

To Cite This Article: Simulations and Alternate Realities: The Transformation of Reality in Fictional Spaces. *Journal of Interior Design and Academy*, 6(1), 102-121.

DOI:

Submitted: 28/04/2025

Revised: 21/03/2026

Accepted: 08/05/2026

SIMULATIONS AND ALTERNATE REALITIES: THE TRANSFORMATION OF REALITY IN FICTIONAL SPACES

Simülasyonlar ve Alternatif Gerçeklikler: Kurgusal Mekânlarda Gerçekliğin Dönüşümü

Tuğba KÖMÜRCÜ¹, İsmail Emre KAVUT²

Öz

Bu çalışma, teknoloji ve dijitalleşmenin iç mimarlık ve mekân tasarımı üzerindeki etkilerini, Jean Baudrillard'ın simülasyon ve hipergerçeklik kuramı çerçevesinde incelemeyi amaçlamaktadır. Sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) ve dijital simülasyonlar, mekânın yalnızca fiziksel bir varlık olmaktan çıkarak deneyim temelli, kurgusal ve çok katmanlı bir yapıya dönüşmesine neden olmaktadır. Bu bağlamda kurgusal mekânlar, gerçekliğin temsili olmaktan ziyade, gerçekliğin yerini alan alternatif deneyim alanları olarak ele alınmaktadır. Çalışmada, simülasyon kavramı, simülakr ve hipergerçeklik bağlamında değerlendirilmiş; sinema, dijital oyunlar ve sanal mekân uygulamaları üzerinden mekânsal algının dönüşümü tartışılmıştır. Sonuç olarak, dijital teknolojilerin iç mimarlıkta yarattığı dönüşümün, tasarım süreçlerini, kullanıcı deneyimini ve gerçeklik algısını köklü biçimde yeniden yapılandığı ortaya konulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Kurgusal mekân, iç mimarlık, teknoloji, sanal gerçeklik

Abstract

This study aims to examine the effects of technology and digitalization on interior architecture and spatial design within the framework of Jean Baudrillard's theory of simulation and hyperreality. Virtual reality (VR), augmented reality (AR), and digital simulations transform space from a purely physical entity into an experience-based, fictional, and multi-layered structure. In this context, fictional spaces are addressed not as representations of reality, but as alternative experiential environments that replace reality itself. The concepts of simulation, simulacrum, and hyperreality are discussed, and the transformation of spatial perception is analyzed through examples from cinema, digital games, and virtual environments. The study reveals that digital technologies profoundly reshape design processes, user experience, and perceptions of reality in interior architecture. As a result, fictional and simulated spaces emerge as critical tools that expand creative potential while redefining the boundaries between reality, imagination, and spatial experience.

Keywords: Fictional space, interior architecture, technology, virtual reality

¹ **Correspondence to:** Ph.D. Student, Karadeniz Technical University, Trabzon, tugbakmrcc@gmail.com, ORCID: 0009-0003-0385-9531

² Assoc. Prof. Dr., Mimar Sinan Fine Arts University, İstanbul, emre.kavut@msgsu.edu.tr, ORCID No: 0000-0003-2672-4122

1. GİRİŞ

Günümüz dünyasında teknolojinin baş döndürücü gelişimiyle birlikte, gerçekliğin yaşantımıza derin bir dönüşümü olmaktadır. Sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) ve diğer dijital teknolojiler, yalnızca fiziksel dünya çapında genişlikle kalmamış, aynı zamanda insanın gerçeklik anlayışını yeniden güvence altına alan alternatif gerçeklikler yaratmıştır. Sanal gerçeklik (VR), gerçekliğin temsili olmaktan çıkıp gerçekliğin yerini alan hipergerçek bir düzlem olarak değerlendirilmektedir. Fiziksel dünyanın bir kopyasını sunmak yerine, kullanıcıya gerçekten daha yoğun, kontrollü ve kusursuz bir deneyim alanı oluşturmaktadır. Bu değişim, yalnızca teknoloji sunduğu yeniliklerle sınırlandırılmadan, edebiyat, sinema, oyunlar ve mimarlık gibi yaratıcı disiplinlerde kendini güçlü bir şekilde hissettirmektedir. Simülasyonlar ve alternatif gerçeklikler, uzay boyutundaki mekânların yalnızca hayal gücündeki bir ürün olarak değil, aynı zamanda bir deneyim aracı olarak sunulmasına olanak sağlar (Adanır, 2017).

Jean Baudrillard'ın simülasyon teorisi, bu konunun değişiminin anlaşılmasında önemli bir referans noktasıdır. Baudrillard, gerçeklikle görünüm arasındaki aralığın kapsamlaştığı bir hipergerçeklik olduğunu aktarmıştır. Baudrillard simülasyonu tarihsel olarak dört aşamada açıklar. Gerçeğin yansıması (geleneksel sanat), gerçeği çarpıtan imge (propaganda, ideoloji), gerçeğin yokluğunu gizleyen imge (reklamlar, medya), saf simülasyon (İmge, kendi başına bir gerçekliktir) şeklindedir. Yapısal mekânlar, yalnızca temsilinin gerçekliklerinden daha fazlasını ifade eder. Yani kendi başına bir gerçeklik inşa eder ve bu gerçeklik, kullanıcıların deneyimlediği somut bir alan haline gelmektedir. Örneğin, bilimkurgu filmleri ya da dijital oyunlar, tamamen hayal ürünü olan mekânlar tasarlayarak, gerçekliğin sınırları dâhilinde alternatif dünyalar sunmaktadır. Ancak bu mekân kullanıcılar tarafından deneyimlendiğinde, bir süreliğine de olsa gerçeğin yerini alabilmektedir (Cevizci, 1999).

Kurgusal mekânlar, sadece tasarım veya teknoloji ürünü değil, aynı zamanda toplumsal ve kültürel eleştirilerin yapıldığı alanlardır. Örneğin sinema tarihindeki birçok distopik eser, biçim mekanları birer metafor olarak kullanarak toplumsal düzenin eleştirisini yapmaktadır. George Orwell'in 1984 romanında tasvir edilen karanlık ve baskıcı dünya, bir kişiliğin mekânı olarak okurlara totaliter rejimlerin tehlikelerini göstermeyi genel olarak anlatır. Benzer şekilde, Matrix serisi, bir evrenin

evreninde geçen hikâyeyle gerçekliğin algısını sorgular ve insanın bilincinin sınırlarını aşmaktadır (Güntan, 2007).

Teknolojinin sunduğu imkânlarla tasarımlar daha önce hiç bilinmeyen detaylarla etkileyici hale getirilmektedir. Sanal gerçeklik teknolojileri, kullanıcıların bu mekânlarla etkileşimde bulunmalarına olanak tanırken, artırılmış gerçeklik, fiziksel dünyada dijital unsurlarla birleştirerek yeni bir deneyim boyutu oluşturmaktadır. Bu durum, gerçeklik ve hayal gücü arasındaki sınırları ortadan kaldırır. Örneğin, bir VR gözlük takarak bir bilimkurgu filminin içine adım atabilir, tamamen dijital bir dünyada fiziksel olarak hareket edebilir. Bu deneyim, yalnızca hikâye anlatımını değil, aynı zamanda mekân algısını da kökten değiştirip deneyim imkânı kazandırmaktadır (Erbaş ve Demirer, 2014).

