

Web3 Sosyal: Toplu Benimsemeye Giden Yol

İçindekiler

Temel Çıkarımlar	3
Giriş	5
Altyapı	7
DeSo	7
Crossbell	8
Ara Yazılım	9
Lens Protocol	9
Farcaster	10
CyberConnect	11
RSS3	12
Sonuç	12
Uygulamalar	13
Sosyal Medya	13
Topluluk	15
Anlık Mesajlaşma	16
Araç Takımı	18
Etkileşim, Kimlik ve İtibar	18
Topluluk Araçları	19
Anlık Mesajlaşma	21
Sonuç Fikirleri	23
Referanslar	25

Temel Çıkarımlar

- ❖ Web3 sosyal temel olarak, Web2 ile kıyaslandığında üç benzersiz imkan sağlıyor.
 - İlk olarak, **varlık oluşturma ve müşterek mülkiyet**: Web3 sosyal uygulamaları, kullanıcılarıyla müşterek mülkiyet yapısı oluşturmak için blockchain'i kullanabilir.
 - İkincisi, **açık veri ve kimlik**: Blockchain'de toplanan veri ve kişisel bilgiler ekosistemin tamamında paylaşılır.
 - Üçüncüsü, birleştirilebilir ekosistem: Ethereum gibi akıllı sözleşme blockchain'leri üzerine kurulan merkezi olmayan uygulamalar, doğaları gereği birleştirilebilir özelliktedir ve bu sayede geliştiricilerin izne dayalı olmayan bir şekilde, var olan uygulamaların üzerine sistem inşa edebilmelerini sağlar.
- ❖ Web3 sosyal ekosistemi şu sektörlere ayrılabilir: altyapı, ara yazılım, uygulamalar ve araç takımı.
 - **Altyapı**: Projeler, sosyal uygulamaların ihtiyacına göre tasarlanmış özel altyapılar sunmaya çalışmaktadır.
 - **Ara Yazılım**: Web3'te yapılan en son yeniliklerin büyük bir kısmı halihazırda var olan ekosistemlerin üstüne kurulmuştur ve ara yazılım protokolleri de verileri sorgulayarak, düzenleyerek ve uygulama geliştiricilerine sunarak blockchain ile uygulamalar arasında bir aracı haline gelme amacı taşıyan mevcut altyapıları kurar.
 - **Uygulamalar**: Web3 sosyal uygulamaları, farklı durumlara uyan ve geniş çeşitlilik sergileyen bir ürün grubudur. Öne çıkan biçimleri arasında sosyal medya, topluluk tabanlı uygulamalar ve anlık mesajlaşma ürünleri bulunmaktadır.
 - **Araç Takımı**: Uygulamalardan farklı olarak araç takımı, Web3'ün birlikte çalışabilirlik özelliğinden faydalanan bir ürün grubudur ve ürünlerini farklı platformlarda ve blockchain'lerde "portatif olarak" çalışabilecek şekilde tasarlar.
- ❖ Şu anda Web3 sosyal, kullanıcı deneyimi açısından Web2 sosyal ile doğrudan rekabet edemez ve başarılı olması için benzersiz ve yenilikçi işlevler sunması gerekmektedir. Şu alanlardaki yenilikleri takip etmekteyiz:
 - **Mobil uygulamalar**: Sosyal faaliyetlerin büyük bir kısmı mobil ortamda gerçekleşiyor ve bu platforma daha fazla yenilik getirilmesini bekliyoruz.
 - **Kriptoya özgü yenilikler**: Mevcut Web3 sosyal ürünlerinin birçoğu Web2 ürünlerinin kopyaları niteliğinde ve gerçekten benimsenecek sosyal ürünlerin yalnızca kullanıcılara dönüşüm yaratan deneyimler sunmak için blockchain temel unsurlarını kullanan ürünlerden geleceğini düşünüyoruz.

- **Web3 durumlarıyla kesişim:** Başarılı Web3 ürünleri aynı zamanda zincir üzerinden topluluk yönetimi gibi Web3'e özgü durumlara cevap olarak da ortaya çıkabilir.

Giriş

Günümüzde dünya genelinde 4,65 milyardan fazla insan sosyal medyayı kullanıyor, bu da toplam dünya nüfusunun %58,7'sine karşılık geliyor.¹ Web2 sosyal medya şirketleri insanlara arkadaşlarıyla ve aileleriyle kolayca bağlantı kurabilmenin bir yolunu sunuyor ve devasa bir kullanıcı kitlesine erişim sağlıyor, bu da bu şirketleri son derece kârlı hale getiriyor. Örneğin, sosyal medyada dünya lideri olan Meta'nın toplamda neredeyse 30 milyarlık bir kullanıcı kitlesi var ve bu şirket 2021'de yaklaşık %33,38'lik net kar marjı ile 39,3 milyar ABD doları net gelir elde etti.²

Ancak Web2 sosyal medya platformlarının çeşitli dezavantajları da var:

- ❖ **Karın haksız dağılımı** - Sosyal medyadaki ana içerik üreticisi grubu kullanıcılardır ancak kullanıcılar ortaya çıkardıkları değerin karşılığını almazlar. Dağıtım algoritmasını ve dikkat akışını kontrol eden platform, kullanıcılarıyla paylaşmadan kullanıcıların ürettiği içerikten kâr edebilmektedir.
- ❖ **Yalıtılmış veriler ve kimlikler** - Bir uygulamada sosyal bağlantılarını oluşturduktan sonra, kullanıcıların başka bir uygulamaya geçmeleri maliyetli olur. Bu nedenle, bu alanda yapılan yenilikler doğal olarak bastırılır, aynı zamanda kullanıcılar kimliklerinin ve deneyimlerinin farklı uygulamalar arasında bölünmesiyle karşı karşıya kalır.
- ❖ **Kapalı ekosistem** - Büyük Web2 platformları, ilk dönemlerinde canlı bir geliştirici ekosisteminin varlığından fayda sağladı ancak yeterli ilgiyi elde ettikten sonra verilerinin ve kullanıcılarının başkaları tarafından çalınmasını önlemek için ekosistemi kapattılar. Sosyal medyanın gelişmesinde büyük önem taşıyan bir olay, veri paylaşımı endişesiyle Twitter'ın geliştirici API'sinin kapatılması oldu.

Blockchain teknolojisini kullanan Web3 sosyal uygulamaları, bahsi geçen sorunları çözmek için şu üç değer önerisini sunmaktadır:

- ❖ **Varlık üretimi ve mülkiyet** - Web3 sosyal uygulamalarının dolaylı para kazanma yöntemlerine (yani reklamlara) bel bağlaması gerekmemektedir ve bunlar kullanıcılarıyla müşterek mülkiyet yapısı oluşturmak için blockchain'i kullanabilmektedir. Bu, bir topluluk ve/veya mülkiyet hissi oluşturmak için değiştirilebilir veya değiştirilemez tokenlerin ("NFT'lerin") çıkarılmasıyla sağlanabilir.
- ❖ **Açık veri ve kimlik** - Genel ve özel anahtar çiftleri yalnızca varlıkları güvende tutma yönteminden ibaret değildir, aynı zamanda farklı platformlarda bağımsız, tutarlı bir kimlik tanıcısı oluşturur. Zincir üzerinde biriken veriler ve kişisel bilgiler, blockchain üzerine kurulan her uygulamayla birlikte doğal bir biçimde çalışabilir.

- ❖ **Birleştirilebilir ekosistem** - Ethereum gibi blockchain'ler yalnızca varlık transferinin kayıt defteri değildir, aynı zamanda güvene dayalı olmayan, açık ve şeffaf yazılım geliştirme platformlarıdır. Merkezi olmayan uygulamalar doğaları gereği birleştirilebilir ve diğer uygulamalar için yapı taşı olarak kullanılabilir.

