

## Mekân Bilinci: Kapsayıcı Tasarım Bağlamı ve Covid-19 Consciousness of Space: Inclusive Design Context and Covid-19

Fatma Merve UĞUR\*  
Prof. Dr. Seçil ŞATIR\*\*

DOI: 10.46641/medeniyetsanat.1009322

### Öz

Süregelen tarih boyunca mekân kavramı kullanıcısı da düşünülerek pek çok farklı açıdan pek çok farklı kitle ve düşünür tarafından ele alınmış ve incelenmiştir. Üzerine düşünceler üretilerek geliştirilmeye çalışılmıştır. Son dönemlerde bütün dünyayı etkisi altına alan, çözülmeyi bekleyen, küresel bir sorun haline dönüşen 'Covid-19' koşulları, yaşamları ve mekânları olumsuz etkilemektedir. Kapalı mekânlarda geçirilen zorunlu zaman diliminin hastalığın artışına bağlı olarak paralel ilerlemesi, mekânın kendi kapsamından farklı olarak, yeni bir boyutta irdelenmesinin gerekliliğini kullanıcılarına ve tasarımcılarına tekrar düşündürmüştür. Bu durum mekân kavramı bağlamında ve kapsamında yeni istekler, ihtiyaçlar, gereklilikler doğurmuş ve mekânın yeniden kurgulanması ve kullanımı konusunda tasarımcılar için mekâna farklı bir perspektiften bakma olanağı sunmuştur. Bu nedenle makale özgün olarak mekân kavramını bilinç bağlamında farklı bir açıdan ele alırken, kapsayıcı mekân kavramını da içinde barındırarak konuyu bir örneklem üzerinden değerlendirmiş ve geliştirmiştir. Makalenin yöntemi öncül olarak bilimsel araştırmalara ve çalışmalara çoğunlukla zemin hazırlayan ve araştırmacıların sıklıkla kullandığı araştırma yöntemlerinden biri olan literatür taraması ile başlamaktadır. Yapılan literatür taramalarından yola çıkılarak mekân kavramının çok farklı açılardan incelendiği saptanmış, mekânın kendi içerisinde kullanıcı bağlamında farklı gruplara ayrıldığı, özel ve genel mekânlar olarak adlandırıldığı gözlemlenmiştir. Makale kendine genel mekân bağlamında kapsayıcı mekân kavramını konu edinerek, araştırma sürecini analiz, yorum, 'Covid-19' önlemleri özgün tasarım örneği olan bir otel lobisi tasarımıyla desteklemiştir.

**Anahtar Kelimeler:** *Mekân Bilinci, Kapsayıcı Mekân, Covid-19, Yeni Tasarlanmış Genel Mekân*

### Abstract

Throughout the ongoing history, the concept of space has been discussed and studied by many different masses and thinkers from many different angles, considering its user. It has been tried to be developed by producing ideas on it. The conditions, lives and spaces of the 'Covid-19', which has recently taken the whole world under its influence, waiting to be solved and turned into a global problem, are negatively affecting lives and spaces. The parallel progression of the obligatory time spent indoors due to the increase in the disease has made users and designers think again about the necessity of examining the space in a new dimension, different from its own scope. This situation has given birth to new demands, needs and requirements in the context and scope of the concept of space and has provided the opportunity for designers to look at the space from a different perspective in terms of the reconfiguration and use of the space. For this reason, while the article originally addressed the concept of space in the context of consciousness from a different perspective, it also included the concept of inclusive space, evaluated and developed the subject through a sample. The method of the article begins with a literature review, which is one of the research methods that researchers often use and lays the groundwork for scientific research and studies. Based on the literature reviews, it has been determined that the concept of space

\* Yüksek Lisans Öğrencisi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İç Mimarlık Bölümü, İstanbul, Türkiye, fatmamerve.ugur@stu.fsm.edu.tr, ORCID: 0000-0001-8345-411X

\*\* Prof. Dr., Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İç Mimarlık Bölümü, İstanbul, Türkiye, sstatir@fsm.edu.tr, ORCID: 0000-0002-5530-5798

has been examined from many different angles, and it has been observed that the space is divided into different groups in the context of the user, and it is called private and public spaces. The article, by focusing on the concept of inclusive space in the context of general space, supported the research process with a hotel lobby design, which is an original design example with analysis, interpretation and 'Covid-19' precaution.

**Keywords:** *Space Consciousness, Inclusive Space, Covid-19, Newly Designed General Space*

## Giriş

İnsanlığın varoluşundan 21. yüzyıla kadar geçen zaman dilimi içerisinde insanlar kendi yaşam alanlarını ruhsal ve bedensel olarak belli sınırlar çerçevesinde belirlemeye çalışırken kendi gündelik yaşam pratiklerini gerçekleştirebilecekleri aidiyet alanlarını üretmişlerdir. Bu aidiyet alanlarının kullanıcılar için anlamlandırılmasıyla yerin ruhunu hissetmek ve var olunan anın farkında olma olgusu ile mekânın üretimleri çeşitlendirilmiştir. Altan (2012: 78) çalışmasında mekân hissini korunmuşluk ve çevrenmişlik duygularıyla ortaya çıktığını söylemiştir. Korunmuşluk ve çevrenmişliği simgeleyen sınırlar gerek zihinde gerçekleşen ve soyut ütopik temsilleri içerisinde barındıran gerekse somut olarak evrenin yüzeyinde üretilmiş olup insanların hayatını idame ettirebilmesi amacıyla yaşam içerisinde yerini alan bir nitelik taşımaktadır. Korunmuşluk ve çevrenmişlik kavramları, çağdaş gelişimler bağlamında kapsayıcılık kavramını da içine almış gibi görünmektedir. Çok ve çeşitli, bir bakıma heterojen kullanıcıların her türlü bedensel hareketleri ve farklı kimliklerinin geniş çaplı kapsanması ve korunması mekân bilinci içinde var olmak durumundadır.

Adıgüzel Özbek (2018: 135), beden hareketleri ile mekânın üç boyutlu statik homojenliğinin heterojen bir yapıya dönüştüğünü söylemiştir. İnsan fizyolojisi yani mekân kullanıcısının evrendeki bedensel mevcudiyeti, oranları, yer değiştirmeleri ile mekân, birbiri ile iç içe ve geçişlidir. Kullanıcının anlamlandırma sürecindeki farkındalığı ile kendi bedeninin mekândaki yerini mevcuttaki var oluş durumlarıyla kavrayarak kabul etmesi ve bu şekilde algılanan mekânın bütünleşme ile heterojen bir yapı olarak kendini var etmesi yeni üretimlerin meydana getirilmesi için altlık oluşturmaktadır.

İnsanlar sosyal varlıklardır. Edimlerin işe yarayan olgulara dönüştürerek yaşamlarını idame ettirirler. Birbirlerini etkileyebilir ve tetikleyebilirler. “Öznelerin gerçekleştirmiş olduğu her bir tavır, yaklaşım, eylem biçimi, toplumsal olana ilişkin bilgileri içermektedir (Karmaz, 2021: 67)”. İçinde buldukları mekânları içselleştiren ve mekânları bilinçle kullanan bireyler gündelik yaşam pratiklerine daha kolay uyum sağlayabilir.

Güncel olarak dünyayı etkisi altına alan ve gündelik yaşam düzeni içerisindeki dengeleri değiştirerek tüm dünyayı hızlı bir şekilde değişen düzene adapte olmak durumunda bırakan ‘Covid-19’ pandemisi, mekânların yeniden kurgulanması fikrini gündeme getirmiştir. Böylelikle bulaşı ve yayılımı arttıran, özellikle genel ve kapsayıcı kullanıma açık, kullanıcı yoğunluğu ve sirkülasyonu fazla olan alanların geçici ve kalıcı düzenlemeler ile tekrar ele alınması gereği açıkça kendini belli etmiştir. Mekânların tekrar düzenlenerek güvenli kullanım için steril hale getirilmesi bireyin ve toplumun sağlığı ve yaşamın idame ettirilebilmesi için esas kabul edilmelidir.