Mimarlık, sinema ve dijital oyunlar, mekânların yaratımında en etkili disiplinler arasında yer almaktadır. Mimarlıkta hayal gücü ve tasarım yeteneği, fiziksel sınırların kuralları teorik projelerde kendini gösterirken, sinema ve oyun dünyasında, bu mekânlar izleyici ve kullanıcı için somut bir deneyimde kalmaktadır. Özellikle bilimkurgu ve fantastik türler, geleceğin uzak dünyalarına, bilinmeyen galaksilerden büyüleyici diyarlara kadar çok geniş çeşitlilikte mekânlar sunar. Bu mekânlar, insanın hayal gücünün ne denli sınırsız olduğunu ortaya koymaktadır (Kavut, 2020).

Simülasyonlar ve alternatif gerçeklikler, mesafeler üzerinden sadece eğlence veya estetik bir deneyim sunmaz, aynı zamanda insana dair derin sorular sorar: Gerçek nedir? İnsan algısı nasıl manipüle edilebilir? Gerçeklik ile illüzyon arasındaki çizgi nerede başlar ve biter? Bu sorular, oluşum mekânlarının yalnızca birer tasarım ürünü değil, aynı zamanda tüketicilerin ve etik tartışmaların bir zeminde olduğunu göstermektedir (Şaylan, 2020).

Sonuç olarak, simülasyonlar ve alternatif gerçeklikler, gerçekliklerde gerçekliğin yeniden inşa edildiği, hayal gücü ve teknolojinin bir araya gelerek insan deneyimini dönüştürdüğü alanlar yaratmaktadır. Oluşturulan mekânlar yalnızca bir tasarım ögesi değil, aynı zamanda insanın gerçeklik algısını yeniden gözden geçiren ve dönüştüren bir araç haline gelmiştir. Bu dönüşüm hem yaratıcı disiplinlerin sınırları, hem de insan deneyiminin geleceğine dair heyecan verici bir perspektif oluşturmaktadır.

2. SİMÜLASYON KAVRAMI VE GERÇEKLIK ALGISI

Jean Baudrillard, postmodern felsefenin en etkili isimlerinden biri olarak, gerçeklik, temsil ve eğlence konularına yönelik radikal yaklaşımlarla dikkat çekmiştir. Simülasyon Kuramı, modern toplumların gerçeklik algısını ve temsil biçimlerini sorgulayan çözülebilir bir teoridir. Batı

Avrupa’da insanlar iki yüz yıllık modernleşmenin sonucunda farklı toplumlara politik, ideolojik, kültürel, felsefi, seviyede olma özelliğini yitirmiştir fakat simülasyon evreni bu durumu gizlemektedir (Adanır, 2017). Jean Baudrillard, postmodern felsefesinde simüle etmek, simülakr ve simülasyon kavramları yer alır. Bu kavramlar, yalnızca teknolojik dünya değil, aynı zamanda kültür, medya ve toplumsal yapıyı da analiz etmeye yönelik araçlardır (Cevizci, 1999). Enformasyon ve medya ağlarıyla sanallaşan topluluklarda imajlar, kodlar ve taklitler gündelik yaşamda var olan ve toplumsal gerçekliğin temel unsuru haline gelmiştir. Gerçeklik uzamı, sanalın yayılması ve bizleri kuşatan bütünü çorak, ıssız, bir dünyaya dönüştürmüştür (Baudrillard, 2016b). Simüle etmek, gerçek olmayan bir şey gerçek” miş” gibi sunmaya çalışmaktır. Ancak bu, sadece bir taklit ya da sahte bir temsilden ibaret değildir. Baudrillard'a göre, simüle etmek, gerçek ile hayali arasındaki olanakları genişletir ve bir "yeni gerçeklik" yaratır. Bu süreçte üç temel boyut ortaya çıkar:

- **Gerçeğin İkamesi:**

Gerçeğin ikamesi simülasyonu, gerçek bir ortamda da yer alabilir. Örneğin, bir savaş oyununda yaşanan bir çatışma, gerçek bir savaş taklidi değildir; tamamen yeni bir gerçeklik yaratır. Bu, simülasyonun sadece bir temsili değil, kendine özgü bir dünyanın varlığını gösterir.

- **Anlamın Boşaltılması:**

Simülasyonlar, gerçekliğin içeriği ve bağlamasını boşaltarak onu yeniden şekillendirir. Bu durum, bir olgunun ya da olayın, oluşumların koparak yeniden yorumlanmasını sağlar. Örneğin, bir reklamda kullanılan tarihi bir şekil, kendi çıkarılıp ticarî bir ürün sembolü haline gelebilir.

- **Gerçek ve Simülasyonun İç İç Geçmesi:**

Simülasyonlar, gerçeği tamamen taklit etmez; onunla iç içe sıkışma bir karmaşa yaratır. Bu durum, gerçekliğin algısının kaybolmasına ve bunun yerine "hipergerçeklik" olarak adlandırılan yapının yaşamasına neden olur (Adanır, 2011; Adanır, 2016).

Simülakr; Baudrillard'ın teorisidir. Simülakr, gerçek bir referansı olmayan, kendi başına bir anlam taşıyan ve kendi gerçekliğini yaratan bir görüntüdür. Baudrillard, simülakrları üç aşamada ele alır (Tablo 1).

Tablo 1

Baudrillard'ın Simülasyon Aşamaları (Baudrillard, 2016a; Laughey, 2007).

Aşama	Tür	Açıklama
Birinci Aşama	Kopyalama	Gerçeklik temsil yoluyla üretilmektedir.
İkinci Aşama	Üretim	Gerçeklik temsilleri (birinci aşama) otomatik teknolojiler aracılığıyla üretilmektedir.
Üçüncü Aşama	Simülasyon	Temsil ve gerçeklik arasında bağlantı bulunmaz fakat bunlardan ziyade hipergerçeklik bulunmaktadır.

Postmodern çağ, simülasyonların yoğun şekilde şirket ve gerçeklik algısının sorgulandığı bir dönemdir. Baudrillard'a göre, postmodern toplumların anlayışı (Tablo 2) şöyledir.

Tablo 2

Simülasyon ve Postmodern Çağ (Şaylan, 2020; Cevizci, 1999).

Medya ve İletişim Araçları	Gerçeklik, medya tarafından üretilir ve yeniden şekillendirilir. Örneğin bir televizyon dizisi, toplumsal gerçeklikten daha fazla tartışılabilir hale gelebilir.
Tüketim Kültürü	Reklamlar, ürünler bir ihtiyaç olarak değil, birer simülakr olarak sunar. Örneğin bir araba sadece bir ulaşım aracı değil, statü ve prestijin simgesidir.
Günlük Yaşam	Sosyal medyada birikimler profiller, neler yapacaklarını nasıl görmek istediklerine yönelik harcamalar oluştururlar. Bu profil, gerçek kimlikten bağımsız bir gerçeklik sunar.

Baudrillard'ın teorisi, dünya dünyasında daha fazla geçerlilik kazanmıştır. Özellikle sosyal medya, metaverse ve sanal gerçeklik uygulamaları, gerçeklik algımızı kökten değiştirmiştir (Tablo 3).

Tablo 3

Baudrillard'ın Kuramına Bugünkü Bakış (Türk, Bayrakçı ve Akçay, 2022; Bauman, 2015; Rank, 2020).

