

YENİ TEKNOLOJİK DÖNÜŞÜMDE REKABETİN KURALLARI

WEB 4.0 VE METAVERSE



Müslüm Yılmaz
Rekabet Kurulu Rekabet Uzman Yardımcısı

Küresel sanal dünyalar pazar büyüklüğünün 2022'de 27 milyar avrodan 2030'da 800 milyar Avro'nun üzerine çıkacağı tahmin ediliyor.

Bundan 100 yıl öncesinde teknolojik devrimleri bir kenara bırakın, yeni bir icadın ortaya çıkması ve yayınlanması bile on yıllara mal olurken, günümüzde herhangi bir teknoloji sitesine gerseniz, geçen yüzyılda yıllara mal olan bu gelişmelerin birkaç günde gerçekleştiğini görebilirsiniz. Daha da önemlisi çağımızın tam anlamıyla teknolojik devrimlerin merkezi haline geldiğini anlayabilirsiniz. Daha mevcut olana tam alışmadan hemen yeni bir devrimle karşılaşıyoruz, onu anlamaya ve hayatımıza entegre etmeye çalışırken hemen bir yenisi beliriyor. Şüphesiz bu durumun temel iticileri olan teknoloji devlerine teşekkür etmeliyiz, ama unutmamalıyız ki; bu teşebbüslerin bunları gerçekleştirmekteki motivasyonunun temelinde ciddi maddi ve itibari karşılıklar bulunmaktadır. İşte, bu yazıları yazdığım zaman bir bakıma bir teknolojik dönüşüme, onun ayak seslerine tanıklık eden zamana denk geldiğini söyleyebiliriz: Bu teknolojik dönüşüm internet ve sanal dünyalar özelinde yaşanmaktadır: Web 4.0 ve Metaverse. Peki, bu değişim olduğu gibi mi kabul edilmelidir, yoksa

dönüşümün doğru yönde gerçekleşmesi adına bir takım kuralların belirlenmesi gerekir midir? Elbette değişime kayıtsız kalamazsınız ama bunun olası etkilerinin ne olduğunu bilmek ve bunları gerekli yasal ve sosyal zemine oturtmak zararlı sonuçların ortaya çıkmasını engelleyebilecektir.

Ekonomik hayatta meydana gelen yarışın adil bir ortamda sağlanması ve daha önceki yazımda paylaştığım üzere inovasyonun doğru yönlendirilmesi ile nihayetinde tüketici menfaatinin artırılması "Rekabet Hukuku"nun hakemliği ile mümkün olacaktır. Bu yazımızda, rekabet hukuku anlamında, temel olarak "Web 4.0" ile "Metaverse" hakkında, Avrupa Birliği'nin (AB) açıkladığı strateji ile ülkemizin bu devrime hazırlıklı olup olmadığı özelinde değerlendirmeler yer almaktadır.

Web 4.0

Peki, Web 4.0 tam olarak nedir? Kısaca Web 4.0, "world wide web" in dördüncü neslidir ve web geliştirmeye yönelik daha işbirlikçi ve etkileşimli bir yaklaşımla