Web3 uygulamaları ve protokolleri, bu üç yönde kayda değer keşifler yaptı ve hem teknik mimarileri hem de müşteri profillerine dayanarak bu projeleri aşağıdaki kategorilere ayırıyoruz:

- ❖ Altyapı
- ❖ Ara Yazılım
- ❖ Uygulamalar
- ❖ Araç Takımı

Raporun devamında bu sektörlerin her birini, öne çıkan bazı projeler üzerinden değerlendireceğiz.

Altyapı

Web3 sosyal uygulamalarının birçoğu Ethereum gibi herkese açık Katman 1 ("L1") üzerine kurulmuştur ancak sosyal uygulamaların ihtiyaçlarına uygun olarak özelleştirilmiş altyapılar sunma amaçlı kayda değer girişimler de vardır. Sosyal uygulamalar, merkezi olmayan diğer uygulamalara kıyasla daha yüksek işlem hızının ve daha büyük bir bant genişliğinin yanı sıra daha ucuz medya depolamasına da ihtiyaç duymaktadır, bunların da genel amaçlı L1'de yapılması zor olabilir. Dolayısıyla yüksek işlem hızları ve zincir üzerinde depolama açısından maliyet verimlilikleriyle öne çıkan sosyal amaçlı L1 sayısı azdır. Bununla birlikte, merkezi olmama özelliği bir ölçüde feda edilmektedir.

DeSo

DeSo, sosyal medya platformları için kurulmuş bir L1 blockchain'dir ve Web3 sosyal değer önerilerinin üçünü de aynı anda sunma vizyonuna sahiptir. Kendi Hisse İspatı versiyonuyla DeSo, nihayetinde 1.000'i aşkın TPS'ye (saniye başına işlem) ulaşabileceğini ve yaklaşık 30 M kullanıcıyı barındırabileceğini iddia ediyor. Dahili NFT ve sosyal token fonksiyonlarıyla, kullanıcılar kolayca token tabanlı topluluklar oluşturup para kazanmaya başlayabiliyor, blockchain'in kendisi de müşterek bir veri kayıt defterine ve birleştirilebilir bir geliştirici platformuna dönüşüyor.

Ancak özel L1'ler oluşturmanın hem avantajları hem dezavantajları vardır. Hızlı işlemlere ve düşük içerik depolama maliyetine imkan tanısa da var olan merkezi olmayan uygulamalarla ve Ethereum gibi zincirlerdeki kimlik ekosistemiyle olan değerli bağı kaybetmektedir. Haziran 2021'deki token lansmanından bu yana DeSo ekosistemini temel alan, geniş çapta popüler tüketici uygulamaları çıkmadı.

Crossbell

Crossbell, RSS3'ün arkasındaki ekip tarafından geliştirilen yeni bir sosyal L1'dir. Paylaşılan bir içerik depolama platformu sunmaya odaklandığı için DeSo'ya kıyasla farklı bir yaklaşım benimsemektedir. Ethereum yan zinciri olan Crossbell şu anda ücretsiz kullanılmakta olup bir içerik akışı ve kullanıcı profili sistemi üzerine kurulmuştur.



Crossbell Röportajımızdan Öne Çıkan Noktalar

- ❖ **Vizyon** - RSS3 ve Crossbell'in kurucusu olan Joshua Meteora, Web3'ün en temel özelliğinin merkezi olmamasında yattığına ve kullanıcı deneyimi için bunun feda edilmemesi gerektiğine inanıyor. Özel olarak oluşturulmuş bir L1, mevcut blockchain'lerin verimlilik kısıtlamasını ortadan kaldırıyor ve merkezi olmama açısından yeterli seviyeyi karşılayan bir teknoloji yığınıyla daha iyi bir kullanıcı deneyimi sunuyor. Buna ek olarak, Crossbell ile Ethereum ekosistemi arasındaki birlikte çalışabilirlik durumu, zengin içerikten ve kimlik sisteminden faydalanmasını sağlıyor, yan zincir mimarisi de verimli uygulama ve ucuz depolamaya imkan tanıyor.

Ara Yazılım

Ara yazılımlar, verileri sorgulayarak, düzenleyerek ve uygulama geliştiricilerine sunarak blockchain'ler ile uygulamalar arasında bir aracı haline gelme amacındaki mevcut altyapılar ile oluşturulan protokollerdir.

Bu kısımda öne çıkan dört sosyal ara yazılım protokolünü tanıtacağız. Bunların hepsi daha iyi bir sosyal uygulama sistemi oluşturmayı amaçlasa da her biri farklı bir yaklaşım benimsemektedir. Yukarıdaki tablo teknik mimarilerindeki farkları göstermektedir.

Proje	Merkezi Olmayan İçerik	Merkezi Olmayan Sosyal Bağlantılar	Merkezi Olmayan Kimlik
 Lens	✓	✓	✓
 Farcaster			✓
 CyberConnect		✓	✓
 RSS3	✓		

Lens Protocol

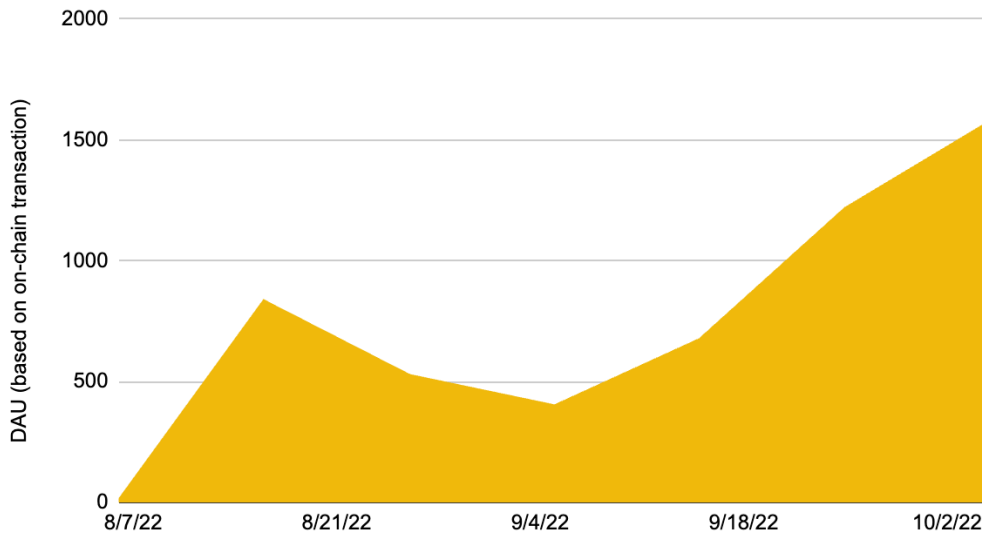
Aave'nin (Ethereum'daki en büyük kredi platformu) arkasındaki ekip tarafından geliştirilen Lens Protocol, en tanınan sosyal protokollerden biridir. DeSo'ya benzer şekilde tüm içerikle, etkileşimleri ve kullanıcı profilleri zincirde depolanmaktadır ancak Lens, Polygon üzerine kurulmuştur ve bu nedenle mevcut Ethereum ekosistemiyle etkileşime girebilmektedir. Aşağıdaki özelliklere sahiptir:

- ❖ **Değiştirilemez Doğa** - Kullanıcı profili, gönderiler, hatta birini takip etmek dahi bir NFT olarak temsil edilmektedir.
 - İlk faydası verimli kazanç sağlamaktır: Sosyal medya fenomenleri, gönderilerini veya profilinin tamamını tek bir tıklamayla satabilir.
 - Buna ek olarak, NFT standardının **birlikte çalışabilir** olmasından ve çok sayıda pazar yerinde ve uygulamada kabul görmesinden ötürü, Lens'teki bağlantılara ve içeriklere, ek bir teknik entegrasyona ihtiyaç duymadan başka platformlardan erişilebilir ve bunlar başka platformlarda görüntülenebilir.