## Yöntem

Bu makale, mekân bilinci kavramını ele alırken, kapsayıcı mekânlar üzerinden irdelemiş, güncel olarak 'Covid-19'u da konu edinerek kapsayıcı bir mekân olarak tasarlanmış bir otel lobisi örneği üzerinden konuyu detaylandırmış ve değerlendirmiştir. Güncelde 'Covid-19' pandemisinin gündelik yaşam pratiklerini değiştirmesi ve irdelenen konu içerisinde yerini almasıyla mekânın yeni kullanım potansiyelleri örnek çalışma ile göz önüne çıkarılmıştır. Bu özellikleriyle makale çözümleme noktasında deneysel bir yöntem kullanmakta literatür taraması ile araştırılan ve elde edilen verileri örnek bir çalışma ile desteklemektedir. Mekân bilinci temelinde mekânı kullanıcı odaklı, edimsel ve olgusal olarak ele alan bu araştırma, genel ve kapsayıcı mekân kullanımında toplumdaki her bireyin eşit şartlarda hizmete ulaşmasını esas kabul ederek mekânın algılanma potansiyellerini değerlendirmiş, tüm çalışmayı sentezleyen matris ile analiz ve yorum yöntemleri kullanmıştır.

### 1. Mekân Bilincine Giriş

Mekânı kavramak, mekânın farkına varmak, onu içselleştirmek ve simgeselleştirmek veya somut, soyut simgeler ile imgeselleştirmek, bir araya getirerek bir ütopya haline dönüştürmek mekânı anlamının ve anlamlandırmanın sadece bir kısmını oluşturur. Solak'a (2017: 16) göre "bir şeyi temsil eden, başka bir şey olan simge, insanı kendiliğinden bir zihinsel sürece yönlendirerek o simgenin bütünü ve temsil ettiği şeyi bulmaya yönelmektedir". Mekânı kavramak ve bilincine varabilmek bir arayış içerisinde olmaktır. Bu arayış, zihinde örtük olarak var olanı, her bireyin kendine özgü yaşantısındaki makro zaman dilimi içerisinde geliştirdiği belleği ile mekânı farklı bakış açılarıyla ele almayı ve her bireyin kendi bilincinde var ettiği mekân kavramını ortaya çıkarmasını sağlamaktadır.

Mekân algısı bireysel olarak tutum ve davranışlara göre değişir ve şekillenir. Inceoğlu (2010: 7, 18)'na göre, "tutum, bireyin bir durum, olay ya da olgu karşısında ortaya koyması beklenen olası davranış biçimi olarak tanımlanabilir... Tutumlar, eylemlerin ortaya çıkması ve gelişmesi sürecinde etkin role sahiptirler". Eylemler mekânın oluşum sürecindeki rotayı belirler. Mekânı algılamak ve içselleştirmek farkına varmak veya farkındalık geliştirmek mekân bilinci kavramının karşılığıdır. Kullanıcının çevresindeki öğeler, çevresel uyarıcılar zihninde geliştirmiş olduğu mekân bilincini/algısını etkileyebilir. "Yani her şeyden yalıtık, başlı başına ve mutlak bir his dünyası veya duygu durumu yahut bir-hal-içinde-bulunma söz konusu değildir (Ökten, 2020: 224)". Mekân çevresi ile bir bütündür ve bütün olarak değerlendirilmeli ve kurgulanmalıdır.

Doğan Hasol'a (2017: 136) göre mekân kavramı "insanı çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemlerini sürdürmesine elverişli olan boşluk; boşluğun sınırlandırılmasıyla ortaya çıkan ve içindekilerin görsel izlenim ve algısına açık, belirleyici ortam" iken, Lefebvre'ye (2020: 215) göre "dar ve duyarsız bir rasyonellik, mekânın özünü ve temelini, bütünsel bedeni, beyni, el ve kol hareketleri vb. ihmal eder". Mekân sonlu ve sonsuz pek çok olguyu içerisinde barındırabilir. Mesafeleri uzatmak, kısaltmak, boşlukları doldurmak ya da yeni boşluklar açmak, yeni yüzeyler oluşturmak veya yüzeyleri ortadan kaldırmak-yok etmek ve efektif kullanım için yeniden değerlendirmek ve anlamlandırmak mekânın süregelen değişim ve dönüşüm süreçlerini içerisinde barındırır.

“(...) Frank Lloyd Wright, bir mekânı kapatan ve içeriği dışarıdan, içi dıştan ayıran duvarı kaldırmaya başlar. Duvar bir yüzeye indirgenir ve bu yüzey de şeffaf bir çepere... Işık evin içine bolca girer; ‘oda’dan doğa seyredilir. Bundan böyle maddilik, duvarların kalınlığının ve ağırlığının maddiliği artık mimaride baş rolü oynamamaktadır. Madde mekânın bir örtüsünden başka bir şey olmayacaktır; egemenliği, mekânı dolduran ışığa bırakır (Lefebvre, 2020: 309).”

Bu bakış açıları ile sayısız denemeler, mekânı ampirik bir olgu haline dönüştürmek ve sürekli yeni ve çağdaş üretimine devam etmek, ideali aramak adına, mutlak, bir bakıma kavramsallaşmış mekâna erişmek için etkili olacaktır. Diğer taraftan, mekân bilinci, daha da önemle, oldukça farklı kullanıcıların deneyimlerine göre, kapsayıcı mekânlara erişmek için araştırılmalıdır.

“Bireyin herhangi bir tutum konusuna olumlu ya da olumsuz duygular içinde olması önceki deneyimleriyle ilişkili bir durumdur (İnceoğlu, 2010: 21)”. Bu yüzden mekânın var olması ve anlam kazanması kullanıcı edimlerine ve deneyimlerine bağlı olarak, duyguların etkileriyle de değişebilir.

Mekân kapsayıcı nitelikteki kullanıcıyı yansıtırken, dönüştürebilir ve eylemleri yönlendirici nitelikte olabilir. Mekânların özgürleşmesi ve özgünleşmesi için mekân kullanıcıyı kullanıcı da mekânı etkiler ve değiştirir. Bu etkileşim sürecinde mekân kapsayıcı olarak kurgulanmalı ve yerin varlığı olarak çok çeşitli kullanıcı ele alınmalıdır.

Günel ve Esin’e (2007: 22) göre “mekân-kullanıcı iletişim ortamında algılanan ve okunan, tasarımcının düşüncelerinin somut göstergeleridir. Doğru kurgulanmış mekânsal göstergeler kullanıcının algılamasını etkileyerek olumlu davranışsal tepkilere yöneltecektir”.

Mekânın boşluklarını kullanıcı doldurur ve anlamlandırır. “Mekân, canlıların tüm eylemlerinin gerçekleştiği, bu eylemler aracılığıyla somutlaşan, toplumsal bir kategoridir (Maltaş Erol ve Görmez, 2016: 83)”. Böylelikle mekânın özdeşlik özelliği yavaş yavaş azalmaya ve kaybolmaya yüz tutar. Her bireyin zihnindeki anlamlandırma süreci yeni mekânı doğurur. Bu yeni mekân, bilinç ile üretilmiş ve her kullanıcı için ruhu olan, farkına vardığı bir ortam-yer haline dönüşmüştür ve gelişme süreci sürekliliğini korur.

