim için son derece karmaşık olmaya başlıyor. Ve işler süper karmaşıklaştığında, genellikle bir şey ifade etmezler.

00:29:55

*Cathy Hackl:* Bence bir kez gözlüğümüz olduğunda, bu gerçekten önemli bir arayış haline gelmez mi? Önünüzde gördükleriniz ve duyduklarınız, nasıl etkileşim kurduğunuzu etkileyecektir. D.C.'de yaşıyorum, bu yüzden seçmenlerinizin gerçekliğini potansiyel olarak neyin etkileyebileceği hakkında bu konuşmaları yapıyorum . Ben birçok şey gibiyim, bunlar da dahil. Yani how uygulanabilir mi? Emin değilim. Ancak şirketlerin, markaların ortaya çıkan bu yeni şeylere karşı çok dikkatli olmaları gerektiğini düşünüyorum. Hukuk ekipleri muhtemelen bunları görüyor ve ne gördükleri hakkında kesinlikle hiçbir fikirleri yok. Yani tıpkı burada, ABD'de patent ofisi ile birlikte olduğunuz gibi, aşırıya kaçan bazı patentler gördüm ve siz de açıkça bunu onaylayan kişinin neyi onayladıkları hakkında hiçbir fikri yoktu. Bazı patentler var, ancak artırılmış gerçeklik kullanarak 3D varlıklarla ilgili bir şey yapıyorsanız, bu özel küçük şirket sistemini kullanmanız gerekir - bunun gibi şeyler çok fazla kapsamlıdır. Tavşan deliğinden aşağı inmek istemiyorum ama bu beni endişelendiriyor. Beni endişelendiren şey, nasıl enforceable? Biliyorsun, görmemiz gerekecek.

00:31:08

*Sara Robertson:* Herkese katı bir ademi merkeziyetçi olduğumu hatırlatmak zorunda

# WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

## 1. Sezon, 11. Bölüm

### Cathy Hackl ile Sezon Finali - Bir İnşa Zihniyeti Benimseyin

hissediyorum. Merkezi olmayan geleceğe çok güçlü bir şekilde inanıyorum; Web3'ün ethos'u ve tüm bu sanal hava hakları, beynimde alarm bell'lerin çalmasına neden oluyor, sanki bu alana takıntılı birçok insanın hepimize ait ve herkes için erişilebilir olduğunu düşündüğü bir şeye merkezi bir yaklaşım, büyük bir iş yaklaşımı ve hatta lisanslama ve hayal etme alanı hakkında düşünmek. Sadece beni biraz kirli hissettiriyor. Bilmiyorum.

00:31:53

*Cathy Hackl:* Ama oluyor. Demek istiyorum ki, insanlar bu şeyleri imzalıyorlar ve ben de aynen şuna benziyorum, Neden bunu yapasınız?

00:31:59

*Sara Robertson:* Eh, bu aptalca çünkü biliyorsunuz, anarşist bakış açımı geleceğim ve sadece yeni bir uygulama inşa edeceğim ve stadyumunuzun üstüne yerleştireceğim çünkü biliyorsunuz, bir mesajın gönderilmesi gerekiyor.

00:32:09

*Dale Imerman:* Ve hiç kimse asla yapmazdı.

00:32:10

*Sara Robertson:* Uygulamamı indirenler hariç. Yani evet, bunu DMCA'ya çalışın, insanlar.

00:32:19

*Dale Imerman:* Evet, peki, tam olarak bildiğiniz gibi, yasallıklara ve sanal katmanların gerçek dünyadaki sahipliğini nasıl etkilediklerine odaklanan başka bir bölüm daha yapmamız gerekebilir. Bence çok zorlayıcı bir konu. Kesinlikle geceleri beni ayakta tutmazdı, ama kesinlikle derinlere dalmaya değer bir şey. Eğer buna merkezileşme bağlamından, ademi merkezileşmeyle bakarsanız, bence şu anda etrafta dolaşabileceğimiz biraz daha gerçek hale geliyor, çünkü bence ademi merkezileşmeye yönelik bu büyük dürtü var. Ve Sara, geçmişte bu konudaki görüşlerimi seninle paylaştım. Herkes bir şeyler ters gidene kadar egemenliğini ister ve sonra genel olarak bir tür başvuru çağrısında bulunabileceklerini düzenlemek isterler. Bu konudaki tutumun nedir, Cathy? Metaversin merkezileştirilmesi gerekiyor mu? Bu, kripto, NFT, blockchain endüstrisinin, bildiğim kadarıyla, ademi merkezileşmeyle hiç bahsetmediği metaverse kavramına bir tür ayakkabı boynuzu soktuğu bir kavram mı?