- ❖ **Dahili Birleştirilebilirlik** - Lens Protocol, uygulama geliştiricilerinin üzerinde farklı yollarla geliştirme yapmasını sağlayan esnek bir yazılım geliştirme kitidir ("SDK"). Örneğin, geliştiriciler "Takip Etme" modülünü değiştirerek kullanıcıların birini takip edebilmek için belirli bir ücret ödemesini şart koşabilir veya bir hesabın takipçileri için bir oylama mekanizması ekleyebilirler.

Şu anda Lens Protocol üzerine kurulmuş 50'den fazla uygulama mevcuttur ([bağlantı](#)) ve 60.000 civarında Lens tanıtıcısı sahibi vardır.

Şekil 1: 2022 yılının Ağustos ve Ekim ayları arasındaki günlük aktif Lens kullanıcılarının sayısı



Kaynak: Dune Analytics (5/10/2022 tarihinde @rustamov tarafından erişilmiştir)

Ancak zincir üstüne kurulan bu mimari aynı zamanda sık sık cüzdan imzası alınmasını gerektiriyor, bu da kullanıcı deneyimini sekteye uğrattırıyor ve şu anda Lens Protocol'deki içerik ve sosyal bağlantı miktarı Web2 sosyal medyalarıyla kıyaslanabilecek seviyede değil. Zincir üzerinde yapılan analizlere göre Lens ekosisteminin günlük aktif kullanıcı sayısı, geçtiğimiz birkaç ayda birkaç bin kişiye kadar çıktı.

Farcaster

Lens teknolojiye öncelik veren bir yaklaşım benimsiyorsa **Farcaster kullanıcı deneyimine öncelik veren bir yaklaşım benimsiyor**. Kullanıcı kimliği, içerikler ve sosyal bağlantılar da dahil olmak üzere Lens üzerinde kurulan her şey zincir üstünde oluşturulurken Farcaster

ekosisteminde içerik ve sosyal bağlantılar merkezleştirilmiş sunucularda (veya "Merkezlerde") depolanıyor, bu sayede kullanıcıların gas ücreti ödemeyi veya imza atmayı dert etmesi gerekmiyor.

O zaman Farcaster'daki uygulamaların Web2 uygulamalarından farkı nedir? Farcaster her kullanıcıya bağımsız, zincir üstünde bir kimlik sunuyor. [Merkezi olmama açısından yeterli seviyeyi karşılama](#) prensibine dayalı olarak, merkezleştirilmiş sunucu operatörleri belirli kullanıcıları engellemek istese dahi diğerleri zincir üzerindeki kimlikleri sayesinde o kişiyi yine de bulup iletişime geçebiliyor ve Farcaster söz konusu kullanıcılar için kendilerinin barındırabileceği Merkezler için şablonlar sunacak.

Farcaster üzerindeki ana uygulama, zincir üzerindeki faaliyetlerin takibi, NFT profili, NFT koleksiyonunun paylaşılması vb. gibi kriptoya özgü işlevlere sahip, Twitter benzeri bir uygulama olan Farcaster uygulamasıdır. Farcaster ekibi, iyi bir topluluk ortamı sağlamak için kullanıcı akışını sıkı bir şekilde kontrol etmektedir. Birkaç yüz aktif kullanıcıya sahiptir. Ekosistem büyüdükçe topluluğun ve kullanıcı deneyiminin korunup korunamayacağını görmek ilginç olacak.

CyberConnect

Bir sosyal grafik protokolü olan CyberConnect, Web3 sosyal uygulaması geliştiricileri için hepsi bir arada veri çözümleri sunmayı amaçlıyor. Web2 sosyal medya platformları tüm sosyal bağlantıları sunucularında depoluyor, CyberConnect ise farklı uygulamaların halka açık veri tabanı haline gelmeyi, bu sayede uygulamalar arasında daha iyi bir birlikte çalışma durumu sağlamayı amaçlıyor. Örneğin, A uygulamasından B uygulamasına geçen kullanıcılar için kimlikleriyle birlikte arkadaşları, takipçileri ve bağlı olan diğer sosyal verileri sorunsuzca yeni uygulamaya taşınacak. CyberConnect aynı zamanda kendi tüketici uygulamalarını üretiyor. Kısa bir süre önce, Linktree'nin Web3 versiyonu olan, etkinlik planlama özelliğine sahip [link3](#)'ü piyasaya çıkardı.

Şu anda CyberConnect'in [70'i aşkın projeden oluşan](#) bir ekosistemi bulunuyor ve bunlar arasında yalnızca sosyal medya uygulamaları değil, DID, iletişim protokolleri ve topluluk yönetimi uygulamaları da bulunuyor. Son [güncellemelere](#) göre, CyberConnect kimlik kaydına sahip toplam kullanıcı sayısı 1,49 Milyon ve API çağrısı sayısı da 22,22 milyon.

RSS3

RSS, insanların merkezi sunuculara bağılı kalmadan internetteki tüm akışlara abone olmalarını sağlayan bir Web1 standardıdır. RSS'in başarısı Web2'nin içerik platformlarının gölgesinde kalsa da RSS3, RSS'in en iyi özelliklerini temel alarak Web3'te merkezi olmayan, verimli bilgi dağıtımını desteklemeyi amaçlamaktadır. RSS3, esasen merkezi olmayan bir şekilde zincir üzerindeki ve zincir dışındaki kaynaklardan içerik kaynaklarını toparlayan bir protokoldür.

Şu anda RSS3'ün ana ürünü, Web3 üzerindeki içerik ile ilgili tüm verileri sorgulayarak geliştiricilere ileten veri API'sidir. Aylık talep sayısı [200 milyonu](#) geçmiştir. Müşteri açısından bakıldığında da RSS3, aynı zamanda bir arama motoru ve kullanıcıların kopyalanan makaleler veya merkezi olmayan diğer sosyal medya platformlarındaki gönderiler gibi içeriklerle ilgili güncellemelere abone olabileceği bir abonelik hizmeti de oluşturdu.

Sonuç

Boyutlarına ve değerlerine göre sosyal ara yazılımları, Web3 sosyal alanındaki en etkili projeler arasına girmiştir. Sebebi ise basit: Sektörün en fazla ağ etkisine sahip segmenti haline gelebilir. Kullanıcıları kendi sınırlarına kapatacak silolara ayrılmış sosyal veriler olmadığında, uygulamaların kullanıcı dikkati için sürekli rekabet etmesi gerekir, geliştirici araçları olan protokollerin ise geçiş maliyetleri daha yüksektir.

Ancak uygulamalar olmadan protokoller hiçbir işe yaramaz. Örneğin, CyberConnect ve RSS3 gibi projeler büyük miktarda API çağrısına sahiptir ancak bu geliştirici etkinliklerinin tüketici tarafından benimsenmesini sağlayamamışlardır. Bunun sonucu olarak yukarıda belirtilen tüm protokoller aktif olarak uygulama ekosisteminin gelişmesini sağlamaktadır ve çoğu protokol kendi uygulamalarını oluşturmaktadır. Bir sonraki kısımda, oluşturulan Web3 sosyal uygulamalarını inceleyeceğiz.