### **1.1. Mekân Bilinci Temelinde Soyut Mekândan Somut Mekâna**

Mekânı algılayan, onun farkına varan zihin, bedeni harekete geçirir. Beden mekânı bilme ve somut bağlamda keşfetme adına mekân içerisindeki salınımına başlar. “Mekân yönelimlidir, onun içinde yönler ve boyutlar sarmalanmıştır, beden mekânda hareket ederken o boyutlara yerleşir, o boyutların içinde belirli bir mesafede perspektifte ikamet eder ve şeylere doğru yönelir (Alataş, 2020: 278)”. Mekânda salınan beden algısal süreci tamamladıktan sonra mekânın bilincine varır. “Algı bize özne ve dünyanın birlikteliğini bir deneyim alanı olarak sunar (Aydın, 2020: 81)”. Beden var olduğu alanda kendini var etmek için mekânı daha da fazla tanımak ve içkinleştirmek ister. Böylelikle içerisinde varlığını sürdürebilmek için var olma iç güdüsü ile gerçekleştirmiş olduğu eylemler onu mekânın tanımlayıcısı rolünü üstlenen bir yapıya bürür. Kullanıcı kendi soyut üretimlerine başlar. Bu soyut üretimler zamanın ilerlemesine paralel olarak artar, kullanıcılarının

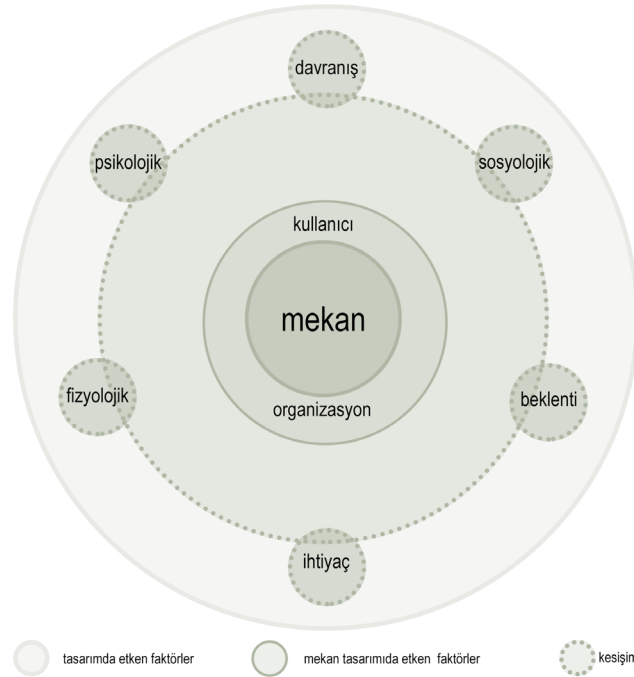
dimağına sığmayacak bir noktada somut üretimlere dönüşür. Somut üretimler gelişir ve mekânların bir parçası haline alır. Beden ve yerin birbiri ile olan etkileşimi mekânın yeni potansiyellerinin ortaya çıkarılmasına olanak verir. “Mekânın üzerinde yaşayan değil, mekânın içinde yer kaplayan değil; mekân ile birlikte olan ve mekânda vücut bulan beden, bir iletişim aracı olarak konumlanır (Alataş, 2020: 280)”. Bu bağlamda mekânda, “her yer parçası, kendisine uygun ruh halleri yaratır (Taburoğlu, 2020: 291)”. Bu ruh halleri mekânın üretimine destekçidir. “Şeylerle ve dünya durumlarıyla karşılaşan bedenlenmiş öznenin, şeylerin kendisine görünüşüne göre verdiği karşılık ya da tepki, kazanılan ya da edinilen alışkanlıklar olarak tanımlanır. “Bedenlenmiş özne tüm kapasitesi ile ve uzamlı bir varlık olarak şekli ve fiziksel özellikleri ile dünyaya açıktır ve ona yönelir (Aydın, 2020: 86)”.

### 1.1.1. Mekân Kavramı Temelinde Soyuttan Somuta Bilinç Gelişimi

Mekân tasarımı devingen bir süreç içinde soyut olarak bellekte başlar ve mekân kullanıcısının yaşadığı evrende çevresel etmenler, ihtiyaç, istek ve beklentiler dâhilinde somut olarak var edilir. Mekân farkındalığı, tasarımcının ve kullanıcının tasarım konusunda ortak bir noktada bir araya gelmesi ile oluşabilir. Demirkaya'ya göre (1999: 3) insan hareket eden bir yapıda olup, algıladıklarını bellekte saklar ve bir sonrakilerle birleştirir, bu şekilde mimariyi hisseder. Kullanıcı mekânda sürekli ve devinimli bir hareket içindedir. Sabit olarak düşünülmesi durumunda mekân kullanıcısının psikolojik, fizyolojik, çok yönlü ihtiyaç ve beklentilerinin göz ardı edilmesi söz konusudur. Bu yüzden fizyolojik ve psikolojik parametreler her bir kullanıcı bazında ayrı ayrı düşünülerek ve değerlendirilerek mekânın tasarımına yansıtılmalıdır.

Demirkaya (1999: 5) “bir yapıyı sadece üç boyutlu bir kütle olmaktan çıkaran özellik, bir mekâna sahip olmasından kaynaklanır. Yapı onun sayesinde en boy ve yüksekliğin ötesinde bireyin devingenliğinden kaynaklanan anlık yaşantılarla edinilen bir mekân boyutu kazanır”. Mekândaki yerini, her anda ayrı ayrı tanımlayan ve kendini var eden kullanıcı, mekânı kendine özgü kılmaya başlar ve mekânı içselleştirir. İyi bir tasarım süreciyle soyuttan somuta tasarlanarak ortaya koyulmuş mekânın kullanıcı ve tasarımcı özelinde kendisine sorulan; nasıl bir mekân, kullanım amacı nedir, kullanım ve kullanıcı potansiyelleri nelerdir vb. gibi sorulara kolaylıkla net tutarlı ve anlaşılabilir cevaplar vermesi beklenir.

Bir mekânın tasarımı kullanıcısında bağımsız olarak düşünülemez. Kullanıcının mekân içerisindeki bedensel sınımları (Görsel 1) mekânı anlamlı kılacaktır. Soyut süreç de tasarımın bir parçası olarak tasarlanan her bir beden hareketi mekânın somut tasarım sürecinde organizasyonunu meydana getirir. Organizasyon mekân içerisinde kullanıcıyı yönlendirir ve mekânın kullanım potansiyellerini ortaya koyar. Mekân tasarımı yapılırken kullanıcı özelinde psikolojik, fizyolojik, sosyolojik, davranış, ihtiyaç ve beklenti gibi faktörler göz önünde bulundurulur. Ancak bu doğrultuda kullanıcılar tasarlanan mekânın kullanım potansiyellerini tam olarak erişebilirler ve mekânın farkında olabilirler.



**Görsel 1.** Mekân Tasarımında Etken Faktörler ve İlişkileri

## 1.2. Mekân Bilinci Temelinde Kapsayıcı Mekânlar

Mekânın farkında olmak, bilinç geliştirmek, mekânı deneyimlemek, belki daha çok ortak kullanım alanlarında söz konusu olur. Çünkü bu alanlarda çok sayıda ve türde kullanıcılar var olacaklar, yine oldukça farklı toplumsal eylemlerde bulunacaklardır. Maltaş Erol ve Görmez (2016: 83) mekânı toplumsal bir kategori olarak tanımlarken canlıların ve tüm eylemlerin gerçekleştiği, bu eylemler aracılığıyla da somutlaşan olarak değerlendirmiştir. Bu doğrultuda mekânı kullanıcı ile ölçmek ve kullanıcıların eylemleri doğrultusunda değişen ve şekil alan olarak değerlendirmek gereklidir.

Mekân bilincinin, ortak kullanım alanları temelinde, genel mekânlarda ya da kentsel kamusal mekânlarda ele alınışı, birbirinden oldukça farklı, düşünsel ve fiziksel yapılarıdaki kullanıcıların bir arada olmalarını gerektirmektedir. Çocuk, genç, yetişkin, yaşlı, hamile, yaralanmış, bedeninin bir parçası hasar görmüş, tekerlekli sandalye ya da baston kullanan, özel baston yordamıyla yürüyen, sesleri duymayan, güçsüz kalmış, yavaş yürüyen ya da koşan, zıplayan vb. oldukça çeşitli kimlikli kullanıcılar aynı ortamlarda hoşgörü ile yaşamak durumundadırlar. Bu bağlamda, ortak kullanım alanları, bu mekânları birlikte yaşayacak olan bütün insanları eşdeğerde ve bir bütün olarak kapsayacaktır. Burada kapsayıcı mekân kavramı, daha geniş ve daha özelleşmiş bir anlam ifade etmektedir. Uluslararası düzeyde, herkes için tasarım ya da evrensel tasarım kavramlarının içeriklerini toparlayan, yukarıda değinildiği gibi çok çeşitli yetenek ve yapıda kullanıcıların birlikte yaşayacakları ortamların eşdeğerde kullanımına yönelik bir mekânı tanımlamaktadır.