00:33:46

*Cathy Hackl:* Evet, yani burada iki düşüncem var. Açık, merkezi olmayan bir meta evren görmek istiyorum. Outlier Ventures'ın bir parçasıyım ve bu onların ana görevlerinden biri. Sanırım görmek istediğim şey bu. Bence bu gerçekten iyi bir şey olurdu. Bununla birlikte, her şeyin açık ve ademi merkezileşmeyle olacağı anlamında gerçekçi olmalıyım? Bilmiyorum. Belki de açık ve merkezi olmayan büyük bir bölümle sonuçlanacağız, ancak duvarlı bahçeler olarak kalması gereken veya şirketlerin duvarlı bahçeler olarak tutmak istedikleri bazı duvarlı bahçeler olacak.

# WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

## 1. Sezon, 11. Bölüm

### Cathy Hackl ile Sezon Finali - Bir İnşa Zihniyeti Benimseyin

00:34:20

*Sara Robertson:* Sanırım merkezîyetçiliğin gelecekte de var olacağını güvenle söyleyebilirsiniz. Sanki hepsini yok etmemizin bir yolu yokmuş gibi. Çoğunu yok edebiliriz.

00:34:30

*Cathy Hackl:* Demek istediğim, sebepler var. Mesela, bilirsiniz, belki de tıbbidir. Demek istediğim, istihbarat topluluğunun muhtemelen merkezi bir uygulamaroach'ına ihtiyacı olacak, değil mi? Muhtemelen bir nedenden ötürü duvarlı bahçelerde kalması gereken bazı şeyler var. Bazıları kurumsal şirketler olabilir. Belki de bu şirketlerden bazılarının, aile uygulamalarında veya her neyse açık bir ekosisteme sahip olacaklarını hissediyorum, ancak gerçekten açık ve merkezi olmayan bir yaklaşıma sahip olmayacaklar. Bununla birlikte, çoğumuzun açık, merkezi olmayan bir metaverse için çalıştığını düşünüyorum. Bana sorulan bir soru, meta evrene sahip olmak için Web3'e ihtiyacımız var mı? Metaverse karşı açık, merkezi olmayan bir yaklaşıma sahip olacaksanız, durum böyle değilse Web3'e ihtiyacınız var, o zaman muhtemelen değil. Ama bence çoğumuz açık, merkezi olmayan bir metaverse doğru ilerliyoruz. Peki hangi idealler galip gelecek? Görmemiz gerekecek. Bence insanlar büyük teknolojide olan birçok şeyden bıktılar ve farklı bir şey görmek istiyoruz. Biri için verilerime sahip olduğum bir dünya görmek isterim ve verilerimin ne yaptığını biliyorum ve tüm verilerimi vermek karşılığında alıntı yapmadan, ücretsiz bir uygulama almak yerine verilerimin ne yaptığını bilme seçeneğim var. Bu yüzden orada açılacak çok şey olduğunu düşünüyorum. Kesinlikle.

00:36:01

*Sara Robertson:* Cathy bu şovda sık sık Bullshit Bingo adlı bir bölüm yapıyoruz. Bu bir tür efsane yıkma gibidir ve size duyduğunuz metaverse hakkındaki kötü fikirleri ortadan kaldırmak için bir fırsat vermek istiyorum. Şu anda canlı olarak çürütmeye değer bir şey düşünebiliyor musunuz?

00:36:27

*Cathy Hackl:* Pekçok insanın bunu söylediğini düşünüyorum. Bu beni şaşırtıyor, insanların kafalarını metaversin etrafına sarmaya çalışma anlayışı. Metaverse'in tek bir teknoloji olmadığını ve tek bir şirket olmadığını söylüyorum. Bunun çok açık olması gerekiyor. Sadece Kod Konferansı'ndaydım ve eğer biri Code'a gitmek için bir davet alırsa , gidin çünkü bu inanılmaz bir etkinlik. Ama ben sadece oradaydım ve Snap'in CEO'su Evan Spiegel sahnedeydi. Artırılmış gerçeklik hakkında röportaj yapıyor ve ardından metaverse hakkında sorular soruluyor. Ve etrafta bir şey söyledi, bilirsiniz, biz onu anlamaya çalışıyoruz, ama bilirsiniz işte, bu sanal gerçekliktir. Ve ben orada seyircilerin arasında oturuyorum, sadece baffled.