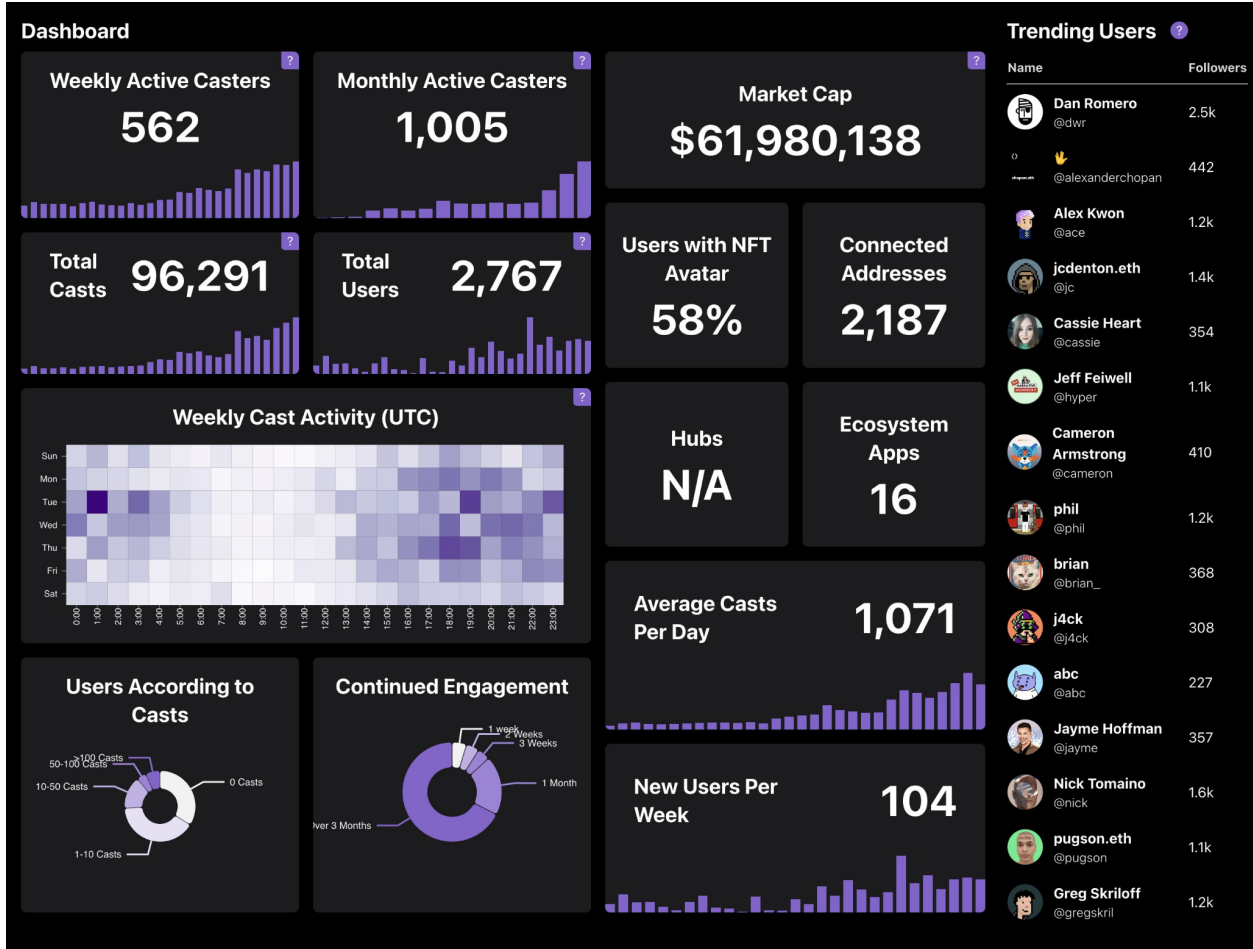
Uygulamalar

Önceki kısımlarda altyapıya öncelik veren bir yaklaşıma sahip projelere ışık tuttuk. Bu kısımda ise ürüne öncelik veren bir yaklaşıma sahip projeleri inceleyeceğiz. **Ürüne öncelik veren bu protokollerin altında yatan tezlerden biri, sosyal davranışların bağlı oldukları durumlarla güçlü bir ilişki içinde olması, bunun da yalnızca körü körüne altyapı oluşturmak yerine ürünün piyasaya uygun olup olmadığını görmek için bir ön uç uygulama yapmayı gerektirnesidir.** Ürünün üstünde yapılan denemeler, ideal olarak sosyal protokolünün tasarım özelliklerine dair, diğer geliştiricilerin üstüne ek yaparak merkezi olmayan başka uygulamaları ve nihayetinde bir ekosistemi geliştirebilmelerini sağlayacak bilgiler verecektir.

Sosyal Medya

İlginç gözlemlerden biri, ara yazılım projelerinin çoğunun gelişerek kendi sosyal uygulamalarının ötesine taşmasıdır. Önceki kısımda tartışılan projelerden biri olan **Farcaster**, hem protokolünün hem de Twitter benzeri sosyal medya uygulamasının üstünde eş zamanlı denemeler yapmaktadır. Farcaster'ın birçok özelliği protokol seviyesinde yapılmamaktadır, bu da Farcaster'ın kullanıcıların tercihlerini deneyler yaparak daha iyi çözmesini ve özellikleri daha hızlı geliştirmesini sağlamaktadır. Çalışan bir ürün, aynı zamanda ilk benimseyenleri kendine çekmeye katkıda bulunmanın yanı sıra gelecek vadeden harici geliştiricilere altında yatan protokolün kapasitesini de göstermektedir. Farcaster uygulaması şu anda yalnızca davetlilerin katılabildiği Beta modundadır.

Şekil 2: Farcaster'ın Örnek Panosu



Kaynak: Twitter [@dwr](#) (1/9/2022 tarihinde erişilmiştir)

Erkenden ürün haline getirmek, protokolün genelleştirmesinin önüne geçebilir. Hedefledikleri kullanıcıları ve kullanım durumları göz önüne alındığında her büyük sosyal uygulamanın ardındaki kullanıcı mantığı bir diğerinden farklıdır. **Nihai vizyon, protokol tabanlı bir ekosistem oluşturmaksa ara yazılım ön ucu açısından daha esnek olmak ile ürün ön ucu açısından daha spesifik olmak arasında doğal bir ikilem bulunmaktadır.** Birbirinden bağımsız ürünlerden oluşan bir ekosistem ile birbirine ek ürünlerden oluşan bir ekosistem arasındaki farkı ayırt edebilmek önemlidir.

Web3 teknoloji yığını, sosyal profillerin yalnızca bir vitrin olmaktan çıkarak kişinin kimliğinin kanıtı olmasına doğru olası bir geçişi sağlayabilecek yeni bir güven ve doğrulanabilirlik uygulaması sunuyor. Bu alan halen gelişme aşamasında olsa da kullanıcılarına sağlam bir katma değer katacak daha fazla yeniliğin ortaya çıkmasını bekliyoruz. Farcaster'a ek olarak araştırmalara ve halka açık bilgilere dayanarak birkaç proje daha belirledik:

- ❖ **Context** - Arkadaşlarınızın, fenomenlerin, platformdan bağımsız merkezi olmayan otonom organizasyonların (DAO'lar) ve ünlülerin cüzdanlarını izleme platformu.
- ❖ **Lenster** - Lens Protocol ile oluşturulan izne dayalı olmayan bir sosyal medya web uygulaması.
- ❖ **Light** - NFT'ler, DAO'lar, POAP'lar ve DeFi sosyal etkileşimlerini düzenlemek ve keşfetmek için bir gezgin.
- ❖ **Orb** - Lens Protocol ile oluşturulan profesyonel sosyal medya uygulaması.

Topluluk

Sosyal medya uygulamalarının yanı sıra diğer projeler de çevrimiçi topluluklara hitap ederek özel trafik alanından faydalıyor. **Bunun altında yatan tezlerden biri, tanıdık ağı oluşturmaya olan talebin yanı sıra Web2 tarafından karşılanamayan üretici-hayran etkileşimidir.** Günümüzdeki tüketiciler, Instagram veya Facebook'taki arkadaşlarıyla "aktif olarak" ağı kurmak yerine TikTok'taki kısa video akışlarını "pasif olarak" kaydırarak vakit geçirmeyi yeğliyor. Dahası, kısa içeriklerin önerilmesi şeklindeki iş modeli, takipçi kazancının yerine reklam gelirin önemi veriyor, bu da hayran ekonomisinin verimsiz bir biçimde uygulanmasına sebep oluyor.