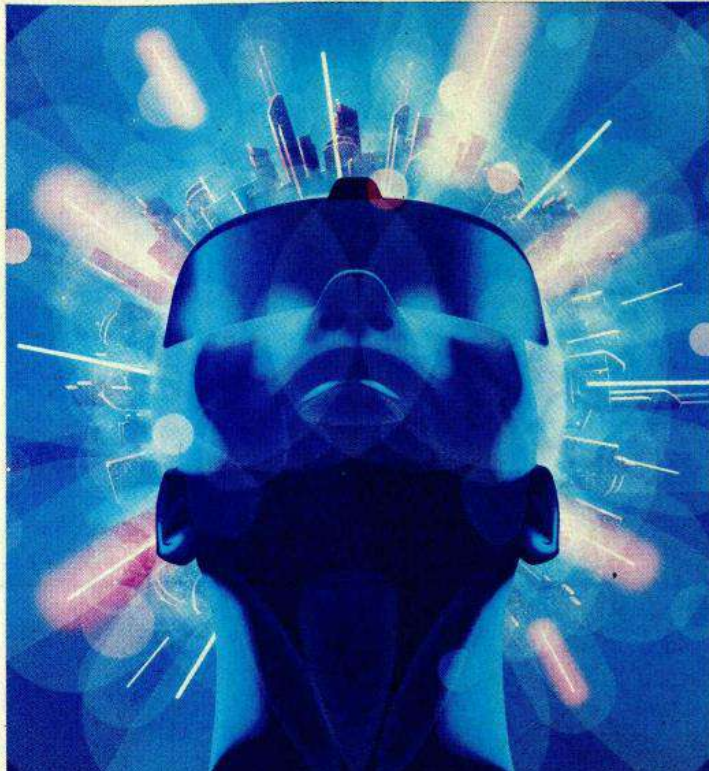
karakterize edilir.¹

Bilindiği üzere, internet son derece hızlı bir şekilde gelişmektedir. Web 4.0 ise geleneksel web geliştirme modellerinden daha işbirlikçi ve kullanıcı merkezli bir yaklaşıma geçişi temsil etmektedir. Temel özellikleri açıklık, ademi-merkeziyetçilik ve kullanıcının tam yetkilendirilmesi olan ve şu anda gelişmekte olan üçüncü nesil internetin, yani Web 3.0'ın ötesinde, bir sonraki nesil olan Web 4.0, dijital ve gerçek nesnelere ve ortamlar arasında bir entegrasyona ve insanlar ile makineler arasında gelişmiş etkileşimlere izin verecektir.

Uzmanların belirttiğine göre, Web 4.0 uygulamaları daha kullanıcı dostu olacaktır ve sosyal ağ siteleri, bloglar, wikiler ve video paylaşım uygulamalarının popülerliği özelinde kullanıcıların bilgi ve fikirlerini kolayca paylaşmalarına olanak tanıyacak şekilde tasarlanacaktır.

Metaverse

Son iki yıldır adını sıklıkla duyduğumuz Metaverse ise birden fazla çevrim içi topluluk ve kullanıcının etkileşimiyle oluşturulan sanal bir dünyadır. İnternet bağlantısı olan herkes tarafından erişilebilen 3 boyutlu bir ortamdır. Metaverse, sosyal ağ, oyun, eğitim ve iş gibi



Ekonomik
hayattaki adı
rekabet ortamı
teknolojik
durumun
canavarca
yönlerinin kurbanı
olabilir

çeşitli amaçlar için kullanılabilir. İnsanların birbirleriyle ve bilgisayar tarafından oluşturulan karakterler ve nesnelere etkileşime girmeleri için benzersiz bir yol sağlar. ²Daha fazla insan katıldıkça ve yeni içerik oluşturdukça Metaverse sürekli gelişmekte ve genişlemektedir.

Görüleceği üzere WEB 4.0 teknolojik evriminin gerçekleşmesinde Metaverse önemli bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu yüzdendir ki büyük teknoloji devleri peş peşe Metaverse hakkında uyumluluk çalışmalarına başlamış ve stratejilerini açıklamıştı. Bunlardan daha radikal ise sosyal medya devi Facebook'un tüm uygulama ve teknolojilerini "META" adıyla yeni bir şirket markası altında bir araya getirdiğini duyurmasıydı.³

Komisyonun belirlediği strateji:

i) Pazarın önemi ve büyüklüğü

Mart 2023'te yayınlanan 2030 sonrası Avrupa Birliği ekonomisinin görünümü bildirisi,⁴ dijitalleşmenin AB ekonomisinin temel itici güçlerden olduğunu ve Web 4.0'ın sorunsuz bir şekilde birbirine bağlı, akıllı ve sürükleyici bir dünya getiren büyük bir teknolojik dönüşüm olduğunu vurgulamaktadır. Küresel sanal dünyalar pazar büyüklüğünün 2022'de 27 milyar avrodan 2030'da 800 milyar avronun üzerine çıkacağı tahmini de belirtilmiştir.

ii) Amaç tekelleşmeyi önlemek

Sanal dünyalar insanların birlikte yaşama biçimlerini etkileyecek olması sebebiyle, üzerinde önemle durulması gereken hem fırsatlar hem de riskler getirecektir. Komisyon'un ifadeleriyle yeni strateji AB'nin değer ve ilkelerini yansıtan, insan haklarının tam olarak geçerli olduğu ve Avrupalı işletmelerin gelişebileceği bir Web 4.0 ve Metaverse hedeflemektedir.