00:37:08

*Sara Robertson:* Sen Snap'in CEO'susun. Bunu nasıl söyleyebilirsiniz? Pardon.

00:37:13

*Cathy Hackl:* Belki bir nedeni vardır, belki de PR ekibi ona bunu söylemesini söyledi.

# WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

## 1. Sezon, 11. Bölüm

### Cathy Hackl ile Sezon Finali - Bir İnşa Zihniyeti Benimseyin

00:37:17

*Sara Robertson:* Belki de sadece VR'yi önemsizleştirmeye çalışıyorlar.

00:37:24

*Cathy Hackl:* Metaverse hakkındaki anlayışınız sadece VR kulaklıkları ve sanal gerçeklik deneyimleriye, bu çok sınırlı bir yaklaşımdır. Metaverse'in anlamı bu değildir. Bu, üzerine inşa ettiğimiz metaverse değil. Snap'in CEO'su da dahil olmak üzere her türlü insandan bu yanlış anlamının olduğunu düşünüyorum, bu konseptte sadece bu olduğu fikriyle. Facebook'un adını Meta olarak değiştirdikten hemen sonra hatırlıyorum . Bir kahvaltıya gittim. Birisi bana sordu, Ne yapıyorsun? Ve dedim ki, Oh, metaverse ile çalışıyorum. Ben bir Baş Metaverse Subayıyım. Ve onlar, "Ah, Facebook için mi çalışıyorsun?" Ben, Hayır, bilmiyorum gibiyim.

00:38:05

*Sara Robertson:* Evet, bu konuda da mutsuzduk. Mesela, sadece bir kelimeyi çalıp ona ait kılamazsınız.

00:38:12

*Cathy Hackl:* Tek bir şirket değil. Ve insanlar "Oh, X şirketinin metaverse'e sahip olacağından çok korkuyorum" dediğinde. Hiçbir şirket metaverse sahip olamaz, tıpkı tek bir şirketin İnternet'e sahip olamayacağı gibi, çünkü birçok farklı teknoloji tarafından yönetilen enab. Çok farklı şeyler var. Uç bilişim, bulut bilişim ve 5G'ye sahip olmalısınız ve AR ve VR'ye ve tüm bu oyun motorlarına, insanların düşünmediğini düşündüğüm tüm bu tür katmanlara sahip olmalısınız. Herkes "Ah, metaverse eşittir VR, metaverse eşittir Meta" dediğinde, saçmalık gibiyim. Açıkçası bu doğru yorum değil, ancak birçok insan bunu düşünüyor çünkü Ready Player One'ı okudular ya da filmi izlediler.

00:38:57

*Dale Imerman:* Kar Kazası gibi bir kitaba bakarsak ve Magic Leap'te yazar Neil Stephenson ile çalıştığınıza inanırsam, onu içinde 1000 kişinin bulunduğu gerçeklikten ayırt edilemeyen sürükleyici bir dünya olarak tanımlar ve Las Vegas Strip'e dört mil benzer . Ve mutlaka sanal gerçeklikten bahsetmese de, ona nasıl girileceği hakkında konuştu. Bu gözlükleri takıyorsun. Öyleyse , bazı insanların VR'yi gerçek meta evren olarak yorumlaması adil mi? Kelimenin kaynağından kaynaklandığı için mi? Ben şahsen yapmıyorum. Ama Evan Spiegel Kar Kazası'nı okudu mu ve belki de bu yüzden?

00:39:50

*Cathy Hackl:* Kar Kazası'nı okursanız, Gökkuşluğu'nun Sonu'nu okuyun, çünkü Vernor Vinge'in Gökkuşluğu'nun Sonu, tamamen farklı bir yaklaşımdır. Bu daha çok gerçek fiziksel dünya metaverse'idir. Ama söyleyeceğim şey, Code'da Neil ile birlikteydim ve bu gerçekten ilginç paneli yapıyordu. Ve hatta Peter Vessenes ile yeni başlattığı Lamina1 şirketini bile, bunun açık bir metaverse yaratmaya odaklandığını söyledi. Ana odak noktaları bu ve Magic Leap'te çalışmış olması, telefonlarımızda ve eşyalarımızda başladığını ve sonunda giyilebilir bir cihaza geçtiğini ve giyilebilir olanın mutlaka VR olmadığını anlıyor. Bu yüzden sizler onu bir sonraki

# WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

## 1. Sezon, 11. Bölüm

### Cathy Hackl ile Sezon Finali - Bir İnşa Zihniyeti Benimseyin

sezonunuzda görmek isteyebilirsiniz çünkü metaversin ne olduğuna dair yorumunun da geliştiğini hissediyorum. Bunu uzun zaman önce yazdı, bu yüzden o zamanki tanımı bir bilim kurgu romanında bulunan bir şeyin bilim kurgu tanımıydı, doğru. Bu yüzden bu kesinlikle gelişti, çünkü araçlar olarak adlandırdığı şeylerin çoğu potansiyel olarak bu geleceği yaratmak için mevcut. Bu kavramsallaştırmada bile, kendisinin geliştiğini ve söyleyecek çok şeyi olduğunu düşünüyorum. Fakat Lamina1 ve Peter ve Neil'in doğru inşa ettikleri şey, görmek istedikleri açık bir metavers, değil mi? Bu yüzden, terimi icat eden kişiyle bu temel sohbete sahip olmanın gerçekten önemli olduğunu düşünüyorum çünkü kendisi tanımında ve ne olduğuna dair görüşlerinde gelişti. Belki birisi Snow Crash'i okudu ya da Ready Player One'i okudu ya da filmi izledi ve bu meta versin ne olduğuna dair farklı bir vizyona sahipler.

00:41:33

*Sara Robertson:* Bence ademi merkezîyetçilik ve blokajın metaverse etrafındaki ilk kanon binalarının hiçbirinde hiç görünmemesi harika bir nokta ve tam olarak ne zaman büyük bir parçası haline geldiğini bilmiyorum. Merkezi olmayan Web3 dünyasının metaverse'in bir parçası olduğuna inandığımı biliyorum. Zaten metaverse'de yaşıyordum gibi hissediyorum çünkü NFT PFP'leri kaldırıyor. Discord ve Spaces'ta takılıyorum ve Etherscan'ı kontrol ediyorum. Bu yüzden metaverse'deyim. Ama bu nasıl oldu? Bu konuda biraz araştırma yapmaya değer olabilir. Biliyor musun, zaten biliyor musun?

00:42:11

*Cathy Hackl:* Nasıl oldu bilmiyorum. Birbirine yaklaşan iki grup olduğunu düşünüyorum. Bir AR VR dünyasından geliyorum ve sonra kripto Web3 dünyasına girdim ve şu anda her iki dünyayı da birleştiriyorum. Ve sahip olduğum şey, XR insanların belki de Web3 insanların metaverse terimini kaptığını hissettiği duygusu. Bence orada terimin kime ait olduğu veya terimin ne anlama geldiği konusunda biraz gerginlik var, değil mi? Yani orada biraz gerginlik var. Sanırım bir bit dağılmaya başlıyor, ancak XR alanındaki insanların Web3 alanındaki insanların metaverse terimini aldığını söyleyen bazı gerginlikler var. Bunu gittiğim birkaç konferansta hissettim.

00:43:01

*Sara Robertson:* Çok benzer duygular duydum ve bunun ne zaman ve nasıl olduğunu anlamak için asla geri dönmedim. Bu yüzden bunu araştırma listeme koyacağım ve dönüşün ne zaman geldiğini anlayabilip çözemeyeceğimi size bildireceğim.

00:43:12

*Cathy Hackl:* Sara'yı tanıyorum, bu olurken ve Web3 metaverse terimini düşünürken, XR uzayı hala XR'yi tartışıyor ve bunun ne anlama geldiğini ve değişkenin X'i mi yoksa genişletilmiş anlamına mı geliyor?

00:43:25

*Sara Robertson:* XR terimi hiç lehine olmadı. Sanki kimse bu terimi kullanmıyormuş gibi.

00:43:30

*Cathy Hackl:* Evet. Bu yüzden endüstride, XR endüstrisinde, ad nauseum terimlerini

# WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

## 1. Sezon, 11. Bölüm

### Cathy Hackl ile Sezon Finali - Bir İnşa Zihniyeti Benimseyin

tartıştığımızı hissediyorum. Bu yüzden metaverse ortaya çıktığında, onu tanımlamaya çalışmayalım, onu inşa etmeye çalışalım diyorum. Sadece inşaatçı şapkanı giy, inşa et.

00:43:47

*Dale Imerman:* Siz daha önce onun henüz burada olmadığını söylemişsiniz. Metaverse burada, geldi demeniz için o an için sizin perspektifinizden ne olması gerektiğini düşünüyorsunuz? Çift namlulu bir sorum var ama bu ilk atış.