Büyük hayran kitlelerinin çoğu (müzisyenler, markalar, atletizm kulüpleri vb. için olanlar) NFT çıkararak ağır ağır Web3'e doğru ilerlese de **şu anda kullanıcıları büyük ölçekte Web3'e taşıyabilecek veya mevcut Web2 uygulamalarına Web3 özelliklerini sorunsuzca ekleyebilecek kapsamlı bir araç zincirinin eksikliği söz konusu.** Röportaj yaptığımız, gelişiminin ilk safhalarında olan projelerden **Niche**, tokenlerin topluluk sahipliğine geçiş olarak kullanıldığı bir uygulama yaparak bu sorunu çözmeye çalışıyor.



Niche Röportajımızdan Öne Çıkan Noktalar

- ❖ **Vizyon** - Merkezi olmayan mülkiyette yeni bir çağa öncülük etmek. Platformdan bağımsız merkezi olmayan otonom organizasyonlar (DAO'lar) aracılığıyla sahiplik modeline odaklanan Niche, içerik üreticilerine, mahalle gruplarına, küçük işletmelere ve çok daha fazlasına değer katabilir.
- ❖ **Ürün Özelliği** – Tokenin fiyatı, belirli bir topluluğa katılmaya olan piyasa talebine göre değişiklik gösterir. Nihai hedef, aktif etkileşimi teşvik etmek ve kullanıcıların samimi bir çevrede sohbet etmesine ve gerçek bağlar kurmasına zemin oluşturmaktır.

Niche'e ek olarak araştırmalarımıza ve halka açık bilgilere dayanarak birkaç proje daha belirledik:

- ❖ **Bonfire** - Yalnızca sosyal token ile katılım yapılan airdroplar, etkinlikler, içerikler, ürünler ve etkileşim ödülleri içeren, topluluklar için bir ana sayfa
- ❖ **CrowdPad** - Sosyal tokenlerin lansmanını ve dahili topluluk akışı ile sohbet özelliklerini sağlayan bir platform
- ❖ **RareCircles** - NFT üretmeye ve markalar, içerik üreticileri, etkinlikler ve eğlence için özel deneyimler oluşturmaya yönelik, kodlama bilgisi istemeyen bir araç
- ❖ **Superlocal** - Kullanıcılarının NFT kazanmasına ve bir yere gittiklerinde deneyimlerini paylaşmasına olanak tanıyan yerel bir sosyal ağ

NFT'lerin ve platformdan bağımsız merkezi olmayan otonom organizasyonların (DAO'lar) popülerliğinin artmasıyla erişim izninin tokenlerle kısıtlanması artık yeni olmasa da Web2'nin eksik olduğu konuları çözme potansiyeli halen görece keşfedilmemiş durumda. Fırsata dönüştürülmeyi bekleyen birkaç sıkıntılı noktayı belirledik:

- ❖ **Benimseme engeli** - Yeni mekanizmalara sahip yeni bir uygulamaya geçiş yapmak, var olan bir topluluk için kayda değer bir bağlılık gerektiriyor. Keşif ve etkileşimden kazanç sağlamaya giden pürüzsüz ve işlevsel bir kullanıcı yolculuğunun olması gerekiyor.
- ❖ **Makul kılan özelliğin belirsiz olması** - Bir uygulamanın değerini belirlemenin kolay bir yolu, yeni ve eski deneyim arasındaki farktan kullanıcının geçiş maliyetini çıkarmaktır. Birçok proje geçiş maliyetini azaltmak için Web2'dekine benzer kullanıcı arayüzlerini benimsiyor ancak denklemin ilk kısmını atlıyor.
- ❖ **Kullanıcı eğitimi** - Kullanıcıların topluluk mülkiyeti kavramını anlamasına daha çok var. Web2 topluluklarının genellikle kısmen arka uç üzerinden platform tarafından yönetildiği göz önüne alınırsa kullanıcıların yeni mekanizmaya alışmaları zaman alabilir.

Anlık Mesajlaşma

Merkezi olmayan sosyal uygulamaların tek hedefi, Web2 kullanıcılarını Web3'e taşımak değildir. Çoğunlukla Discord ve Telegram üzerinden yapılan, tokenler, alım-satım ve portföye dair çevrimiçi tartışmalar gibi Web3'e özgü sosyal durumlara değinerek başlayan projeler de var:

- ❖ **Blockscan Chat** - Etherscan'in arkasındaki ekip tarafından geliştirilen, kullanıcılarının bir cüzdandan diğerine mesajlaşmasını sağlayan bir platform.
- ❖ **gm.xyz** - Topluluk yönetimini sağlamak ve kullanıcıların sahibi olduğu bir sosyal ağ oluşturmak için yapılan Reddit benzeri bir platform.

- ❖ **Nansen Connect** - Nansen tarafından toplanan verileri ve etiketleri kullanarak daha etkili kripto sohbetlerine zemin sağlamayı amaçlayan bir mesajlaşma platformu.
- ❖ **WalletConnect Chat** - Kullanıcıların WalletConnect ağındaki diğer cüzdan kullanıcılarıyla birebir mesajlaşmasını sağlayan doğrudan mesajlaşma protokolü.

Bu sektörü ve sunduğu ürünleri anlamak için yukarıda bahsi geçen projelerden biri olan **Nansen Connect** ile röportaj yaptık.



Nansen Connect Röportajımızdan Öne Çıkan Noktalar

- ❖ **Vizyon** - Nansen Connect'in vizyonu, kripto topluluğunun alfaları ve alım-satım fırsatlarını tartışırken Discord kanallarının spamlerinden ve gürültüsünden kaçınmaları için aranan platform olmaktır. Connect şu anda birkaç topluluğa açık olan kapalı Beta'da ve ekip daha fazla Nansen özelliğini getirmeyi planlıyor.
- ❖ **Ürünün Özelliği** - Ürün, kanallar için otomatik tokenle giriş kısıtlaması ve bir diğer hespla alım-satımla ilgili konularda çevrimiçi sohbetlere katılan kullanıcıları korumak için Nansen etiketlerini temel alan kullanıcı profili oluşturma özelliğini içeriyor.
- ❖ **Sırada ne var?** - Connect şu anda birkaç topluluğa açık olan kapalı Beta'da ve ekip daha fazla Nansen özelliğini getirmeyi planlıyor.

Web3 mesajlaşma uygulamalarının önüne çıkan en büyük engellerden biri, geçiş maliyetidir. Ortalama bir kullanıcı için Discord, gürültülü olsa da kullanışlıdır. Öte yandan dolandırıcılıklar ve hackler, bir kanalın hacklenmesinin projenin tüm itibarına zarar verebileceği göz önüne alındığında projeler ve topluluk yöneticileri için büyük bir sıkıntı olmaktadır. **Web3 teknoloji yığını, doğrulanabilir kimliğe, özellikle satın alma, işlem ve alım-satım gibi mali faaliyetler konusundaki internetteki sohbetlerin şeklini değiştirme ihtimaline sahip yeni bir uygulama yöntemi getiriyor.** Bu alan hala gelişme aşamasında olsa da kullanıcılarına sağlam bir katma değer katacak yeniliklerin ortaya çıkmasını bekliyoruz.