İngiliz Standartlar Enstitüsü (The British Standards Institute), kapsayıcı tasarımı, “temel ürün ve/veya hizmetlerin, özel bir uyarılma veya özel bir tasarıma gerek duyulmaksızın, makul olan en fazla sayıdaki kişi için ulaşılabilir ve kullanılabilir olarak tasarlanması” olarak tanımlamıştır (British Standards Institute, 2005). Kapsayıcılık kavramı, eş değerli imiş gibi bazı kavramları çağırır; örnek:

“ulaşılabilirlik; tasarım veya ürünün gerçekleştirilmesi aşaması bittikten sonra da düşünülebilirken, ‘kapsayıcılık’ kavramı, tasarım sürecinin başından itibaren bir kriter olarak karşımıza çıkmaktadır... Ulaşılabilirlik, yapı girişine rampa eklemek, kapsayıcılık ise rampanın tasarımının, mümkün olan en geniş kullanıcı kitlesi tarafından kullanılıyor olmasının desteklenmesidir (Ergenoğlu, 2013: 26)”.

### 1.3. Mekân Bilinci Temelinde Edimsel ve Olgusal Mekânlar

Mekânın algılanması bağlamında, bellekte zihinsel sürecini tamamlayan soyut üretimin kullanıcının beden hareketleri ve yer değiştirmeleri ile mekân boşluğunda uygulamalı bir durum olarak sonsuz üretimlerine devam etmesi, mekân kavramının kullanıcısı üzerinde iki şekilde ele alınması fikrini beraberinde getirir.

Bunlardan ilki bellekte zihinsel sürecine başlayan yani mekânın farkında olarak üretilen edimsel (eylemsel) mekânlardır. Bunlar ideler ile meydana getirilen ve mekânsal üretimin temel taşlarını oluşturan kök üretimlerdir. Bu ilksel üretimler kullanıcı bazlı ve buna bağlı olarak görecelidir. Çevresel, psikolojik, sosyolojik bağlamda bazı parametreler idelerin şekil almasında yönlendirici rolü üstlenebilir. Burada önemli olan üretimin başlayacağı alan ile ilk karşılaşma sürecinde tabula rasa gibi olan yerin mekâna ve mekânsal üretimlere dönüşmesi esnasında kök yalın ve etkilenmemiş edimlerin nasıl gelişeceği ve nelere bağlı olarak devineceğidir. Bununla birlikte ilerleyen süreçte belirleyici olarak önem arz eden mekânın felsefi anlamda nesnesi ve buna bağlı olarak varlığı olan kullanıcının kendini hangi noktada, nasıl konumlandığı ve mekânın içerisine ne kadar müdahale etmek istediği, kendini mekân ile ne kadar özdeşleştirerek içerisinde var olmak istediğidir.

İkincil olarak ele alınması gereken durum ise olgusal mekân kavramıdır. “Olgusal mekânlar, kişi-yer ilişkisini sorunsal açıdan yansıtan, dönüştürülmüş, anılaşırılmış yerlerdir; yalnızca topografik bir yer değil, anlam üreten, anıları barındıran, kişinin iç dünyasını yansıtan bir değerdir (Korkmaz 2015: 82)”. Zihinsel üretim sürecini tamamlamış mekânın evren üzerinde var edilme, gerçekleştirilme isteğiyle nesnesi olan kullanıcı vasıtasıyla soyut mekândan somut mekâna geçiş için ara alanlar arar. Bu ara alanlar aynı zihinde olduğu gibi nesnesi için tabula rasa niteliği taşır. Bu alanları donatacak ve anlamlandırarak olan, farkına varma durumuyla, içselleştirecek olan yerin nesnesi olan kullanıcısıdır. Alan içerisindeki serbest salınımı, yer değiştirmeleri olgusal olarak mekânın tanımlayıcı halini alır.

### 1.4. Kapsayıcı Tasarım Mekânları

Toplum içindeki tüm bireylerin toplumun kullanımına açık mekânlara, özgür ve eşit bir şekilde erişebilmesi esastır. Toplum içerisindeki bütün bireyler aynı sosyolojik psikolojik ve fizyolojik şartlar altında olamayabilir. Sosyal yaşamı destekleme bağlamında, yerel yönetimler ve tasarımcılar teşvik edici, erişilebilir, evrensel tasarımı ya da kapsayıcı mekânları destekleyici, toplumdaki her bir birey de konu ile ilgili hassasiyet içerisinde

olmalıdır. Genel ve ortak kullanım alanları bu doğrultuda tasarlanmalı, var olanlar revize edilmeli ve tekrar değerlendirilmelidir.

Mekân kullanımına yönelik olarak fiziksel ölçüler ve ölçütler doğrultusunda belirlenmiş normlar vardır; fakat bu normlar tüm kullanıcılar için aynı ölçüt kategorisinde değerlendirilemez. Toplum içerisinde fizyolojik ihtiyaçlarını normlara göre karşılayamayan bireylerin mekânı algılaması normlar dahilinde değerlendirilemez. Ya da engelliler, yaşlılar, hamileler, çocuklar vb. güçsüz, vb. farklı ölçü ve özellikte olan bireylerin ayrı muamele görmemesi için nesnelere ayarlanabilirlik, mekânlarda eşdeğerlilik, aynı kentsel mekânlarda erişilebilirlik, ya da engelsiz ulaşım vb. yaşam kolaylıklarının varlığından söz edilir.

Her kullanıcı kendi içerisinde bulunduğu fizyolojik ve psikolojik duruma göre mekânı algılar ve kullanır. Bu bağlamda Zeyrek Çepehan ve Güller (2020: 386) tasarımın her kullanıcı için kapsamlı, erişilebilir, bilgilendirici ve esnek olduğuna değinmiş, engelli kısıtlı ve ötekileştirmeye çalışılan bireylerin ihtiyaçlarına da cevap verebilen tasarımların önemini vurgulamıştır. Kapsayıcı Tasarım (Inclusive Design), insanlardaki “engel” olarak tanımlanan tüm farklılıkları dikkate alarak kimseyi dışarıda bırakmadan tasarım çözümleri üretmeyi amaçlayan bir metodoloji, bir bakış açısıdır. Farklılıkları engel ve kısıtlayıcı bir unsur olarak değil, daha iyi tasarım yapabilmek için bir fırsat olarak değerlendirir (<https://sherpa.blog/sozluk/kapsayici-tasarim-inclusive-design-nedir>).

#### 1.4.1. Evrensel Tasarım Kavramı ve İlkelerinin Çağdaş Bağlamı

“Evrensel tasarım”, tüm ürünlerin ve çevrelerin, yaş, beceri ve durum farkı gözetmeksizin pek çok kişi tarafından kullanılabilmesini olanaklı kılan, bütünselleşme sağlayan bir tasarım yaklaşımı olarak tanımlanmaktadır. Yaklaşım, ürün tasarımından, mimarlığa ve kentsel tasarıma, çevre kontrolü sağlayan basit sistemlerden, karmaşık bilgi teknolojilerine kadar değişen ölçekleri kapsamaktadır (Dostoğlu, Şahin, Taneli, 2009)”.

Evrensel Tasarım İlkeleri başlı başına bir konudur ve bu çalışmada her bir ilkeden kısaca söz edilip bir otel lobisi içinde engelli bireylere yönelik olarak ve Covid-19 bağlamını da unutmaksızın nasıl önlem alınabileceğine dair düşünce geliştirilecektir.

Evrensel Tasarım İlkeleri: (Şatır vd. araştırmasından özü alınmış olarak, 2018: 349-354).