Biraz arka plana gidecek olursak, ABD teknoloji devlerinin dijital dünyada hâkimiyeti son çeyrek yüzyılda gerçekleşti ve ne olduğunu anlamadan Google, Facebook, Amazon faaliyette bulunduğu sektörlerin hâkimi konumuna geldi. Sahip oldukları bu güç ile ABD teknoloji devlerinin Metaverse özelinde de tekelleşme yönünde eylemler göstereceği kuvvetle muhtemeldir. Anlaşılan o ki; bu durum AB'nin büyük korkusu haline gelmiş durumda. Bu nedenle, AB benzer bu durumun Web 4.0 ve Metaverse için oluşmasını engellemek

için hızlı davrandı ve buna hizmet edecek nitelikte 11 Temmuz 2023 yılında "Metaverse Sanal Dünyalar İçin Birlikte Çalışabilirlik Stratejisi" yayımlandı.⁵ Stratejinin temel amacı ABD teknoloji devlerinin pazarı olası kapaması ve AB'li girişimcilere giriş engeli yaratması ihtimallerine karşı aksiyonları barındırıyor.

Belgede, teknoloji devlerinin "fiili standartlar belirleyerek kapalı bir ekosistem" geliştirmeleri ve ağ etkilerinden yararlanarak sanal dünyaların gelecekteki bekçileri (gatekeeper) haline gelmeleri riskinin altı çiziliyor.

Stratejinin temel unsuru: Birlikte çalışılabilirlik

Bildiride belirtildiğine göre; yöntemler Komisyon'un daha önceden belirtmiş olduğu "Dijital On Yıllık Politika Programı"nın⁶ yetenekler, iş dünyası ve kamu hizmetleri şeklindeki üç ayağı ile uyumlu olmalıdır. Örneğin, iş dünyası özelinde mükemmelliği artırmak ve sektörde parçalanmayı ele almak için bir Avrupa Web 4.0 endüstriyel ekosisteminin oluşumu desteklenmelidir. Şu anda Metaverse ve Web 4.0 değer zincirinin farklı oyuncularını bir araya getiren bir AB ekosistemi bulunmamaktadır. İnovasyonu teşvik etmek amacıyla Komisyon, AB'deki içerik oluşturucularını ve medya şirketlerini yeni yaratım araçlarını test etmeleri, geliştiricileri ve endüstriyel kullanıcıları bir araya getirmeleri ve Web 4.0 ve Metaverse için düzenleyici sanal alanlar geliştirmek üzere üye devletlerle birlikte çalışmalarını için destekleyeceğini de belirtmiştir.

Komisyon, dünyanın dört bir yanındaki internet yönetişimi paydaşlarıyla ilişki kuracağını ve AB'nin vizyonu ve değerleri doğrultusunda Web 4.0 standartlarını teşvik edeceğini de belirtmiştir. Bu sayede Web 4.0 ile sanal dünyaların birkaç büyük oyuncu tarafından yönetilmemesi de sağlanacaktır.

Çözüm Dijital Piyasalar Yasası mı?