Sosyal Medya	Instagram'da karakterlerin fotoğrafları, gerçekleşecek gerçek yaşamlarını değil, yaşamlarının birer simülasyonunu temsil eder.
Metaverse	Uluslararası dünyanın yerine geçebilecek yeni bir dijital gerçeklik sunar. İnsanlar metaverse'de çalışabilir, sosyalleşebilir ve hatta yatırım yapabilir.
Dijital Ekonomi	Kripto paralar ve NFT'ler, maddi gerçeklikten bağımsız birer

simülakr olarak değerlendirilebilir.

Gerçeklik algısı, bireyin çevresindeki dünyayı duyuşsal deneyimler, bilişsel süreçler ve kültürel bağlamlar aracılığıyla anlamlandırmasıdır. İnsanların gördükleri, duydukları, hissettikleri, düşündükleri ve inandıkları şeylerin bir araya gelerek oluşturduğu bu algı, subjektif bir deneyimdir ve bireyden bireye değışiklik gösterebilir. Sanal dünya kavramının ana düşüncelerinden birincisi, fikirleri günümüzde polemikleri devam eden felsefe tarihinin en önemli düşünürlerinden biri olan Platon'un Devlet adlı yapıtında yer alan gerçeklik arasındaki bağlantıyı sorgulayan mağara metaforudur (Yıldırım ve Kavut, 2022). Gerçeklik algısı, yalnızca dış dünyadaki fiziksel olayların bir yansıması değildir. Aynı zamanda, bireyin içinde bulunduğu sosyal, psikolojik ve kültürel bağlam tarafından şekillendirilir. Örneğin, aynı olay, farklı bireyler veya toplumlar tarafından farklı şekilde algılanabilir ve yorumlanabilir. Platon'un mağara metaforu, günümüz sanal dünyasını taşıyabilmek için güçlü bir çerçeve sunar. Sanal dünya, yaşanacak bir ekran veya platform aracılığıyla deneyimledikleri gerçeklik özelliklerini içerir. Dosyalarda mağaralardaki gölgeler gibi, sanal dünyanın gerçekliğinin bir gösterimini veya kapasitelerini sunar. Ancak bu yansıma, sınırlı bir perspektifi temsil eder. Sanal dünyadaki bireyler:

- Bilgiye sınırlı bir erişimle, algılarının manipüle edilebileceği bir şekilde yaşanır.
- Gerçeklik ile yanılsama arasında bir sınırda bulunur.
- Sosyal medya, video oyunları ve diğer dijital platformlarda "görünür olan" ile "gerçek olan" arasındaki farkı sorgulama ihtiyacına duyarlıdır.

3. KURGUSAL MEKÂNLARDA GERÇEKLİK VE UYGULAMALARI

Kurgu genel olarak bir anlam bütünlüğünü sağlayacak biçimde parçaların bütünleştirilmesidir. Kurgusal mekânlar; bir kısmının veya tamamının gerçekte var olması var olan koşullarında mümkün olmayan parçaların bütün hale getirilmesi ile oluşturulan mekânlar olarak tanımlanabilir. Görsel iletişimde, sinemada, iç mimari ve mimaride, farklı tasarım alanlarında kurgu incelenebilir. Multidisipliner yaklaşımda kurguyu farklı bakış açılarıyla ele alabiliriz. Mekân fezada yer kısıtlandırılmasıyla oluşan tüm alanlar şekilde ifade edilebilir. Mekânı algılayarak var oluşunu anlamlandırır ve kavrarız.

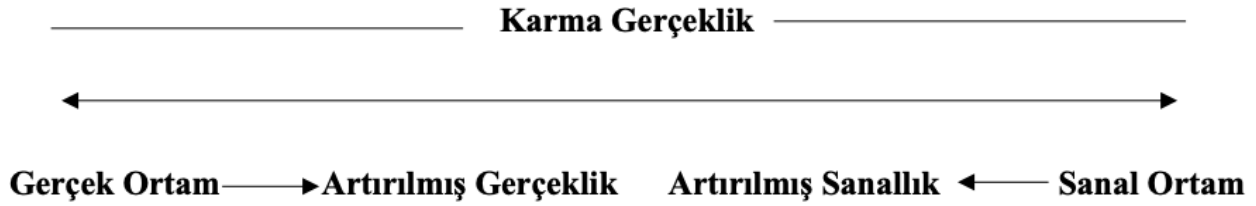
Tasarım eğitimi alan kişiler veya tasarımcılar bütün olanaklardan yararlanmaktadır ve gelişen mekân–mobilya teknolojisine zemin hazırlamışlardır. Hızlı üreten ve hızlı tüketen bir teknoloji topluluğu olmamız bu durumun en büyük nedenidir. Gelişmeler ışığında kurgusal mekân ve ona uygun mobilya, obje, tasarımı önemli hale gelmiştir (Kavut, 2016).

Sinema, 1895 yılında Lumière Kardeşler'in sinematograf cihazıyla günlük yaşamdan kesitlerle bir sanat dalı olarak meydana gelmiştir. Bu dönemdeki filmlerin, gerçekliğin olduğu gibi aktarma amacı bulunmaktadır. Bu filmler, minimalist bir yaklaşımla, tasarım ya da estetik kaygılar taşımadan, gerçeklik saf bir biçimde gözlerin önüne seriliyordu (Kavut, 2020). Mimarlık ve sinema, farklı disiplinler gibi görünse de temelde birçok ortak özellik taşır ve bunların başında tasarım gelir. İki alan da yaratıcı geniş bir üründür ve hayali bir fikir somut bir gerçeğe dönüştürmeyi hedefler. Ancak bu süreçte her iki alandaki uygulamalarda açıklıklar, benzerlikler ve farklılıklarla şekillenir (Güntan, 2007).

Mimarlık ve sinemanın tasarım süreçlerindeki benzerlikleri;

- Hayal Etme ve Kurgulama
- Planlama
- Gerçeklik ve Hayal Gücünün Dengesi
- Mekân ve Alan Kullanımı
- Işık ve Perspektif
- Hikâye Anlatımı olarak aktarılmaktadır.

Üç boyutlu çizim programları mekânın anahtar teslimi sonrası oluşacak görüntüsünün gerçekçi bir biçimde elde edilmesinde yardımcı olarak proje uygulaması sırasında oluşabilecek hataları minimuma indirmektedir (Uslu, 2008). Bu uygulamalardan biri son dönemlerde popüler hale gelen sanal gerçeklik olmuştur. TDK'de Sanal Gerçeklik kelime anlamı ile gerçek “Yalan olmayan, doğru olan şey, hakikat”, “el ile tutulup gözle görülecek biçimde var olan, varlığı hiçbir biçimde yadsınamayan, bir durum, bir olgu, bir nesne ya da bir nitelik olarak var olan,” olarak tanımlanır. Felsefede; “bilinçten bağımsız olarak var olan” olarak ifade edilmektedir (TDK, 2019). San-mak fiilinden türetilen sanal sözcüğü “Zihinlerde oluşan ve tasarlanan, mevhum, farazi” ifadeleriyle TDK'de karşımıza çıkmaktadır (TDK, 2014). AG (Artırılmış Gerçekçilik) ilk olarak Ivan Sutherland ve öğrencisi Bob Sproull'un aracılığıyla 1960'da Harvard ve Utah Üniversitelerinde bilgisayar grafikleri için başlatılan çalışmalar neticesinde 1970'te AG (Artırılmış Gerçekçilik) ilettilmesi ile meydana gelmiştir (Erbaş ve Demirer, 2014). Çeşitli araştırmalarda ise 1962 yılında Sutherland'ın çağdaşı Morton “Sensorama” simülasyonun ilk olarak kullandığını ve ilk örneği olduğunu belirtilmektedir (Şekil 1). Sutherland 1963'te “Sketchpad” olarak nitelendirdiği çizim yapan grafik arayüzünü, 1965'te “The Ultimate Display” adlı ses, tat, güç, koku ve grafikler bildirimlerini barındıran gerçek dışı dünya alanını iletmiştir (Sırakaya, 2015; Van Krevelen ve Poelman, 2010; Yuen, Yaoyuneyong ve Johnson, 2011; Sundara, 2012).