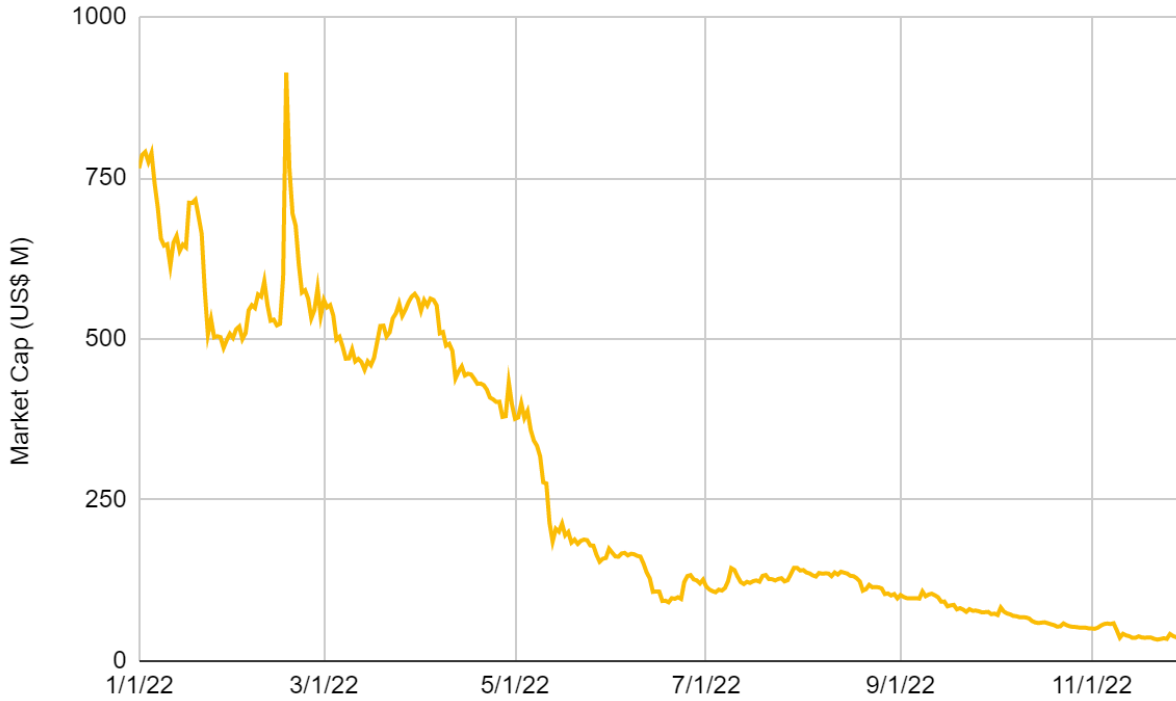
Araç Takımı

Web3'ün birlikte çalışabilirlik özelliğinden faydalanan ve ürünlerini farklı platformlarda ve blockchain'lerde "portatif olarak" çalışabilecek şekilde tasarlayan sosyal projeleri öne çıkarmak için **uygulamalar ve araç takımı arasında bir ayırım yapıyoruz**.

Etkileşim, Kimlik ve İtibar

Tokenizasyon yaygın yaklaşımlardan biridir. Örneğin, **Rally** geliştiricilerin uygulamalara entegre edebileceği sosyal tokenleri oluşturmasını sağlar ve toplulukların kendi ekonomilerini tasarlamalarına yardımcı olur. RLY token arzı, tamamı 2020'deki token oluşturma etkinliğinde oluşturulan 15 milyar ile sınırlıdır. RLY, protokolün token bağlama eğrisi akıllı sözleşmesinden faydalanan ekosistemde çıkarılan sosyal tokenler için yedek para birimi olarak kullanılır.

Şekil 3: RLY'nin Yılbaşından Bugüne Piyasa Değeri



Kaynak: CoinGecko (28/11/2022 tarihinde erişilmiştir)

Benzer bir mantığa sahip olan **Roll**, kullanıcıların ERC20 standardında üretilmiş en fazla 10 milyonluk bir arza sahip olan kendi sosyal tokenlerini oluşturmasını sağlar. Bu tokenler, hem

tokeni oluşturanların hem de token sahiplerinin uzun vadede anlaşmalarını sağlamak için bir hak kazanma süresine sahiptir. Roll, sonrasında tokeni oluşturan kişiden maksimum arzın %1'lik bir kısmını elinde tutarak kar eder.

Rally ve Roll, halen ilk aşamalarında olan sosyal token sektöründeki en büyük oyuncular arasında yer almaktadır. Toplulukların çeşitli amaçlar için token veya rozet oluşturmalarına yardımcı olmayı amaçlayan birçok farklı proje daha ortaya çıktı. Örneğin, **Katılım Kanıtı Protokolü** ("POAP"), çevrimiçi ve çevrimdışı deneyimlerinin, özellikle etkinliklere katılımlarının kaydını tutmak için kullanıcılarının ücretsiz POAP rozetleri oluşturmalarını ve almasını sağlıyor. **Galxe**, projelerin bazı kullanıcı davranışlarını teşvik etmek ve ödüllendirmek için zincir içinde otomatik olarak NFT şeklinde bilgi oluşturmalarına yardımcı oluyor. Arka uçta da veri küratörleri, Galxe'nin uygulama modüllerinde, oracle motorunda veya API'lerinde bu bilgiler kullanıldığında ödüllendiriliyorlar.

Sosyal etkinliklerin ve kimliklerin tokenizasyonu artık Web3 sosyal alanında yeni olmasa da topluca benimsenmesine daha var. Fırsata dönüştürülmeyi bekleyen birkaç sıkıntılı noktayı belirledik:

- ❖ **Faydasının belirsiz olması** - Tokenizasyon, gerçek etkileşimi teşvik mi ediyor, yoksa airdrop beyaz listesine girme umuduyla spekülasyon davranışlara mı sebep oluyor, belli değil.
- ❖ **Parçalı kullanıcı deneyimi** - Tokenizasyon projelerinin altını çizdiği noktalardan biri kazanç olsa da kullanıcının yolculuğu kazanç sağlama kısmından önce başlıyor ve çok daha sonrasında bitiyor. Tokenlerin, yalnızca altındaki teknoloji yığını açısından değil, aynı zamanda uçtan uca kullanıcı deneyimi açısından da birlikte çalışmayı benimsemesi gerekmektedir.
- ❖ **Uzun Ömür** - Tokenler, abonelik modelinden farklı olarak bir çıkış stratejisi yoksa, özellikle bir token belirli bir hizmete veya avantaja bağlıysa sonsuza dek elde tutulabilir. Nihayetinde işlevsel bir ekonomi tasarlamak, sadece token çıkarmaktan daha zordur.

Topluluk Araçları

Bağımsız uygulamaların aksine, topluluk odaklı araç takımları, bir topluluğun çeşitli uygulamalardaki varlığını yönetmek için arka büro işlevi görebilir. Örneğin **Guild**, platformdan bağımsız merkezi olmayan otonom organizasyonların (DAO'lar), içerik üreticilerinin ve fenomenlerin topluluklarına erişimi sınırlayabilmelerini ve özel ödüller ile teşvikler sunabilmelerini sağlayan otomatik bir üyelik yönetimi aracıdır.



