

Tekno-Yaşam

Gürkan Caner Birer [teknoyasam@tubitak.gov.tr]



Dijital Kıyafet Giyer miydiniz?

Geçtiğimiz günlerde New York'ta yapılan bir açık artırma dijital bir elbise 9500 dolara alıcı buldu. The Fabricant firması tarafından üç boyutlu olarak tasarlanan dijital kıyafet gerçek hayatta yok. Sadece online olarak kullanılacak kıyafet, alıcının göndereceği fotoğraflara göre kişiye özel ölçülerde dijital olarak hazırlanacak. Her ne kadar gerçek hayatta asla giyemeyeceğiniz bir kıyafete para vermek pek mantıklı görünmese de önümüzdeki yıllarda özellikle sosyal medya ve oyun dünyasında kullanılmak üzere dijital nesne alışverişinin artacağı öngörülüyor.

Video oyunlarında satılan sanal nesnelerin pazarı yıllık yaklaşık 46 milyar dolar ve her yıl %6 civarında büyüyor. Asos X Sims ve Fortnite gibi oyunlarda özel olarak üretilen kıyafetler çok sayıda satılabiliyor. Üstelik bazı lüks markalar yeni tasarımlarının tutup tutmayacağını anlamak için sanal nesnelere başvuruyor.

Özellikle yeni neslin günün önemli bir kısmını dijital ortamda geçirdiği dikkate alındığında dijital nesnelerin popülerleşmesi şaşırtıcı sayılmaz.

Bununla birlikte, dijital nesnelere ilişkin birtakım sorunlar da var. Bir markanın geliştirdiği sanal nesneyi nerede ve nasıl satacağı, satın alınan nesnenin farklı sosyal medya ortamlarında veya oyunlarda nasıl kullanılacağı henüz bilinmiyor. Ayrıca, kulağa garip gelse de sanal nesnenin gerçekliğinin nasıl doğrulanacağı, yani nesnenin sahte olup olmadığının nasıl anlaşılacağı da muamma. Bu gibi sorunların bazıları blok-zincir teknolojisiyle çözülebilir gibi dursa da bu alanda yeni girişimciler için iş fırsatları var gibi görünüyor.

<http://bit.ly/dijital-kiyafet> / <https://reut.rs/2W4N55G>