Şekil 1. Milgram karma gerçeklik şeması (Milgram ve Fumio 1994).

Heilig Sanal gerçeklik görüşü 1980’te ilk kez Jaron Lanier aracılığıyla kullanılmıştır. Kullanılan donanım ve düzen yukarıdan asılan kollarla aktarılması sebebiyle “Demokles’in Kılıcı” olarak da adlandırılmıştır. Kökleri Latince’den gelen “virtualis” yani “sanallık” gerçekte var olmayı algılamak olarak aktarılmıştır. Eğlence ve askeri sektör için yararlanmaya başlanıp gelişim gösterdikten sonra sağlık hizmetleri, ticaret, eğitim, imalat gibi birçok alanda kolaylık sağlayan SG 1993’lerde sağlık hizmetlerinde karanlık korkusu gibi kişisel hastalıklarında tedavisinde kullanılmış ve başarı elde etmiştir (Wiederhold, 2006; Riva, 1997). Bu alanların yanı sıra yangın, sel ve deprem benzeri doğal afetlerin güvenli bir şekilde tatbikatının gerçekleştirilmesine ortam ve imkân meydana getirmektedir (Freina ve Ott, 2015). Bu boyutta ileriye taşınan SG “AR Tabanlı Bomba İmha Eğitim Sistemi” ve “Bakım-Onarım AR Sistemi” askeri alandaki araçlardan bazılarıdır (Fuchs ve Ackerman, 1999).

Bu teknolojinin en önemli unsurlarından biri kullanıcının iradesinde ilerlemesi ve hâkimiyet kurması durumudur (Kayabaşı, 2002). El hareketlerinden faydalanarak sanal çevre ve nesneleri yönetme becerisiyle ilerleme kaydetmektedir. Sanal dünya etkileşimi için cihazlar ve özel eldivenler üretilmiştir (Aslan, 2017; Demirel ve Erbaş, 2015).

Bir diğer ifadeyle yaşadığımız dünyada değişen ve gelişen yazılım, kod ve donanımlar sayesinde zenginleşen teknoloji artırılmış gerçekliğin simülasyon alanını verimli hale getirmiştir. Yapılan ilk çalışmalardan bir diğerini Roland Azuma 1997 yılında yapmış ve sanal gerçekliği “sanal nesnelerin gerçek dünya ile harmanlandığı, aynı zamanda gerçek ve sanal nesnelerin birbirleri ile etkileşim içinde bulunduğu teknoloji” olarak açıklamıştır (Korucu, Usta ve Yavuzaslan, 2016). 1994’te Milgram ve Kishino’nun yaptığı çalışmalar sonunda sanal gerçekliği “gerçek dünya nesneleri yerine dijital ortam ürünlerinin kullanıldığı gerçeklik ortamıdır” olarak tanımlamıştır (Erbaş ve Demirel, 2014).

Caudell ve Mizell AG için görsel çevresini artırmak sayısal bilgilerin yararlandığı bu sebepten “artırılmış gerçeklik” olarak nitelendirdiği teknolojinin adıdır. Bu alanda gerçek dünya görsellerine

ek olarak grafik, metin, video, animasyon ve 3B model gibi detaylarında dâhil edilmesi simülasyonun bir uzantısı gibi gerçeklik hissini fazlalaştırmaktadır (Caudell ve Mizell, 1992).

AG ve SG çizgilerini oluşturmak için Azuma 3 boyutlu, gerçekle gerçek dışını birleştiren ve gerçek zamanı bir araya getiren olarak aktarmıştır (Azuma, 1997). Bulundukları dönemde çalışmalara katkı sağlayan Hirokazu Kato 1999’da ARToolKit olarak nitelendirdiği kod kütüphanesi geliştirmiştir. Gerçek ortama sanal grafiklerin geçişini sağlayarak bu kütüphaneyi ticari amaç gütmeyen uygulamalarda yayınlamıştır. ARToolKit sayesinde AG uygulamaları hızla gelişme gösterip yaygınlaşmıştır (Karal ve Abdüsselam, 2015). Modern dünyada sanal gerçeklik ortamı akıllı telefonlar, oyun konsolları ve televizyonlarla çeşitlendirerek kullanıcıya sunulmaktadır. Faydalanan teçhizatların meydana getirilmesinde; biyonik lensler, retina, HMD, görsel ekranlar ve gözlüklerdir (Sutherland, 1968; Wagner ve Schmalstieg, 2006; Rohs, 2007).

HMD olarak adlandırılan kafaya yerleştirilen monitör anlamına gelen “Head Mounted Display” sözcüğünün baş harfleriyle oluşturulmuştur. Bilgisayar ve akıllı telefon için yazılımlar çeşitlilik göstermekle birlikte akıllı telefonlarda; İOS ve Android sistemleri ile gerçekleştirilirken bu durum bilgisayar ortamlarında program eklentisi ve programlarla çalışmaktadır. ARKit ya da ARTollKit sanal gerçeklik kütüphaneleri tasarımları geliştirmek ve çeşitlendirmek için kullanılmaktadır. Sanal gerçeklik özelliğini oluşturmak için ise Maya ve Cinema 4D, 3Ds Max ve Skech Up vb. programlarıyla gerçek çevrede var olan bilgilere ek olarak sanal çevrede oluşturulan bilgileri devredip sanal gerçekliğin var olmasına yardımcı olmaktadır. Söz edilen programların yardımıyla mobil cihazların ekranına aktarma neticesinde modelleme etkileşmeye geçmektedir (Ünal, 2013).

Sanal gerçeklik görüntüleme sistemleri video alt yapılı ve optik altyapılı olarak çeşitlendirmektedir. İki sistem arasındaki temel ayrım sanal çevre ve gerçek çevre bilgilerinin bir araya getirilmesiyle alıcıya belirtilen ortamdır. Video alt yapılı sistemler kameralar aracılığıyla gerçek çevre görüntülerini sanal çevre bilgilerine dâhil ederek alıcıya sunmaktadır. Ayrıca bu sisteme örnek olarak sanal gerçeklik uygulamalarının ders kitaplarına gösterildiğinde bilgisayar veya tablet ekranlarına gerçekte yok olan 3D modellerin ortaya çıkması verilebilir. Optik alt yapılı sistemler ise görüntüyü alıcının ağ tabakasına gözlük şeklindeki aparatlarla aktarmaktadır. Alıcı saydam lensleri bulunan aparatlar aracılığıyla gerçek çevreye tanıklık ederken öte yandan sanal çevreyi gözlemleyebilmektedir. Örneğin alıcı müze ziyareti esnasında eserlerle ilgili bilgileri de eş zamanlı olarak ulaşmaktadır (Azuma, 1997).