<b>1. Eşit Kullanım (Equitable use)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>◦ Hiçbir kullanıcı dışta bırakılmamalıdır.</li><li>◦ Herkes için erişim aynı olmalı ya da eşit kullanım desteklenmelidir.</li><li>◦ Tasarım değişik yetenekteki insanlar için kullanışlı ve ilgi çekici olmalıdır.</li><li>◦ Kullanıcıların güvenliklerinin ve mahremiyetlerinin sağlanması konusunda da adil ve eşitlik ilkesine uyulmalıdır.</li></ul>	<b>2. Esnek kullanım (Flexible use)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>◦ Kullanım yöntemleri seçenekleri ya da tercihleri içermelidir.</li><li>◦ Tasarım, farklı yeteneklerin, becerilerin tercihlerine izin vermelidir.</li><li>◦ Kullanıcıların kararlarını zorlamamalı, doğru karar vermelerini sağlamalıdır.</li><li>◦ Kullanıcının hızı, hassaslığı ve alışkanlıklarına uyulanabilmelidir.</li></ul>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



<p><b>3. Basit ve sezgisel kullanım (Simple intuitive use)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Tasarım, kullanıcı beklentilerini desteklemeli ve farklı dillere uyarlanabilmelidir.</li> <li>◦ Teşvik edici olmalı ve mümkün olduğunca geri beslemeli olmalıdır.</li> <li>◦ Kullanıcıların bilgi, deneyim, dil ya da konsantrasyon düzeylerinden bağımsız olarak, sistem basit ve sezgisel kullanıma sahip olmalıdır.</li> <li>◦ Tasarım, sistem, gereksiz yere karmaşık ve anlamakta zorlayıcı olmamalıdır.</li> <li>◦ Okuryazarlık ve dil becerilerine geniş çaplı hizmet etmelidir.</li> </ul>	<p><b>4. Algılanabilir bilgi (Perceptible information)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Tasarım etkili bilgi iletişimi sağlamalıdır; çevre koşulları, kullanıcı yetenekleri vb. engel olmamalıdır.</li> <li>◦ Temel bilgiler sunulurken, görsel, sesli, dokunmatik vb. farklı sunum biçimleri ile destek verilmelidir.</li> <li>◦ Önemli ve temel bilgiye vurgu yapılmalı, çevresel bilgiden açıkça ayırt edilmelidir.</li> <li>◦ Bilgi sunumu farklı araç ve teknikleri desteklemeli, farklı duyuşal yeteneğe sahip insanların erişimine ve okunabilirliğine olanak sağlamalıdır.</li> <li>◦ Duyu yetenek ve becerileri kısıtlı bireylerin kullandıkları araçlar ve tekniklerle uyumlu tasarımlar geliştirilmelidir.</li> </ul>
<p><b>5. Hata toleransı (Tolerance for error)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Yanlışların veya istenmeyen davranışların sebep olduğu etki ve zararı en aza indirmelidir.</li> <li>◦ Potansiyel tehlikeli durumlar kaldırılmalıdır.</li> <li>◦ Potansiyel tehlikeler uyarılarla bildirilmelidir.</li> <li>◦ Tasarımlarda, arıza, hata, ya da bozulmalara karşı güvenlik önlemleri alınmalıdır.</li> <li>◦ Bilinçsiz kullanımların önlenmesi ya da en aza indirilmesi için, tehlikeli olabilecek durumlarda, algılara yönelik ve dikkat çekici önlemler alınmalıdır.</li> </ul>	<p><b>6. Düşük fiziksel güç (Low physical effort)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Tasarımın ya da sistemin kullanımı rahat olacak şekilde tasarlanmalı, fiziksel çaba ve yorgunluğu en aza indirmelidir.</li> <li>◦ Kullanım esnasında, herkes için makul olan kuvvet sarfiyatı doğru hesaplanmalıdır.</li> <li>◦ Sistemin fiziksel tasarımı kullanıcının işlemler sırasında doğal vücut duruşunu korumasına izin verilmelidir.</li> <li>◦ Tekrarlı veya sürekli devam eden işlemlerden sakınılmalı ya da aza indirilmelidir.</li> <li>◦ Fiziksel güç kullanımının uzun sürelerde kullanılması engellenmelidir.</li> </ul>
<p><b>7. Yaklaşım ve kullanım için yeterli alan (Size and space for approach and use)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Kullanıcıların vücut boyu, duruşu ve hareketliliği ne olursa olsun, sisteme erişilmeli ve kullanılabilirdir.</li> <li>◦ Oturan ve ayakta kullanıcılar için önemli elemanlar her zaman görünür yerde olmalıdır.</li> <li>◦ Bütün fiziksel parçalar rahatlıkla ulaşılabilir olmalıdır.</li> <li>◦ Haptik (tutma, kavrama) kullanımlarda, kulüp/tutamak vb. boyutları ve de çapları en küçük/en büyük, en zayıf/en güçlü, en sağlam/ en hasta, el yerine kol ya da ayağını kullanan vb. durumlar olabildiğince dikkate alınmalıdır.</li> <li>◦ Yardımcı araçlar, yardımcı kişiler için gerekli alan bırakılmalıdır.</li> </ul>	<p><b>Evrensel Tasarım İlkelerinin Covid-19 temelinde ele alınması konusu:</b></p> <p>İçinde yaşadığımız dönemde bir taraftan Covid-19 salgını, diğer taraftan zaten son derece önemli olan evrensel tasarım ilkelerinin hem insan yaşamları ve hem de sürdürülebilirlik bağlamında giderek artan önemi ortaya çıkmaktadır. Yanısıra bu çalışmanın araştırma alanı olan mekân bilincinin algısal, edimsel, olgusal boyutları vb. giderek çoğalan ve karmaşıklaşan kavramların bir potada ele alınacak olması, bu çalışmanın sonuca vardırılan olmazsa olmazları durumuna gelmektedir.</p>

#### **1.4.1.1. Evrensel Tasarım İlkelerinin Covid-19 Bağlamında Özetlenerek Değerlendirilmesi**

Hiç kimsenin dışarıda bırakılmadığı, güvenlik ve mahremiyetlerin korunduğu bir eşit ortam yaratılmalıdır (1). Covid-19 salgını da herkes için eşdeğerde bir koruma uygulamasını gerektirir.

Kullanıcı kararlarının ve beklentilerinin zorlanmadığı ve farklı yeteneklere, becerilere izin verildiği bir tasarım düşünülmelidir (2). Farklı yetenekler söz konusu olduğunda, Covid-19 salgını için değişen bir durum olmaz; çünkü bütün yetenekler eş değerde korunacaktır.

Kullanım karmaşık olmamalı, bilgi, deneyim, dil, konsantrasyon düzeylerinden bağımsız olarak, sistem son derece basit ve sezgisel kullanılabilir olmalıdır (3). Covid-19 salgını sırasında basit ve sezgisel kullanıma daha da çok gereksinim duyulmaktadır.

Etkili bilgi iletişimi sağlanırken, kullanıcıların kısıtlı duyu yetenek ve becerileri dikkate alınmalı, tasarım kolay algılanabilir olmalıdır (4). Kullanıcıların kısıtlı duyum, algı, becerileri söz konusu olduğunda, Covid-19 salgınının bulaşmasına karşı daha da dikkatli olunması gereklidir.

Hataların, istenmeyen davranışların ve bilinçsiz kullanımların sebep olacağı etki ve zararlar için öncelikli önlemler alınmalı ve zararlar minimum düzeye indirilmelidir (5). Covid-19 salgınında, kullanıcıların kendilerini korumak adına tasarımların hata payı bırakmaması önem taşır.