00:44:13

*Cathy Hackl:* Sanırım metaversin daha büyük vizyonu için, büyük harf M, henüz burada değil. Biz buna doğru ilerliyoruz. Raylar oluşturuluyor. Şu anda gördüğümüz şey proto metaverse veya metaworld'lerdir – benim bakış açım göre küçük harf m. Ama gerçekten tam olarak etkinleştirilmiş bir Metaverse sermayesi M'ye sahip olduğunuzda, fiziksel dünya bunun bir parçası olur. Sanal dünyalara ve fiziksel dünyaya sahipsiniz ve bunlar sorunsuz bir şekilde birbirine karışıyor ve bahsettiğiniz katmanlara sahipsiniz, Dale. Aslında bu katmanları siz yaratıyorsunuz ve farklı katmanlara erişebilirsiniz, değil mi? Bunun henüz orada olduğunu sanmıyorum çünkü önce 5G'den daha fazlasına ihtiyacımız olacak. Hiç görmediğimiz uç bilişim, bulut bilişim seviyelerine sahip olmanız gerekecek. Demek istediğim, bu şeylerin bazılarını görebilmek için giyeceğiniz gerçek giyilebilir cihaz henüz burada değil. İnsanlar birinin yüzüne süper bilgisayar koymanın ne kadar zor olduğunu hafife alıyor. Bu çok zor bir iştir. Henüz burada değil, çünkü birçok etkinleştirici teknoloji olsa da, hepsi henüz birlikte çalışmıyor ve Metaverse'in bu vadinin gerçekten burada olması için yerinde olması gereken çok şey var - sermaye M. Fiziksel dünya ve sanal dünya bu anlamda tamamen, tamamen birbirine karıştığında. Yani henüz bu anlamda burada değil. Kapital M, Metaverse.

00:45:37

*Dale Imerman:* Küçük harf m'ye gidersek ya da şöyle dersek, soracak olursam, ister markalar olsun, ister sadece şirketler veya herhangi biri olsunlar, işletmeler için neye inanıyorsunuz; metaverse kavramının bugün bize sunduğu en acil fırsatın ne olduğunu düşünüyorsunuz?

00:46:02

*Cathy Hackl:* Bu markaya ve ne yapmak istediklerine bağlı. Demek istediğim, bu yeni yollarla meşgul olmak için bir fırsat. Yeni nesilleri, yaşamlarını nasıl yönlendirdiklerini, zamanlarını nerede geçirdiklerini ve nelerde yaşadıklarını daha iyi anlamak için bir fırsat. Herkes farklı bir yerden başlıyor, bu yüzden bunun için kesin bir cevabım yok, Dale. Biliyorsunuz, bazı insanlar için sanal dünyalar olacak, diğer bazı insanlar için NFT'ler olacak, bağlı olacak. Bazen NFT'lerle her iki sanal dünya da olacak.

00:46:39

*Dale Imerman:* Kişisel görüşlerime göre AR, herkesin bir akıllı telefonu olduğu ve AR ile etkinleştirildiği için en acil fırsat. Ama sanırım herkesin bir bilgisayarı veya tableti varsa, sanal dünyalar için de hazırlar.

# WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

## 1. Sezon, 11. Bölüm

### Cathy Hackl ile Sezon Finali - Bir İnşa Zihniyeti Benimseyin

00:46:57

*Cathy Hackl:* Evet, AR'yi kesinlikle tam huni perspektifinden kastediyorum. Ticaret hakkında konuşuyorsanız kesinlikle tam bir huni teknolojisi olabilir. Yani duruma göre değişir.

00:47:10

*Sara Robertson:* Öyleyse Cathy, belki de bugün ele almadığımız herhangi bir şeye değinme fırsatı vermek istiyorum ya da dinleyicilerimize biraz TLDR vermek istiyorum Bugün bundan çıkardıkları tek bir şey varsa, bu ne olabilir? Evet, bize bilgeliğinizin biraz daha fazlasını vermek için sadece açık bir davet.