Sanal dünyaya objeleri aktarırken gerçek dünyada birleşmesi iyi derecede hesaplanması beklenir. Yüzey, taslak, konum ve örüntü metotlarını kullanarak var olan objeleri tanımlama yapmak

mümkündür (Rampollave Kipper, 2012). Yapılan tanımlamaya 3D model, ses, fotoğraf, video vb. sanal çevrede var edilen bilgileri aktarıp etkiye oluşturulmaktadır. Doğal olmayan (SG) düzenleri, alıcının aldığı ikazlarla bedensel açıdan etkilemesi olarak elde edilmektedir. Etkilenme uyarısı yalnızca duyuşal ve görsel hisler dışında tat, doku ve koku olarak algılanması mümkündür. Bu algıların varlığını bedeni saran elbiseler, eldivenler giyip alıcının oluşturduğu eylemler ve düzeneden alınan ikazlarla sağlanır. Bu düzene “Sanal Gerçeklik Donanımları” denilmektedir (Ferhat, 2016).

3. KURGUSAL MEKÂNLARDA GERÇEKLİK

Sanatta mekân kavramı, insanoğlunun doğayla, toplumla ve coğrafyayla olan iletişiminden doğan çok yönlü bir olgudur. Tarih boyunca bu kavram, sanatçıların çevrelerini yorumlama biçimlerine, toplumsal ve kültürel kodlara ve teknolojik ilerlemelere bağlı olarak dönüşüm geçirmiştir. Bugünkü mekân, sadece fiziksel gerçeklik olarak değil, aynı zamanda sanal gerçekliklerin yarattığı bir deneyim alanı olarak da ele alınır. Mekân, insanın çevresini algılayıp onunla ilişki kurduğu ortamdır (Aydoğan ve Kaplanoğlu, 2020). Fiziksel mekân, yalnızca fiziksel bir yer olmaksızın gecikmeye tabi tutulur. Doğal mekân ve yapay mekan olarak incelenir.

Doğal Mekân: İnsan müdahalesi olmadan aralıksız var olan, fiziksel ve somut bir mekândır. Örneğin dağlar, ormanlar ve denizler.

Yapay Mekân: İnsan aklının ve kültürel yapısının ürünü olarak şekillenen mekânlardır. Bu, mimariden dijital ortamlara kadar genişleyen geniş bir yelpazeyi kapsar. Gerçek mekânın sanata etkisi ise gelişme süreci hem bir konu hem de bir amaç olarak ele alınmaktadır.

Rönesans Dönemi: Mekânın perspektif yoluyla betimlenmesinin temel unsurlarından biri haline gelmiştir. Filippo Brunelleschi'nin perspektif kuramı, mekânın üç boyutlu algılanmasını sağlamış ve eserlerde derinlik duygusu yaratmıştır.

Barok Dönemi: Mekân hem mimaride hem de resim sanatında dramatik ışık ve gölge oyunları ile bir anlatım aracı olmuştur.

Modernizm: Mekânın soyutlanması ve minimalleştirilmesi, modern sanat akımlarında mekânın özüne odaklanmayı amaçlamıştır.

Teknolojik ilerlemelerle sanatın birlikte mekân anlayışı dijital dünyaya taşınmıştır. Sanal mekânlar, gerçek dünyada fiziksel olarak var olmayan ancak dijital olarak var olan ortamlardır. Bu nedenle:

Dijital Sanat: Sanatçılar, sanal mekânlarda yaratıcı ifade biçimlerini genişletmiştir. Örneğin, VR (sanal gerçeklik) kullanılarak yapılan interaktif sergiler, izleyicinin mekânının aktif olarak görünmesini sağlar.

Video Oyunları ve Arttırılmış Gerçeklik: Sanal dünyalar, estetik ve tasarım açısından birer sanat eserine dönüşmüştür. Örneğin, Journey ve The Witness gibi oyunlar, mekânın bir anlatım aracı olarak kurumsal dijital sanat eserleridir.

NFT ve Sanal Galeriler: Blockchain teknolojisiyle dijital sanat eserlerinin sanal mekânlarda sergilenmesi ve sahiplenilmesi, sanat dünyasında yeni bir devrim yaratmıştır. Mimarlıkta gerçek mekân ve sanal mekân arasındaki ilişki, farklı işlemler ve teknolojiler üzerinden çözümlenebilir:

Gerçek Mekânın Temsili: Geleneksel sanat eserlerinde mekân, doğrudan gözlemlenen ya da kurgu, gerçek mekânların bir temsili olarak ortaya çıkan bir kurgudur. Örneğin, manzara resimleri veya mimari tasvirler, sanatçının mekânı algılaması ve yorumlama biçimini yansıtılmaktadır.

Sanal Mekânın Yaratılması: Dijital teknolojilerin olanaklarıyla mekân, tamamen dijital bir formda oluşturulabilir. Bu, fiziksel sınırlamalardan bağımsız olarak sanatçının hayal gücünü özgürce ifade edebilecek bir ortam sunar. Sanal mekânlarda fiziksel bileşenlerin bozulması veya tamamen hayali dünyaların oluşturulduğu, bu alandaki sanatçılar için yeni bir oyun alanı olduğunu gösterir.

Hibrit Yaklaşımlar: Gerçek mekân ve sanal mekânın bir aradaki üretimleri, bu iki boyutun birleşiminden doğan yeni estetik anlayışları temsil eder. Örneğin, artırılmış gerçeklik teknolojisiyle bir heykelin sanal bir versiyonunun fiziksel bir mekana entegre edilmesi, mekanın algılanışını zenginleştirir (İpek, 2019). Sanal mekân ve sanatın dönüşümünde teknolojinin etkileri yadsınamaz boyuttadır. Teknolojinin gelişimi, mekân ve sanat kavramlarının dijital dünyada yeniden ortaya çıkmasına yol açmıştır.

Gerçek Mekânın Sanallaştırılması: Hologram, projeksiyon ve sanal gerçeklik gözlükleri gibi teknolojilerle fiziksel bir mekan dijital bir forma dönüştürülür. Bu yöntem, var olan mekânların dijital bir deneyim olarak varlıklarına olanak sağlar.

Yeni Sanal Mekânların Yaratılması: Gerçek dünyada var olmayan veya yeniden tasarlanmış mekânlar, metaverse gibi dijital ortamda hayata geçirilir. Bu, tamamen oluşumların sanatsal veya sosyal olarak deneyimlenmesini sağlar (Yıldırım ve Kavut, 2022).

Sanat Mekânlarının Dijital Dönüşümü: Sanal mekânın sanat alanına etkisi, özellikle müze ve galeri gibi geleneksel sanatta dijital teknolojilerle dönüşüm geçişiyle görülmektedir. Bu bağlamda:

Sanal müzeler ve dijital galeriler, fiziksel mekâna erişimi olmayan sanat eserlerini keşfetmemize olanak tanır. Sanat eserlerinin sergilenme biçiminin değişmesi, izleyicinin mekânının fiziksel olarak gitmesine gerek kalmadan sanal işlemlere izin verilmesi sağlanmaktadır (Aydoğan, 2021). Teknoloji işitsel ve görsel ortamların bilgiye erişimi ve aktarımını kolaylaştırmıştır. Teknoloji iç mimarlık mesleği ve eğitiminin gelişimi için pratik çözümler arayışına cevap vermiştir. Ayrıca bilgisayar destekli tasarım ve proje gibi birçok derste görselleştirme ve modelleme içerikli dersler hız kazanmıştır. Bireyleri mesleklerine ve geleceğe hazırlamak ve yetkinliklerini artırmak için teknolojinin eğitime katkılarından faydalanılmaktadır. Kurgusal mekânları, bireyin kendi bilinciyle ve çevresi ile ilişkisini keşfetmesine olanak tanır. İzleyici veya okuyucuyu yalnızca dış dünyayı gözlemlemeye değil, aynı zamanda kendi iç dünyasını sorgulamaya teşvik eder. Örneğin, *Matrix* serisinde Neo'nun gerçeklikten uyanma süreci, yalnızca bir özgürleşme hikâyesi değil, aynı zamanda insanın bilinci ve sınırlardaki zorluklardır. Bilimkurgu türü, yerleri hem fiziksel hem de metafiziksel birer sorgulama alanını olarak kullanır. Yıldızlararası yolculuklardan ütöpik metropollere kadar geniş bir yelpazede, bu tür mekanların bilimlerinin doğasını, yapısal özellikleri ve olanakları incelenmektedir. Ütöpik kurgular, genellikle otoriter rejimlerin baskısını, teknolojik sertifikasyonları veya sosyal adaletsizlikleri eleştiren bir temelde inşa edilir. Mekân, bu eleştirilerin odak noktasını oluşturur ve izleyiciyi veya okuyucuyu karanlık bir gelecekle yüzleştirerek düşündürür (Nonis, 2005; Daloğlu, 2008).