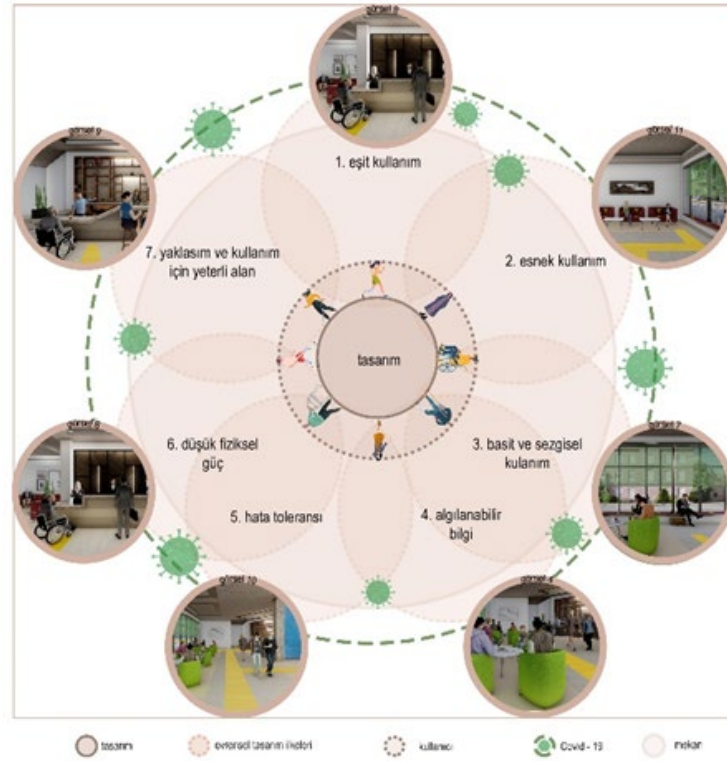
Herkes için eşdeğerde bir kuvvet sarfiyatı hesaplanırken, fiziksel güç harcama durumunun uzun süreli olmaması sağlanmalı, beraberinde fiziksel yorgunluğu en aza indirmek ve herkesin kolay erişebileceği durumu tasarlamak gereklidir (6). Covid-19 salgınına yakalanmış olanların kuvvetten düşecekleri de hesap edilerek evrensel tasarım kavramı bu gruba davranışını eş değerden de öteye götürecektir.

Kullanıcıların beden yapıları ve hareket özellikleri ne olursa olsun, gerçekleşecek tasarımlara, oturma, ayakta, fiziksel parça, haptik vb. her konum ve durumda yaklaşım ve kullanım çok kolay olmalıdır (7). Her türlü beden hareketleri için, nesne parçaları ve de haptik kavramının konusu olan tutma, kavrama hareketleri Covid-19 sırasında durumu değiştirmez.

Mekân bilinci temelinde ele alınmak üzere olan konulardan, mekân algısı, kullanıcıların mekân içinde varoluş durumları, düşüncede var olan eylemlerin somut olarak gerçekleşme durumu, kullanıcı merkezli tasarım vb. konular, "Evrensel Tasarım" ilkelerinin temel özelliklerinde bulunan yedi adet ilkenin gerçekleşmesine kullanıcılar arasında ayırım yapmaksızın destek veren, mekân tasarımının vazgeçilmez özellikleridir.



**Görsel 2.** Dünya toplumlarında bireyler farklılıkları ile heterojen devasa bir grubu temsil ederler.



**Görsel 3.** Makale araştırması, üç ana konu bağlamında gelişmektedir; mekân bilinci, kapsayıcı mekân ve Covid-19. Üç ana konu bağlamında sentezlenmiş diyagramda bireyler ve kapsayıcı tasarım kavramı hem merkez noktaya yerleştirilmiş ve hem de özgün proje çalışması ile çevrelenmiştir. (Görsel 2 ve 3 (1) nolu yazarın tasarımıdır.)

Görsel 2’de, toplumu oluşturan tüm bireylerin bir merkez etrafında toplanmaları ile eşitlik olgusu vurgulanmıştır. Merkezi çevreleyen ana daire bireyi ve tasarımı kapsayan mekânı simgelerken, hem birbirleri ile kesişen hem de yedi adet evrensel tasarım ilkesini temsil eden tanımlar yer almaktadır.

Görsel 3’te, dünyayı etkisi altına alan ve tüm bireylerin yaşamlarını zor koşullarda etkileyen ve değiştiren Covid-19 virüsü, noktalı daire içinde sembolik olarak çepeçevre tanımlanmıştır. Daha içteki alanda, yedi adet evrensel tasarım ilkelerinin adları yer almaktadır. Dıştaki büyük dairelerde ise, özgün proje çalışmasının ayrı ayrı, evrensel tasarım ilkelerinin temsil edildiği kapsayıcı mekân çalışmaları yer almaktadır.

## 2. ‘Covid-19’ Temelinde Kapsayıcı Mekânlar

Sürekli bir gelişim ve dönüşüm içinde olan dünyada en eski dönemlerden itibaren, zaman zaman salgın hastalıklar toplu ölümlere, büyük fizyolojik hasarlara sebep olmuştur. Covid-19 da bunlardan birisidir. İki yıldan beri birkaç varyantı ile çok hızlı gelişim göstererek insan yaşamlarını ileri düzeyde sınırlandırmış, hastaneler dolmuş, okullarda eğitimler uzaktan gerçekleşmiş, ihtiyaçlar uzaktan, sanal ortamlarda giderilmiş, seyahat ve sokağa çıkma sınırları konulmuş ve neredeyse tüm yaşam sekteye uğramıştır.

Bu bağlamda insanların toplu olarak bulunduğu genel mekânların daha doğru bir tanımla kapsayıcı mekânların, tasarımlarında hijyen, sosyal mesafe ve izolasyon ihtiyacından doğan zorunlu koşullar göz önünde bulundurularak ve öncelikle mekân organizasyonlarına yansıtılarak tasarımlar gerçekleştirilmiştir. Mekân içerisinde kullanıcıyı yönlendiren işaret ve amblemlere yer verilmiştir. Covid-19 pandemisi kapsamında, değişen yaşam düzenine bağlı olarak kapalı ve bireyin kullanımına tabi mekânlarda geçirilen sürenin artması ile mekânlar da gerek soyut gerekse somut boşluklar haline dönüşmüş ve deneyimlenmiştir. Yeniden deneyimlenen mekânlarda ön planda sağlık ve kapsayıcılık olmak kaydıyla, işlev, izolasyon, rahatlık, kolaylık gibi kavramlar öne çıkarılarak, tasarım olgusunun ayrılmaz bir parçası olarak düşünölmeye başlanmıştır.

Mekân içerisindeki zemin, duvar, tavan yüzeylerinde kullanılan malzemeler, pencere açıklıkları, havalandırma, temiz hava girişi, ısıtma ve soğutma sistemleri, aydınlatma, gün ışığı miktarı kavramları da yeniden ele alınmış ve hasta bina sendromu kavramı yeniden gündeme taşınmıştır. Çağlar (2020: 64) araştırmasında hasta bina sendromu için, yapı içerisindeyken var olan fakat yapı terkedildikten sonra varlığını yitiren, yapının tasarımı ve üretimi sırasında meydana gelmiş sistemsel yanlışlıkların ve yanlış malzeme kullanımını neticesinde kullanıcı üzerinde sağlıksal bozukluklar bırakan olarak değinmiştir. Toplu olarak kullanılan mekânların tekrar ele alınması fikri ile genel mekânlarda dahi sosyal mesafe ve güvenli bireysel alanın oluşturulması buna yönelik gerek mekânda bütünün değerlendirilmesi gerekse mekânı tamamlayan donatılar bağlamında bir değerlendirme yapılması gerekliliği öne çıkmış, hastalığın bulaşıcılığını azaltmak ve ortadan kaldırmak adına yapılan yeni çalışmalar literatürde yerini almıştır.

## 2.1. Mekân Bilincinin, Kapsayıcı, Algısal, Edimsel, Olgusal, Kullanıcı Odaklı ve 'Covid-19' Kapsamında, Matris İçinde Analizi ve Değerlendirilmesi

Makale içerisinde mekân kavramı birden fazla farklı bakış açısı ile ele alınmıştır. Başta, kapsayıcı kavramı olmak üzere, edimsel olgusal, algısal, kullanıcı odaklı kavramlar ele alınmış, 21. yüzyıl özelinde güncel bir yaklaşım olarak 'Covid-19' ile paralel olarak değerlendirilmiştir. Kavramların değerlendirilmesi, matris içinde analiz edilerek, sentez çalışması yapılmış ve yorumlanmaya çalışılmıştır.