Yeni belirlenen strateji özelinde, Metaverse sistemlerinin birlikte çalışabilirliğini sağlamak için açık teknik standartların geliştirilmesinin teşvik edilmesi ile "gatekeepers" durumunun oluşmasının önlenmesi amaçlanmaktadır. Ancak, beklenenin aksine, Komisyon şu anda "Metaverse" ve "Web 4.0" için yeni düzenlemeler planlamadığını belirtmiştir. Bunun sebebi ise hâlihazırda Komisyon'un dijital dünyalar özelinde yeni yasal trendlere sahip olmasıdır. Nitekim Komisyon, Web 4.0 ve Metaverse hakkında yukarıda bahsettiğimiz potansiyel riskleri önlemek için, yeni yasalar hazırlamak yerine mevcut yasaları uygulamak niyetinde olduğunu belirtmiştir. Anlaşılan, bu girişimler Dijital Piyasalar Yasası (DMA), Dijital Hizmetler Yasası (DSA), Yapay Zekâ Yasası (AI Act) gibi mevcut düzenlemelerin üzerine inşa edilerek çözülecektir. Zaten, dijital dünyaların getirdiği risklere karşı hazırlanan bu yasal düzenlemelerin yeni ve geleceğe dönük olmaları sebebiyle Web 4.0 ve Metaverse için de etkili araçlar olduğu söylenebilecektir.

Biz hazır mıyız?

Komisyon yukarıda da belirttiğim üzere bu durumu



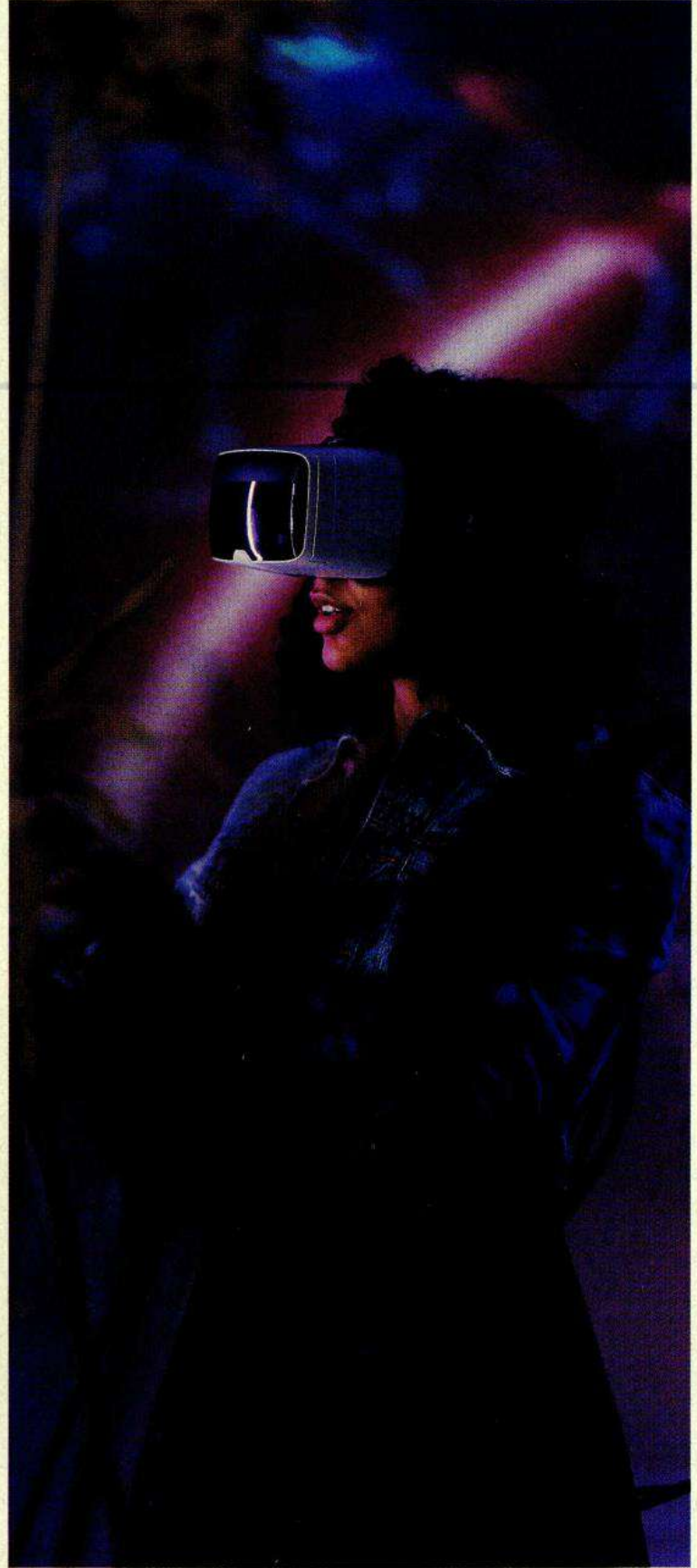
yeni yasal trendleri ile çözmeyi planlamaktadır. Türkiye özelinde ise mevcut yasal düzenlemelerin bu dönüşüm için yeterli olup olamayacağı bir soru işaretidir. Mevcut yasaların ex-post özelinde düzenlemeler barındırması sebebiyle gerekli müdahalelerin gecikmeli olabilmesi riski mevcuttur. Bu nedenle, yeni teknolojik dönüşümü de dikkate alacak şekilde mevzuat çalışmalarının hızlandırılması gerekecektir.