00:47:32

*Cathy Hackl:* İnsanları iki şeyle baş başa bırakacağım. Bu geleceği inşa etmek için hepimiz için büyük bir fırsat olduğunu düşünüyorum. Teknolojiyi düşündüğümüzde gördüğümüz tipik yüz ben değilim, ancak insanların farklı kira seslerini duymalarının önemli olduğunu düşünüyorum, böylece hoş karşılandıklarını hissediyorlar ve bu geleceği inşa etmekten memnuniyet duyduklarını anlıyorlar. Bu yüzden bunu hafife almıyorum. Ve bu da onlardan biri. Öyleyse inşaatçı şapkanı giy ve inşa et. İkincisi ise liderlere ihtiyacımız olacak. Liderlik etmek için farklı bakış açılarına sahip yeni liderlere ihtiyacımız var. Benim unvanım Baş Metaverse Görevlisi. Dünyanın ilk Baş Metaverse subayı olarak kabul edilen kişiyim. Kendime bu unvanı verdim çünkü organizasyonlarda bunu kimin yönettiği hakkında bir konuşma başlatmak istedim ve sanırım CAA ve Telefonica ve birçok farklı şirketin şu anda Baş Metaverse memurları olmasına rağmen, belki de aynı unvanla değil, daha fazla insan görmeye devam edeceğiz, ama sanırım b olan insanları görmeye devam edeceğiz. Bunun sadece bir iş fonksiyonu olmadığını, bunun sadece bir pazarlama fonksiyonu olmadığını anlayan bu yeni rollere liderlik etmek için uzun süredir siperlerde yükseliyor. Birçok farklı şey içerir. Bu nedenle, bunu dinleyen insanlar için liderlik edebileceklerini ve Web3 ve metaverse'de daha fazla lidere ihtiyacımız olacağını bilmeleri için bir fırsattır. Bu, daha kapsayıcı, inşallah yeni bir gelecek inşa etmek ve yaratmak için bir fırsattır ve aynı zamanda liderlik etmek için de bir fırsattır. Yani bu senin zamanın.

00:49:01

*Sara Robertson:* Onu seviyorum. Kendimi çok ilham almış hissediyorum. evet. Bize katıldığın için çok teşekkür ederim Cathy. Bu gerçekten eğlenceliydi.

00:49:08

*Cathy Hackl:* Bana sahip olduğunuz için teşekkür ederim. Bu bir zevkti.

00:49:10

*Dale Imerman:* Evet, seni ağırlamaktan gerçekten memnunum. Ve ikimize de sahip olduğun için teşekkür ederim Sara.

00:49:16

*Sara Robertson:* Evet. Bu yüzden bu, WPP Metaverse and More Academy podcast'inin bu bölümünü tamamlıyor ve birinci sezonumuzu sona erdiliyor. Evet. Alkışlayalım. Bu kesinlikle şaşırtıcıydı. Çok eğlenceli. Tüm dinleyicilerimize dinledikleri ve destek gösterdikleri için



# WPP Metaverse ve Daha Fazla Akademi Podcast'i

## 1. Sezon, 11. Bölüm

### Cathy Hackl ile Sezon Finali - Bir İnşa Zihniyeti Benimseyin

teşekkür etmek istiyorum. Bugün bize katıldığı için Cathy'ye özel teşekkürler. Umarım sizler bu sezon bölümleri beğenmişsinizdir ve gelecek sezon için Neal Stephenson'ı da içerebilecek veya içermeyebilecek gerçekten büyük planlarımız var. Siz çocuklar için sadece biraz alfa. Ev sahibiniz olmak benim mutlak ayrıcalığım ve sevincim oldu. Bu takip düğmesini parçaladığınızdan emin olun, böylece analizlerimizi artırabilir ve ikinci sezon için daha fazla fon alabiliriz. Biraz havai fişek ve alev makinesi istiyorum, eğer alabilirsem. Ve evet, devam edin ve bu podcast'i paylaşın. Twitter topluluğu hakkında bize geri bildirimde bulunun. Ne düşündüğünüzü bize bildirin. Gelecek sezon havalı konuklar için herhangi bir öneriniz varsa, buna da açığız. Ve evet, gerçekten bir ton eğlenceliydi. Ve elbette, herkese klas metaverse kalmalarını hatırlatmak isterim.

00:50:32

*Stephan Pretorius:* WPP Metaverse ve daha fazla Akademi podcast'ini dinlediğiniz için teşekkür ederiz. Abone olmayı unutmayın, böylece gelecekteki bölümleri kaçırmazsınız. WPP the Creative Transformation Company hakkında daha fazla bilgi edinmek isterseniz, bizi WPP.com adresinden bulun veya [newbusiness@wpp.com](mailto:newbusiness@wpp.com) bir not gönderin. Bugün için bu kadar. Sizi metaverse'de görmeyi dört gözle bekliyoruz .