Mekân tasarımının bilinçli kılınmasında, düşünce sürecini anlamlandırabilmek için öncül olarak mekânı gerçek kılacak etkenlerin sırasıyla özümşenerek değerlendirilmesi gereklidir. Bu makalede ise, öne çıkan kavramların özümşenmesi, matris içinde analiz edilerek ve olabildiğince yorumlanmaya çalışılarak elde edilmek istenmiştir.

Son on yıllarda hemen bütün uygulamalı tasarım alanlarında, kullanıcı deneyimi kavramı ön planda ele alınmakta ve uygulanmaktadır. Bu kavram, özellikle de kapsayıcı tasarımlar temelinde uygulama bulduğunda, hiçbir ayırım söz konusu olmaksızın, bütün kullanıcılara;

“...ürün veya hizmetlerin kullanıcılar için anlamlı bir deneyim sunmasını hedefler... Bir kullanıcının ürünle etkileşimini etkileyen her şey kullanıcı deneyimi (UX) kapsamına girebilir... Böylece, ürün veya hizmetin tasarımı hem estetik hem de erişilebilirlik açısından optimizasyon sürecinden geçer (armantasarim.com/kullanici-deneyimi-tasarimi-ux-design-nedir)”.

Pallasmaa (2020), araştırmasında, bedeninin deneyimine değinerek, bedeninin bildiği ve anımsadığını kaleme almış, algılamının, belleğin ve imgelemin sürekli etkileşim halinde olduğuna değinmiş, eserin gözlemcinin bedeniyle etkileşirken deneyimin üreticinin bedensel duyularını yansıttığını söylemiştir. Bu durumda ruhsal ve bedensel üretim ve deneyimlerin mekânı geliştireceği, değiştireceği ve dönüştüreceği yadsınamaz bir gerçektir. Mekân deneyimlendikçe anlamlandırılabilir. Kapsayıcı mekânda ise mekânı deneyimlemek, herkes için eş değerli olduğunda mekânı mutlu yaşamak için de herkes için anlamlıdır.

**Tablo 1.** Mekânın Bilinç Temelinde Soyut Edimsel, Olgusal, Algısal, Kullanıcı Odaklı, Kapsayıcı ve Covid-19 Kapsamında Matris Analizi

Mekân kavramı / Mekân bilinci	Soyut mekân	Somut mekân	Kapsayıcı mekân	Mekân algısı	Sentez
<b>Mekân bilinci</b>	Mekânı içkinleştirmek deneyimlemek ve farkına varmak	Bedenin mekân da kendini var etmesi kendine evrende yer tanımlaması gerçekleştirme güdüsü	Genel kullanım alanlarını kullanıcılar için eş değerde tasarlamak ve uygulamak	Algılananı içkinleştirmek ve benlikle özdeşleştirmek	Mekânın tasarımı bellekte başlar ve parametreler doğrultusunda soyutdan somuta doğru bir düzende evrendeki yerini alır.
<b>Edimsel mekân</b>	Mekân kullanıcı deneyimleriyle şekillenir. Deneyim kapsayıcılık için de önem taşır.	Mekânı gerçekleştiren zihinde oluşturulan kök düşünceler, öncül üretim.	Kapsayıcı olarak Şekillendiren ve oluşturan toplumsal düşünceler ve görüşler	Bellekte oluşan soyut mekânın kullanıcının kendi parametrelerinde gerçekleştirilmemiş üretimi	Mekânın öncül üretimi bellekte yer alır. Soyut ya da somut gelişir
<b>Olgusal mekân</b>	Bellekteki mekânın tutumsal davranışlar içindeki durumu	Kullanıcı davranışlarına göre olgunlaşan	Toplumun eşdeğer davranışlarına göre olgunlaşan mekân	Genel ve bireysel tutumlar ile değişen	Mekân değiştirir onu şekillendiren toplum ve bireydir.
<b>Kullanıcı odaklı – Kapsayıcı mekân</b>	Kullanıcının sosyolojik psikolojik ve fizyolojik durumu göz önünde bulundurarak mekânın kullanıcı tarafında bellekteki üretimi	Belirlenen genel normların her birey için aynı kategori içerisinde değerlendirilmesi gerektiği bilinci vardır.	Kullanımda her birey için aynı ölçütte kabul gören ve herkes için eşit koşulların varlığı bilinen mekân	Her birey mekânı kendi fizyolojik potansiyellerinde kullanabilir. Çünkü, tasarım herkesin mekân algısını eş değerde ele alır	Mekân her birey için aynı özelliklerde değer bulur; farklı kişilere eş değerde davranış, ve eşit kullanım hakkı kazandırılır.
<b>Covid-19</b>	Bellekteki mekânın somutlama evrenine adaptasyonu	Salgın sürecinde yeni üretimler ve yeni kullanım potansiyelleri	Sosyal mesafe, her bireyin kendi kişisel koruma alanı için zorunlu olduğunda herkesi kapsar	Değişen koşullar dahilince değişen bakış açısı ve üretimler	Var olan mekânları gözden geçirmek ve revize etmek, yeni tasarlanacak mekânlar için salgın hastalıkları dikkate almak demektir.

### 2.1.1. Mekân Bilincinin, Kapsayıcı, Algısal, Edimsel, Olgusal, Kullanıcı Odaklı ve 'Covid-19' Kapsamında, Matris İçinde Analizlerinin Yorumlanması

Mekânın tasarım süreci deneyimseldir, bellekte başlar ve belli parametreler doğrultusunda soyutdan somuta doğru bir düzen içerisinde gelişir.

Mekânsal bilinç kavramını geliştiren deneyimci, bir bakıma kullanıcı, mekânı içselleştirerek, kapsayıcı mekân tasarımının yeni deneyim potansiyellerini tasarıma dahil eder. Kullanıcı deneyimi ile her tür ve her kimlikteki beden kendini mekânda var eder, yani kendi evreninde kendi yer tanımlamasını oluşturur.

Mekânın ilk kök üretimleri zihinde başlar; var olma dürtüsü mekânı gerçek kılar. Kendini gerçek kıldıran mekân, evren üzerinde değişen zamana paralel olarak değişir, dönüşür, devinir ve gelişir.

Mekânların değişmesinde bir diğer etken rol toplumdur. Toplum mekân düşüncesini yönlendirebilir, değiştirebilir ve geliştirebilir.

Kapsayıcılık kavramı temelinde tasarım, kullanıcının içinde bulunduğu sosyolojik psikolojik ve fizyolojik durumu göz önünde bulundurarak, bellekteki üretim mekânı kullanıcı tarafından değerlendirilmelidir. Mekânın tasarım sürecinin anlamlandırılması tek boyutlu algılama ile yanlış yorumlanır ve saptırılabilir. Mekân bütüncül olarak ele alınmalı ve farklı parametreler bağlamında birlikte değerlendirilmelidir.

Toplum oluştururan her bir birey mekânları ancak kendi fizyolojik ve psikolojik durumu kapsamında değerlendirebilir. Böyle bir durumda tüm bireyler için eş değer ve uygun koşullar oluşturulmalıdır.

Kapsayıcı mekân bağlamında, toplumdaki her birey eşittir. Basit ve sezgisel kullanımı hak eder, herkese uyan esnek kullanımları gerektirir. Kullanım her birey için kolay algılanabilir olmalıdır. Hata paylarının en az olduğu kullanımları ister. Kullanım düşük fiziksel gücü hesap etmelidir. Kullanım alanları ya da nesnelere kolay yaklaşılmalıdır.

21. yüzyılda Covid-19 pandemisi ile ani değişen koşullar dâhilince değişen bakış açıları ve yaklaşımlar gözlemlenmiştir. Mekân araştırma literatürüne sterilizasyon, hijyen, sosyal mesafe gibi yeni kavramlar kazandırılmıştır. Ani değişimler ve güncel adaptasyon zorunluluğu yeni fikirleri ve kullanım potansiyellerini beraberinde getirmiştir.