Guild Röportajımızdan Öne Çıkan Noktalar

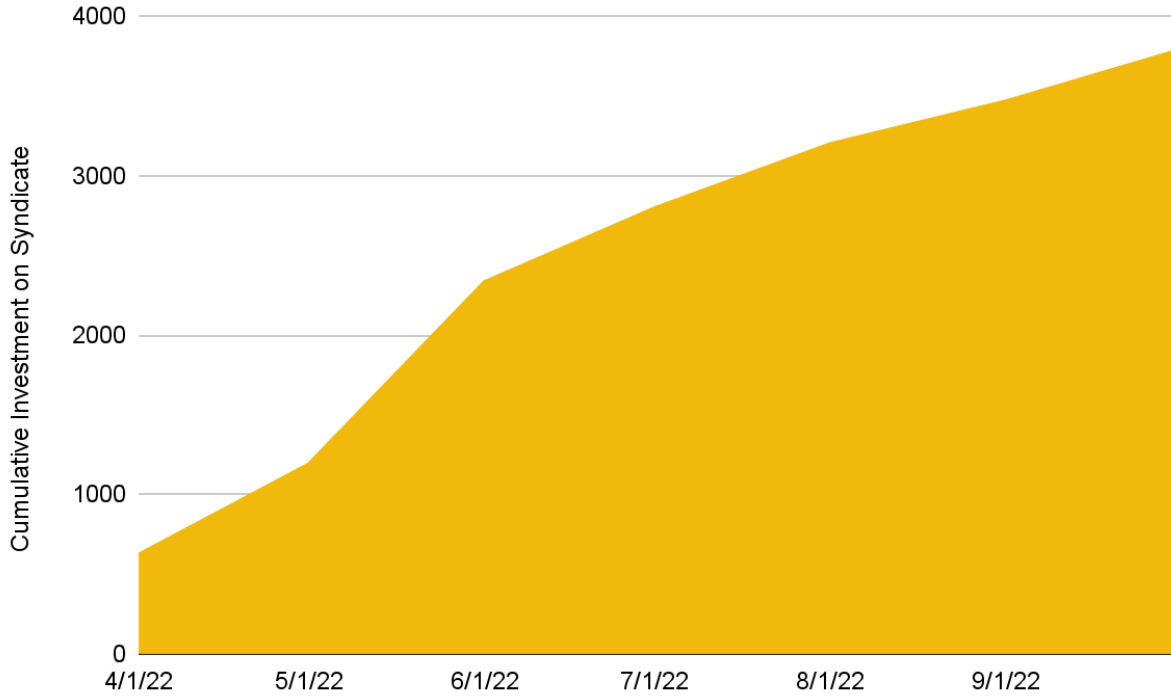
- ❖ **Ürünün Özellikleri** - Topluluk yöneticileri, zincir dışı (Twitter takipçileri, Github katkıları vb.) ve zincir içi (NFT'ler, tokenler vb.) verilere dayanarak erişim gereksinimlerini belirlemek için Guild'i kullanabilirler. Hak kazananlara erişim izni veya yetki gibi roller atayabilir ve ödüller verebilirler. Guild'in hedeflediği kullanıcıların çeşitliliği göz önünde bulundurulduğunda ekip, topluluk yönetimi için evrensel bir ara yazılım katmanı olma hedefiyle daha çok entegrasyonu ve olası kullanım durumunu desteklemeye odaklanıyor.
- ❖ **Kullanım** - Guild'in 2022'nin Eylül ayında yaklaşık 200.000 kayıtlı kullanıcısı vardı.

Topluluk araç takımlarının kayda değer dikey sektörlerinden biri toplu yatırımdır. **Syndicate**'in kurucu ortağı Ian Lee, Web3 sosyal uygulamalarının hatırı sayılır bir şekilde benimsenmesindeki ilk sektörlerden birinin toplu yatırım olacağını savunuyor. Web2 ile karşılaştırıldığında Web3 sosyal uygulamaları, varlık yönetimini daha iş birliğine dayalı, daha şeffaf ve daha sorunsuz hale getirme potansiyeline sahip.



Syndicate Röportajımızdan Öne Çıkan Noktalar

- ❖ **Vizyon** - Yatırım DAO'larıyla Merkezi Olmayan Kimlik ("DID") ile NFT'leri birleştiren Syndicate, YouTube ve TikTok'un içerik üreticiliği sektörüne yaptığı gibi yatırım sektörünü şu şekilde dönüştürmek istiyor: kullanıcılarının birlikte yatırım yapmaya başlamaları için giriş seviyesini düşürmek ve nihayetinde ilişki tabanlı yatırımda yeni bir paradigmanın kilidini açmak.
- ❖ **Ürün Güncellemesi** - Syndicate, 2022'nin Eylül ayında ERC-721'i zincir içi sosyal ağlara ve topluluklara yönelik bir platforma dönüştüren ERC-721M ("M", "modüler" in m'si) üzerine kurulan "Collectives" adında bir sosyal ağ kurma ve topluluk oluşturma temelini piyasaya sundu. Ürün, Web3'ün en benzersiz değer önerileri olan birleştirilebilirliğe ve sermaye odaklı ağ kurmaya öncelik veriyor.
- ❖ **Kullanım** - Eylül ayının sonuna gelindiğinde, kapalı ve açık betada 80.000'i aşkın kullanıcıyı çeken 900'den fazla kolektif (üniversite grupları, melek yatırımcılar vb.) kurulmuştu. 2022'nin Ekim ayına kadar Syndicate'taki toplam yatırım miktarı neredeyse 4000 ETH'ye ulaşmıştı.

Şekil 4: Syndicate'ta yapılan Toplam Yatırım (ETH)

Kaynak: Dune Analytics (11/10/2022 tarihinde @gm365 tarafından erişilmiştir)

Guild ve Syndicate'a ek olarak araştırmalara ve halka açık bilgilere dayanarak birkaç topluluk araç takımı projesi daha belirledik:

- ❖ **Boomerang** - Toplulukların üyelerini farklı platformlarda takip ve kontrol etmesi için bir müşteri ilişkileri yönetimi aracı.
- ❖ **Coinvise** - Kişisel veya topluluğa ait tokenler oluşturmak, airdropları kolaylaştırmak ve topluluk üyelerinden kazanç sağlamak için bir araç.
- ❖ **Highlight** - NFT oluşturmaya, üyelik toplulukları kurmaya ve hayranlarla etkileşime geçmeye yönelik, kod gerektirmeyen bir araç.

Anlık Mesajlaşma

Web2'deki mesajlaşmalar çoğunlukla belirli bir platformun içinde gerçekleşse de **Web3'ün birleştirilebilirliği platformdan bağımsız iletişim için yeni fırsatlar sunuyor.**



Convospace Röportajımızdan Öne Çıkan Noktalar

- ❖ **Protokol Tanımı** – Convospace, kullanıcılarının farklı merkezi olmayan uygulamalar üzerinden birbirlerine yorum yapabildiği ve birbirleriyle sohbet edebildiği merkezi olmayan bir sohbet protokolüdür.
- ❖ **Vizyon** – Uniswap'ın konseptine benzer olan ama sosyal durumlarla ilgilenen Convospace, daha zengin bir Web3 sosyal deneyimi sağlamak için platformlar arası sohbet akışını toplamayı amaçlıyor.
- ❖ **Kullanım** – Protokol, 2022 yılının Eylül ayında toplamda 185.000 farklı kullanıcıya sahipti.

Convospace'e ek olarak araştırmalarımıza ve halka açık bilgilere dayanarak birkaç proje daha belirledik:

- ❖ **XMTP** - Güvenli mesajlaşma protokolü ve merkezi olmayan iletişim ağı.
- ❖ **Dialect** - Merkezi olmayan, dinamik ve birleştirilebilir uygulama bildirimleri ve cüzdanlar arası sohbet için bir protokol.
- ❖ **ECHO** - Yorumları toplamaya, kaydetmeye ve göstermeye yönelik, izne dayalı olmayan bir araç.

Sonuç Fikirleri

Web3 sosyal alanını araştırırken bu yönde gelecek vadeden yeniliklerle karşılaştık; bunların birçoğu Web2 aracılığıyla başılamayacak somut faydalar sağlıyor. Ancak henüz vurucu bir uygulamanın çıktığını görmedik ve toplu benimsemeye giden yol halen belli değil.

Şu anda mevcut Web3 sosyal ortamında büyük kısıtlamalar görüyoruz:

- ❖ Web3 sosyal ortamının Web2 deneyimini geçen bir kullanıcı deneyimi sunduğu sınırlı sayıdaki durumlar.
- ❖ Kullanıcıların DID/sosyal medya ekosistemini çeşitlendirmesini sağlamak için yetersiz sayıda zincir içi sosyal veri veya içerik.

Web3 sosyal alanının kullanıcı deneyimi açısından Web2 sosyal alanıyla şu anda doğrudan rekabete giremeyeceği görüşündeyiz. Web2 uygulamalarıyla doğrudan rekabete girmek yerine DeFi, NFT ve diğer dikey sektörlerdeki benzersiz ekosistemini kullanıcılarına eşsiz, yenilikli faydalar sunmak için kullanması daha akıllıca olacaktır.

Web3 sosyal, kullanıcı deneyimi açısından Web2 sosyal ile şu anda doğrudan rekabete giremez ve başarılı olması için kullanıcılarına eşsiz ve yenilikçi faydalar sunması gerekiyor.