Bildiğimiz üzere dijital dünyanın getirdiği rekabetçi endişeleri odağına alan ve bunlara yönelik olarak kuralları ve çözümleri belirleyen 4054 sayılı Rekabetin Korunması Hakkında Kanun'da (4054 sayılı Kanun), DMA'nın benzeri niteliğinde bir mevzuat çalışması başlatılmıştır. Ancak, söz konusu 4054 sayılı Rekabetin Korunması Hakkında Kanunda Değişiklik Yapılmasına Dair Düzenleme Taslağı (Taslak) henüz yürürlüğe girmemiştir.

Arama motorları, sosyal medya devleri gibi büyük teknoloji şirketlerinin mevcut oluşturduğu rekabetçi endişelere karşı Komisyon getirmiş olduğu düzenlemelerin Web 4.0 ve Metaverse teknolojik dönüşümü için de işlerliği su götürmez bir gerçektir. Ülkemizin ise bu durumlara doğru zamanda ve doğru yerde müdahale edip edemeyeceği ise şüphelidir. Tüm bunlar 4054 sayılı Kanun hakkındaki değişiklik çalışmasının hızlandırılmasını gerekli kılmaktadır.

Sonuç

Yeni teknolojik dönüşümle hayatımızda büyük farklılıklar göreceğimiz kesin! Dönüşümler her ne kadar bize yeni olanakların kapısını açsa da bu fırsatların her zaman kötüye kullanılabileceğini unutmamak gerekir. Nitekim dönüşümün canavarca yönleri de olabilir ve farkında bile olmadan ekonomik hayattaki adil rekabet ortamı bunun kurbanı olabilir. Bu durumda onu hayatımıza direkt almak yerine kurallarını belirleyerek yaşamımıza dâhil etmek akıllıca olur. Ancak düzenlemelerin bu yeniliklerin etkilerini azaltacak şekilde ele alınmaması yerinde olacaktır. Bu nedenledir ki; dijital dünyada gerek rekabet hukuku gerekse veri güvenliği için sanal dünyalara müdahaleyi düşünürken Komisyon'un yaptığı gibi "dikkatli" olmak önemlidir. Bu sayede, Web 4.0 ve Metaverse özelindeki inovasyon güdüsü korunabilecek ve teknolojik dönüşümün etkisi doğru şekilde maksimize edilebilecektir.



¹ Web 4.0 Explained – A Brief!, <https://www.linkedin.com/pulse/web-40-explained-brief-agiledistrict> s.e.t 28.07.2023

² Kuş, O. (2021). Metaverse: 'Dijital Büyük Patlamada' Fırsatlar ve Endişelere Yönelik Algılar" *Intermedia International e-Journal*, 8(15) ss. 247-248

³ <https://about.fb.com/news/2021/10/facebook-company-is-now-meta/> s.e.t 29.07.2023

⁴ EU competitiveness beyond 2030: looking ahead at the occasion of the 30th anniversary of the Single Market, https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_23_1668 s.e.t 31.07.2023

⁵ Towards the next technological transition: Commission presents EU strategy to lead on Web 4.0 and virtual worlds, https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_23_3718 s.e.t 29.07.2023

⁶ https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/europes-digital-decade#tab_2 s.e.t. 29.07.2023