4. SONUÇ

Simülasyonlar ve alternatif gerçeklikler, teknolojinin gelişimiyle birlikte insanoğlunun sınırlarını genişletmiş ve gerçekliğin sınırlarını yeniden tanımlamıştır. Kurgusal mekânlar yalnızca belirli bir ifade alanının özetlenmesiyle sınırlı kalmaz; aynı zamanda yaygın, kontrollü ve sosyal ortamlarda yeni işlevlere de olanak sağlamaktadır. Gerçek mekân ile sanal mekân arasındaki sınırların açıklıkları, gerçeklikle sağlanan mesafeden derinden etkilemektedir. Dijital dünyanın sunduğu sınırsız esneklik ve mekânsal çeşitliliği sağlamıştır. Teknoloji sanat ve tasarım alanlarında yeni ifade biçimlerini mümkün kılarak, fiziksel dünyada hayal edilmesi zor olan yapıları mümkün kılmakta ve yapısal deneyimler sunmaktadır. Bununla birlikte, sanal mekânların yükselişi, bireyin çevresiyle ve kendi bedeniyle olan bağını da dönüştürmüştür. Uluslararası yerin dijital kodlara, sanal avatarların ve dijital sanat eserlerinin alınmasıyla sanat ve gerçeklik anlayışımıza yeni boyutlar kazandırılmıştır. İç mimarlık, tasarımcıların yaratıcı potansiyellerini açığa çıkararak özgün

tasarım parçalarını geliştirmelerine odaklanan bir alan haline gelmiştir. Bu süreç disiplinler arası uygulamalar, ülkelerin farklı bakış açılarını kazanmasını ve geleneksel kalıpların değişimini yaratıcı düşünceleri özgürce kullanmalarını sağlamaktadır. Teknolojinin gelişimi iç mimarlık alanında da sanal ve gerçek ortam ifadelerini gün yüzüne çıkarmıştır. Sonuç olarak, simülasyonlar ve alternatif gerçeklikler, insanlığın yaratıcılığını ve potansiyelini arttırırken, gerçekliğimizi zenginleştiren çok yönlü bir araç haline gelmiştir. Ancak bu dönüşüm, gerçeklik, kimlik ve etik gibi kavramlar üzerine daha fazla düşünmeyi gerektirmektedir. Kurgusal mekânların sunduğu sınırsız olanaklar, yalnızca birer tasarım ögesi değil, aynı zamanda geleceğin sosyal ve kültürel yapılarının sağlanmasını oluşturabilecek bir potansiyele sahip olmaktadır. Sonuç olarak, simülasyonlar ve alternatif gerçeklikler, mekân tasarımında yaratıcılığı arttıran güçlü araçlar olmanın yanı sıra, gerçeklik, kimlik ve deneyim kavramlarını yeniden yapılandıran bir paradigma değişimine işaret etmektedir. Kurgusal mekânlar, yalnızca estetik veya teknolojik bir üretim değil, aynı zamanda geleceğin mekânsal, toplumsal ve kültürel yapılarının anlaşılmasında önemli bir düşünsel zemin sunmaktadır. Bu bağlamda çalışma, iç mimarlık ve tasarım disiplinlerinde dijitalleşmenin mekân algısı üzerindeki etkilerini tartışmak için kuramsal ve analitik bir çerçeve ortaya koymaktadır.

Teşekkür ve Bilgi Notu

Makalede, ulusal ve uluslararası araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur. Çalışmada Etik Kurul izni gerekmemiştir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Yazarlar herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmektedirler.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti

Yazarlar makaleye eşit oranda katkı sağlamış olduklarını beyan etmektedirler.

KAYNAKÇA

- Adanır, O. (2011). Teknolojik gelişmeden nesne teknolojisine ya da toplumsal gelişme nasıl durakladı?, *Özne: Baudrillard Sayısı*, 14. Kitap, 7-22. <https://doi.org/10.46250/kulturder.1231040>.
- Adanır, O. (2016). *Baudrillard*. İstanbul: Say Yayınları.
- Adanır, O. (2017). *Simülasyon kuramı üzerine notlar ve söyleşiler*. İzmir: Eylül Sanat Yayıncılık.
- Aslan, R. (2017). Uluslararası rekabette yeni imkânlar: Sanal gerçeklik, arttırılmış gerçeklik ve hologram. *Ayrıntı Dergisi*, 5(49), 21-26. <https://doi.org/10.33711/yyuefd.691469>.

- Aydoğan, D. (2021). *Sanal gerçeklik sistemleri ile sanatın dijital dönüşümü* (Doktora Tezi), Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul. Erişim adresi: <https://avesis.yildiz.edu.tr/tezler/316166d0-870b-4f35-b0f9-f4e97fee754b/sanal-gerceklik-sistemleri-ile-sanatin-dijital-donusumu>
- Aydoğan, D. ve Kaplanoğlu, L. (2020). Toplum, sanat ve sanal gerçeklik. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 4(2), 79-88. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ejnm/issue/53735/719377>
- Azuma, R. T. (1997). A survey of augmented reality. *teleoperators and virtual environments*, 6(4), 355-385. <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.4.355>.
- Baudrillard, J. (2016a). *Simgesel değiş tokuş ve ölüm*. (Çev. O. Adanır). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2016b) *Simülakrlar ve simülasyon*. (Çev. O. Adanır). Ankara: Doğubatu Yayınları.
- Bauman, Z. (2015). *Özgürlük*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Caudell, T. P. ve Mizell, D. W. (1992, 7–10 Ocak). *Augmented reality: An application of heads-up display technology to manual manufacturing processes*. İçinde *Proceedings of the Twenty-Fifth Hawaii International Conference on System Sciences* (Cilt 2, s. 659–669). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.1992.183317>
- Cevizci, A. (1999). *Felsefe sözlüğü*. İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Daloğlu, H. (2008, 22–24 Aralık). *Sanatta gerçeklik ve iletişim* [Sözlü bildiri]. 1. Sanat ve Tasarım Sempozyumu, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye. Erişim adresi: https://www.academia.edu/32225506/SANATTA_GER%C3%87EK%C3%87%C4%B0L%C4%B0K_ve_%C4%B0LET%C4%B0%C5%9E%C4%B0M
- Demirer, V. ve Erbaş, Ç. (2015). Mobil artırılmış gerçeklik uygulamalarının incelenmesi ve eğitimsel açıdan değerlendirilmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(3). <https://doi.org/10.17860/efd.29928>.
- Erbaş, Ç. ve Demirer, V. (2014). Eğitimde artırılmış gerçeklik uygulamaları: Google glass örneği, *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*, 3 (2), 8-16. Erişim adresi: <https://avesis.ebyu.edu.tr/yayin/f725f522-14f2-40f9-b2e4-cb124684660f/egitimde-artirilmis-gerceklik-uygulamalari-google-glass-ornegi>.
- Ferhat, Ş. (2016). Dijital dünyanın gerçekliği, gerçek dünyanın sanallığı bir dijital medya ürünü olarak sanal gerçeklik. *TRTakademi, Dijital Medya Sayısı*. 01(02), 730. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/trta/issue/23620/252178>.
- Freina, L. ve Ott, M. (2015). A literature review on immersive virtual reality in education: State of the art and perspectives. *eLearning & Software for Education*, (1). Doi: 10.12753/2066-026X-15-020.
- Fuchs, H. ve Ackerman, J. (1999). Displays for augmented reality: Historical remarks and future prospects. *Mixed Reality Merging Real and Virtual Worlds*, 1, 31-40. Doi: 10.1007/978-3-642-87512-0_2.
- Güntan, S. S. (2007). *Sinema aracılığı ile mimarlığın sunumu: wall street – borsa (1987) filminin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul. Erişim adresi: <https://polen.itu.edu.tr/entities/publication/0b6b51c8-e5ce-447c-a142-9d574a5c1be4>
- İpek, R. A. (2019). *Karma gerçeklikte çoklu mekân tasarımı* (Sanatta Yeterlilik Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Ankara. Erişim adresi:

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=Bxh6HZGQiOGp7UuZhyTx5w&n o=cixb-p9Et7xZ9sWYLjAeeQ>

- Karal, H. ve Abdüsselam, M. S. (2015). Artırılmış gerçeklik. İçinde B. Akkoyunlu, A. İşman ve F. Odabaşı (Ed.), *Eğitim Teknolojileri Okumaları 2015* (s. 149–176). Ankara: Ayrıntı Yayınları.
- Kavut, İ. (2016). Kurgusal Mekânlarda Tasarım. *Ders Notu*. İstanbul, Türkiye.
- Kavut, İ. E. (2020). Kurgusal mekânlarda akıllı teknolojilerin, bilim kurgu filmlerinin iç mekân incelenmesi. *Article in Kocaeli Üniversitesi Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, 5(1), 123-132. Erişim adresi: https://www.researchgate.net/publication/342564698_Kurgusal_Mekanlarda_Akilli_Teknolojilerin_Bilim_Kurgu_Filmlerinin_Ic_Mekan_Incelenmesi.
- Kayabaşı, Y. (2002). Sanal gerçeklik ve eğitim amaçlı kullanılması. *Turkish Online*, 4(3), 151-166. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac/issue/56985/778693>.
- Korucu, A. T., Usta, E. ve Yavuzaslan, İ. F. (2016). Eğitimde artırılmış gerçeklik teknolojilerinin kullanımı: 2007-2016 döneminde Türkiye’de yapılan araştırmaların içerik analizi. *Alan Eğitimi Araştırmaları Dergisi (ALEG)*, 2(2) 82-92. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/aleg/issue/24315/257672>.
- Laughey, D. (2007). *Key Themes in Media Theory*. New York: Open University Press.
- Nonis, D. (2005). *3D virtual learning environments* (ed.). Singapore: Ministry of Education.
- Rampolla, J. ve Kipper, G. (2012). *Augmented reality: An emerging technologies guide to AR* (1rd ed.). Waltham MA: Syngress.
- Rank, O. (2020). *Hakikat ve gerçeklik*. İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- Riva, G. (1997). *Virtual Reality in Neuro-Psycho-Physiology* (1rd ed.). Amsterdam: IOS Press.
- Rohs, M. (2007). Marker-based embodied interaction for handheld augmented reality games. *Journal of Virtual Reality and Broadcasting*, 4(5), 1-12. Erişim adresi: https://www.researchgate.net/publication/26463193_Marker-Based_Embodied_Interaction_for_Handheld_Augmented_Reality_Games.
- Sırakaya, M. (2015). *Artırılmış gerçeklik uygulamalarının öğrencilerin öğrencilerin akademik başarıları, kavram yanlışları ve derse katılımlarına etkisi* (Doktora Tezi). Gazi Üniversitesi, Ankara. Erişim adresi: <https://avesis.gazi.edu.tr/yonetilen-tez/21f8f35f-38ee-46da-a847-404939eef432/artirilmis-gerceklik-uygulamalarinin-ogrencilerin-akademik-basari-lari-kavram-yanilgilari-ve-derse-katilim-larina-etkisi>
- Sundara, O. (Ed.). (2012). *The sword of Damocles (virtual reality), Augmented reality, head-mounted display*. Ivan Sutherland, London: Serv. Erişim adresi: <https://books.google.com.tr/books?id=QNz5ugAACAAJ>,
- Sutherland, I. E. (1968). A head-mounted three-dimensional display. In *Proceedings of the December 9–11, 1968, Fall Joint Computer Conference, Part I* (pp. 757–764). New York, NY: Association for Computing Machinery. doi:10.1145/1476589.1476686
- Şaylan, G. (2020). *Postmodernizm*. Ankara: İmge Kitabevi.

Türk Dil Kurumu. (t.y.). *Güncel Türkçe Sözlük*. Erişim adresi: <https://sozluk.gov.tr/>

Türk, G. D., Bayrakçı, S. ve Akçay, E. (2022). Metaverse ve benlik sunumu. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication, TOJDAC*, 12 (2), 316-333. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac/issue/68757/1064587>.

Uslu, N. D. (2008). *İç mimarlık tasarımlarının sunum aşamasında el çizimi ve bilgisayar destekli programların kullanılması* (Yüksek Lisans Tezi). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul. Erişim adresi: https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=LRQlhcEiGFfMaJfj9k_fxw&no=LruwX9fRGOAL-kglwHx-kg

Ünal, F. C. (2013). *Artırılmış gerçeklik teknolojisinin kullanımıyla mimarlık rehberi; Eindhoven kenti üzerinden değerlendirilmesi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.

Van Krevelen, D. W. F. ve Poelman, R. (2010). A survey of augmented reality technologies, applications and limitations. *International Journal of Virtual Reality*, 9(2), 1-20. doi.org/10.20870/IJVR.2010.9.2.2767.

Wagner, D., ve Schmalstieg, D. (2006). Handheld augmented reality displays. *In Virtual Reality Conference*, 321-321. IEEE. <https://doi.org/10.1109/VR.2006.67>.

Wiederhold, B. K. (2006). The potential for virtual reality to improve health care. the virtual reality medical center. *VRMC: The Virtual Reality Medical Center*, 1-20. Erişim adresi: <https://vrphobia.eu/files/wp-the-potential-for-vr-to-improve-healthcare.pdf>.

Yıldırım, B. ve Kavut, İ. E. (2022). Kurgusal mekânın bilimsel ve felsefi boyutları: The Animatrix – The Second Renaissance bölümüne metaverse çerçevesinden bakmak. *ARTS, Dijitalleşme özel sayısı*, 115-144. <https://doi.org/10.46372/arts.1191274>.

Yuen, S., Yaoyuneyong, G. ve Johnson, E. (2011). Augmented reality: An overview and five directions for AR in education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 4(1), 119–140. <https://doi.org/10.18785/jetde.0401.10>.