Aynı zamanda aşağıdaki potansiyel yenilik alanlarını da yakından izliyoruz:

- ❖ **Mobil uygulamalar.** Tarayıcı ekosisteminin esnekliğinden dolayı, mevcut uygulamaların çoğu masaüstü tarafına odaklanıyor. Çeşitli sebeplerden dolayı, mobil kısmı daha az gelişmiş durumda. Ancak sosyal etkinliklerin daha büyük bir kısmı mobil cihazlarda gerçekleşiyor ve bu platformda daha çok yenilik görmeyi dört gözle bekliyoruz.
- ❖ **Kriptoya özgü yenilikler.** Mevcut Web3 sosyal ürünlerinin çoğu Web2 ürünlerinin kopyası niteliğinde ve biz gerçekten benimsenecek sosyal ürünlerin yalnızca kullanıcılarına dönüşüm yaratan deneyimler sunmak için blockchain temelini kullanan ürünlerden geleceğini düşünüyoruz.
- ❖ **Web3'teki mevcut durumlarla kesişme.** Başarılı Web3 ürünleri, aynı zamanda Web3'e özgü sorunları çözerek de ortaya çıkabilir. Örneğin, Web3'teki topluluk yönetimine, token ve kişisel bilgi dağıtımına ve Web2'nin çözümlerinin yetersiz geldiği veya var olmadığı diğer durumlara yenilikçi çözümler getirmemiz gerekiyor.

Web3 sosyal alanının hangi sektörünün yükseleceği henüz belli değil ve şu anda en büyük Web3 sosyal ürünleri bile Web2 emsalleriyle kıyaslandığında ilgiden yoksun kalıyor. Ancak, uzun vadede Web3 sosyal alanının Web2'yi geçeceğine inanıyoruz. Sebebi ise basit: Web2 uygulamaları verileri kendi toplarken Web3'ün **daha üstün bir ağ etkisi var**. Web2 ürünleri, veriyi depolarken Web3 uygulamaları ortak bir veri kayıt defterini kullanıyor ve bu deftere katkıda bulunuyor, bu sayede Web2'deki uygulama seviyesindeki ağ etkisinin yerine ekosistem seviyesinde bir ağ etkisinden yararlanıyor. Bu vizyonu hangi doğru protokol-uygulama kombinasyonunun gerçekleştireceğini göreceğiz.

Referanslar

- 1) <https://wearesocial.com/hk/blog/2022/04/more-than-5-billion-people-now-use-the-internet/>
- 2) <https://d18rn0p25nwr6d.cloudfront.net/CIK-0001326801/14039b47-2e2f-4054-9dc5-71bcc7cf01ce.pdf>
- 3) <https://docs.deso.org/about-deso-chain/readme#proof-of-stake>
- 4) <https://gitcoin.co/grants/6465/crosssync>
- 5) <https://www.shawkisukkar.com/2022/farcaster>
- 6) https://mirror.xyz/cyberlab.eth/WINRy_puyYIf3k16oEcroZsJJJSVZ4oXAzH_ICDe6NXE
- 7) [Context SSS \(notion.site\)](#)
- 8) [Lenster](#)
- 9) [Light | Metaverse Gezgini](#)
- 10) [Orb](#)
- 11) <https://www.fastcompany.com/90775031/these-facebook-and-tinder-vets-are-building-a-Web3-social-network-called-niche>
- 12) [Yeni İçerik Üreticisi Ekonomisi: Web3 içerik üreticisi platformları rehberi | Antler](#)
- 13) <https://www.trybonfire.xyz/>
- 14) <https://www.crowdpad.io/>
- 15) <https://www.rarecircles.com/>
- 16) <https://hello.superlocal.com/>
- 17) [Web3'ün Mesajlaşma Uygulaması Nansen Connect'in Duyurusu | Nansen](#)
- 18) <https://chat.blockscan.com/start>
- 19) [gm.xyz](#)
- 20) [Chat | WalletConnect Docs](#)
- 21) <https://www.gemini.com/cryptopedia/rally-crypto-social-token-rly-crypto-rly-token-rally-nfts>
- 22) <https://www.rollingstone.com/culture-council/articles/social-tokens-from-tokenized-things-tokenized-people-1339070/>
- 23) <https://support.tryroll.com/hc/en-us/articles/360034949532-What-are-the-Economic-Parameters-of-Social-Tokens->
- 24) <https://poap.xyz/>
- 25) <https://galxe.com/>
- 26) <https://www.coindesk.com/business/2021/11/09/the-social-token-network-rally-friends-with-benefits-and-the-future-of-branding/>
- 27) [Guildhall](#)
- 28) [Boomerang \(tryboomerang.io\)](#)
- 29) [Pano | Coinvise](#)

- 30) [The Convo Space](#)
- 31) [XMTP Labs | Web3 iletişimi ve cüzdanlar arası mesajlaşma için çözümler üretmek](#)
- 32) [Dialect](#)
- 33) [SSS | ECHO | Yaşasın bizim görüşümüz \(Oxecho.com\)](#)

Binance Research Hakkında

Binance Research, dünyanın önde gelen kripto para borsası Binance'in araştırma koludur. Ekibimiz tarafsız, bağımsız ve kapsamlı analizler sunmaya kendini adanmıştır ve kripto alanında düşünce lideri olmayı amaçlamaktadır. Analistlerimiz kripto ekosistemi, blockchain teknolojileri ve en yeni piyasa temalarıyla ilgili ama yalnızca bunlarla sınırlı kalmayan konularda düzenli olarak bilgilendirici düşünce makaleleri yayınlamaktadır.

Daha fazla makale için

<https://research.binance.com/en/analysis>



Geri bildiriminizi paylaşın

<https://tinyurl.com/bnresearchfeedback>



Genel Açıklama: Bu materyal Binance Research tarafından hazırlanmıştır, öngörü veya yatırım tavsiyesi olarak kullanıma amacı taşımamaktadır ve herhangi bir hisse senedinin, kripto paranın alımı veya satışı ya da herhangi bir yatırım stratejisinin benimsenmesi için bir tavsiye, teklif veya talep değildir. Terimlerin kullanımı veya belirtilen görüşler, daha iyi anlamayı ve sektörün sorumluluk sahibi bir biçimde gelişmesini sağlamak amacıyla sunulmuştur, kesin yasal görüşler veya Binance'e ait görüşler olarak değerlendirilmemelidir. Belirtilen fikirler yukarıda görülen tarihe ve metnin yazarına aittir, gelecek durumlara göre değişiklik gösterebilirler. Bu materyalde bulunan bilgiler ve görüşler, Binance Research tarafından güvenilir olduğu düşünülen telifli veya telifsiz kaynaklardan türetilmiştir, tüm tarafların fikrini içermeyebilir ve doğruluğu garanti edilemez. Bu sebepten ötürü, doğruluk veya güvenilirlik garantisi verilmemektedir ve olabilecek hatalardan ve eksikliklerden kaynaklanabilecek durumlardan (ihmal sebebiyle herhangi birinin karşılaşabileceği durumların sorumluluğu dahil olmak üzere) Binance sorumlu değildir. Bu materyal, tamamıyla tarihe dayanmayan "geleceğe dair" bilgiler içerebilir. Bu bilgilere, diğer şeylerin yanı sıra, tahminler ve öngörüler dahil olabilir. Yapılan herhangi bir öngörünün gerçekleşeceğinin garantisi yoktur. Bu materyalde belirtilen bilgilere güvenmek, yalnızca okuyucunun sorumluluğundadır. Bu materyal yalnızca bilgilendirme amacıyla hazırlanmıştır ve herhangi bir hisse senedinin, kripto paranın alımı veya satışı ya da herhangi bir yatırım stratejisinin benimsenmesi için bir tavsiye, teklif veya talep değildir veya teklif, talep, satın alma veya satmanın yargı alanındaki yasalara göre yasa dışı olduğu herhangi bir yargı alanındaki herhangi bir kişiye hisse senedi veya kripto para teklifi yapılmayacaktır veya satılmayacaktır. Yatırım risk içermektedir.