SUMMARY

The emergence of the need for enclosed spaces has been one of the most basic requirements of human history. In prehistoric times, people have built enclosed spaces to protect themselves from environmental conditions, to provide security, to sleep, to keep warm and to perform basic life activities. This need has enabled shelters to evolve from simple structures into more complex structures, and over time, it has required the space to be designed not only as a means of shelter, but also as a space that carries an element of aesthetics and functionality. Interior architecture is a very young discipline as a profession in today's sense. Until the end of the 18th century, the design and decoration of space was usually realized through the joint efforts of various professional groups such as engineers, architects, carpenters, builders and textile workers. In this period, interior arrangement and furniture design was not considered a distinct professional specialization. Designers, decoration artists and furniture makers were the main people advising on aesthetics and

functionality. Towards the end of the 19th century, with the social transformations brought about by industrialization, the importance people attached to their living spaces began to increase. In this process, the idea that interiors should be better designed both functionally and aesthetically became widespread. However, it was only in the 20th century that interior architecture was recognized as an independent profession. The 20th century was a turning point in the institutionalization and development of interior architecture as a profession. With the influence of modernism, space design moved towards a more minimal, functional and user-oriented approach. However, World War II interrupted the developments in this field for a while. In the post-war period, new searches in the field of interior architecture and design came to the agenda. These searches required new approaches for cities and living spaces that were rebuilt after the destruction caused by the war. The rapid development of technology in today's world profoundly affects individuals' perception of reality, leading to radical changes at the social, cultural and individual levels. Technologies such as virtual reality (VR) and augmented reality (AR) have not only transcended the boundaries of the physical world, but also added new dimensions to people's lives by enabling the creation of alternative realities. This transformation has brought about a process in which individuals redefine the boundaries between reality and imagination and concretize experiences that were previously perceived only as an abstract concept. These technologies have pioneered revolutionary innovations in creative disciplines such as literature, cinema, video games and architecture. For example, in literature and cinema, VR and AR technologies allow readers and viewers to live in the story and experience it interactively, rather than simply presenting a story. The gaming industry, in particular, is perhaps one of the areas where these technologies are felt most intensely. Virtual worlds promise players not only an entertainment platform but also a completely different understanding of reality with immersive experiences that make them feel part of the story.

In the field of architecture, augmented and virtual reality technologies enable detailed experience of spaces in the design phase of projects before they are physically built. This not only speeds up the design process, but also allows designs to be optimized in terms of user experience. For example, before a building is constructed, it is possible for users to take a virtual tour and evaluate the functionality of the space.

These technologies encourage individuals to participate in experiences not only as consumers but also as creators. Simulations allow people to explore different realities on both an individual and societal level. For example, processes such as space exploration, the re-enactment of historical

events, or the visualization of complex scientific theories are no longer merely imaginative ideas, but have taken on a form that individuals can directly experience through technological means.

In this context, technology has not only expanded the physical world, but has also pushed the limits of human cognition and transformed the definition of reality into an ever-changing, dynamic concept. This transformation has the potential to shape the future cultural and social structures of humanity.

Jean Baudrillard's theory of distribution is an important point of reference in detailing the relations between reality, representation and hyperreality in the modern world. According to Baudrillard, in postmodern societies the distance between reality and simulations has become increasingly blurred. This has led to the construction of a new reality in their own right, with services that take the place of reality. Baudrillard calls this phenomenon “hyperreality” and argues that these structures, no longer merely a representation of reality, become a real reality in the users' experience. Baudrillard's theory provides a critical framework for transforming the perception of space. Structural spaces, in the traditional sense, gain meaning through the dispersal of their physical presence, what they represent or how they make us feel. This means that the space is not just a tangible space, but the construction of a reality that shapes users' coexistence, knowledge and experience. For example, spaces designed in digital games or sci-fi movies, despite having imaginary product structures that do not physically exist, create a sense of reality, albeit temporary, experienced by users.

Players in a digital gaming environment act entirely according to the rules, boundaries and dynamics of this digital reality, separating the physical information of the real world while exploring a virtual world. This creates a hyper-real experience where only a representation of the simulation appears, existing as a temporary reality in the player's mind and perception. In the same way, the spaces that appear in sci-fi movies not only provide a visual experience, but also create a sense of reality in their imagination and sensory perception. According to Baudrillard, it offers an alternative that “replaces” such realisms. That is, simulation creates a reality of reality in its own right, not just one of the realities provided by representation. This phenomenon is further reinforced by digital games, virtual reality (VR) applications and augmented reality (AR) experiences.

Baudrillard's premise shows that basing reality solely on physical presence is insufficient. Simulations create a new dimension of reality that does not physically exist but engages users' senses, perceptions and imagination. This is a phenomenon that expands the boundaries of creativity as wide-ranging as architecture, interior design, digital design and art.

Fictional spaces exist not only as products of design or technological innovation, but also as powerful vehicles for social, political and cultural critique. Such spaces form a metaphorical context within narratives and offer a critical perspective on the diaries that are widely distributed within them or to readers. Especially in fields such as literature and cinema, utopian or speculative fictions use space as one of the episodes of youth. Utopian fictions are often constructed on a basis that criticizes the oppression of authoritarian regimes, technological certifications or social injustices. Space is the focal point of these critiques and makes the viewer or reader think by confronting them with a dark future. Similarly, the Matrix series questions the details of the perception of reality, with the reality of another universe taking place within one universe. In the movie, people are separated from the world in which they physically exist and imprisoned in a simulation. Although this simulation, called the Matrix, appears to be a copy of reality, it is actually a device that keeps human consciousness under control. The locations in the movie continue to debate whether individuals can act with their own freedom, the limits of free will and the continued manipulation of consciousness. The Matrix is not only a science fiction story, but also a space for a deep public questioning of everyone's place in the face of reality and a critique of modernized technology-driven control mechanisms. Its fictional spaces allow the individual to explore their own consciousness and their relationship with their environment. Such narratives encourage the viewer or reader not only to observe the outside world, but also to question their own inner world. For example, in the Matrix series, Neo's awakening from reality is not only a story of liberation, but also a challenge to human consciousness and boundaries. The science fiction genre uses places as sites of inquiry, both physical and metaphysical. From interstellar voyages to dystopian metropolises, the nature of the sciences, structural features and possibilities of such places are explored.

In conclusion, Simulations and alternate realities have taken humanity's creativity, imagination and problem-breaking to new heights, with developments on a global scale. These digital constructs provide a radical transformation not only in the field of entertainment and design, but also in many fields such as education, health, science, art and social order. But these new layers of reality also raise important ethical and popularity issues. Fundamental concepts such as reality, identity and ethics are being redefined and debated in these technological features. Simulations and alternate realities can be reused in the 'real' environment. Where reality becomes indistinguishable from a simulation, people start to question “how much freedom” they are exercising or whether they are living a “real” life. This coincides with Jean Baudrillard's concept of “hyperreality”; hyperreality is a state of being where the reality of representation exists. Simulations and alternate realities are

multifaceted tools for increasing humanity's potential and enriching reality. However, these technologies need to be considered not only as elements of design or entertainment, but also as powerful tools with a combination of social, cultural and ethical uses. In the world of the future, the possibilities offered by these technologies will be shaped depending on how they are presented. In this process, it will be of great importance to question basic knowledge such as reality, identity and ethics, and to come together and be guided in this process.