### **3. Kapsayıcılık Temelinde Otel Lobisi Tasarımı**

Yapılan araştırmalar ve incelemeler doğrultusunda kapsayıcı mekân kavramı, Covid-19 pandemisi temelinde ele alınmış ve otel lobisi kullanıcıları arasında hiç bir ayırım gözetilmeksizin değerlendirilmesi yapılmıştır. Bu çalışma, kapsayıcılık kavramı içerisinde yer alan ve kullanım yoğunluğu yüksek olarak düşünülen otel lobisinin her birey için erişilebilir kullanım potansiyellerini irdelerek pandemi koşullarında tasarlanmasına örnek teşkil etmektedir. Çalışma süreci içinde, ortak kullanım alanı olarak kapsayıcı mekân, Covid-19 ile insanlığın yaşantısına hızlı giren salgın hastalık bağlamında değerlendirilmiş, araştırmalar sonucu projeye entegrasyonu sağlanmıştır. Süreç süresince, değişen mekânlar için geliştirilmiş yeni sistemler, donatılar ve herkes için erişilebilir özgün tasarımlar projeye kazandırılmıştır. Yapılan çalışma bağlamında, kapsayıcı tasarımın kullanımı öncelikli ele alınırken, lobi içerisindeki dolaşım bekleme alanları, karşılama ve kayıt, vitamin bar ayrı ayrı irdelenmiş ve değerlendirilmiştir.

#### **3.1. Mekân Bilinci Temelinde**

Projeye dâhil edilen yönlendirme işaretleri ve levhaları ile kapsayıcılık bağlamında kapsayıcı, lobi kullanımının mekân içerisindeki farkındalığının artırılması ve mekânı hissederek, mekânın önemli bir parçası gibi yer alması öngörülmüştür. Başlıca örnekler: Mekânda kullanılan lokal ve genel aydınlatma elemanları, oturma bölgelerine yönlendirmek için yapılan asma tavan tasarımı, oturma elemanlarının bulunduğu zemine özelleşmiş yer malzemesi ile oturma alanlarında kullanılan bölgesel malzeme kontrastı, karşılama bankosu ve bar alanında kullanılan özel tasarım üniteleri sayılabilir.

### **3.2. Edimsel Mekân Temelinde**

Kullanıcıların kapsayıcı mekân içerisinde var oluş durumları düşünülmüş, seçilen konu bağlamında otel lobisinin kullanıcıları tarafından kullanım potansiyelleri bireysel ve toplu kullanımlar için ayrı ayrı ele alınmış ve irdelenmiştir. Kullanıcıların, davranmadan önce, belleklerinde gerçekleştirmiş oldukları zihinsel eylemlerin varyasyonları tahmin edilmeye gayret edilerek çalışmaya yön verilmiştir. Bu varyasyonlara göre kullanıcı beklentileri de düşünülerek gerçekleşmesi öngörülen potansiyel soyut kavramlar somut olarak tasarlanmaya çalışılarak projenin içerisinde yerini almıştır.

### **3.3. Olgusal Mekân Temelinde**

Soyut olarak gerçekleşen eylemsel tasarımın somut olarak var olabilmesi adına eylem süreci değerlendirilmiştir. Literatür taraması sonucunda insanların mekân içerisindeki davranışlarını gösteren örnek çalışmalar incelenmiştir. Hiçbir ayırım yapmaksızın, herkes için geçerli, kullanıcı davranışları göz önünde bulundurulmuş, soyut olarak kurgulanan kapsayıcı mekân, somut olarak örnek bir çalışma olarak tasarlanmıştır.

### **3.4. Kullanıcı Odaklı Olarak Kapsayıcı Mekân Temelinde**

Kurgulanan ve tasarlanan mekânda her kullanıcının hizmete eşit şartlarda ulaşması gerektiği göz önünde bulundurularak, dolaşım, oturma, karşılama ve diğer hizmet alanları kullanıcı odaklı olarak tasarlanmıştır. Malzeme, donatı seçimi tüm kullanıcıların eşit olarak faydalanabileceği şekilde yapılmıştır. Görme özürlü olanlar için zeminde kabartmalı yönlendirmelere ve görme bozukluğu olanlar için renklerin seçimine dikkat edilmiş, tekerlekli sandalye kullanan bireyler için yerde kullanılan malzeme seçiminin pürüzsüz fakat kaydırmaz bir malzeme olmasına, tekerlekli sandalyenin erişimini engellememesine özen gösterilmiştir. Karşılama ve bar alanında kullanılan donanımlar özel olarak düşünülmüş, tüm kullanıcıların ayırım yapmaksızın kullanımına elverişli şekilde tasarlanmış ve bütünleştirilmiştir.

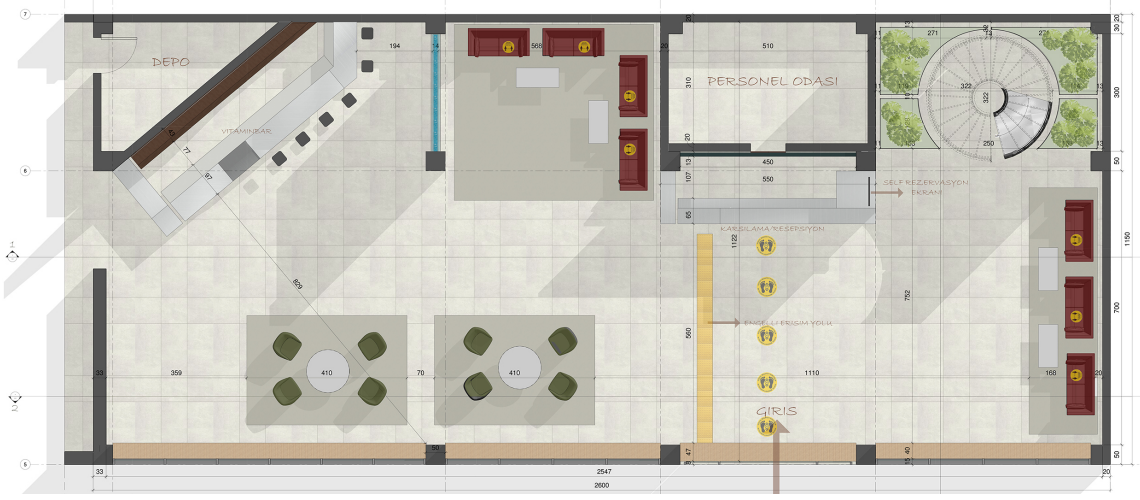
### **3.5. 'Covid-19' Temelinde Kapsayıcı Tasarım Olarak Özgün Proje Çalışması**

Literatür taraması sonucunda güncel yaklaşımlar incelenmiş, mevcut alanların nasıl düzenlenebileceği, yeniden tasarlanan alanlarda nelerin dikkate alınması gerektiği dikkatlice irdelenmiştir. İncelemeler sonucu 21. yüzyıl Covid-19 pandemisi koşulları özelinde bir otel lobisi tasarımında dikkat edilmesi gereken bazı durumlar şu şekilde sıralanabilir: Sosyal mesafe için yeterli kişisel alanı kullanıcıya sunma, resepsiyon bankosunda yeterli miktarda maske bulundurma ve kullanıcıların maskelerini sürekli kontrol etme, lobi içerisindeki kullanıcı konumlarının düzenlenmesi, yeniden düzenlenen alanlar için içerideki donatıların sterilizasyonunun sağlanması, yeni üretimler için sterilizasyonu kolay, virüs ve bakteri barındırmayan kendi kendini temizleyebilen malzemelerin seçilmesi, kullanım dışı durumlarda iyon teknolojisi veya UV ışını ile dezenfektasyon gibi alternatif sterilizasyon yöntemlerine başvurma, yeterli doğal havalandırmayı sağlama, uygun yerlere pandemi koşullarında uyulması gereken



yönlendirici uyarı ve işaretleri konumlandırma, yayılımı arttırıcı alanları tespit ederek önlem alma, karşılama ve kayıt alanlarındaki bekleme süresini azaltma adına personel sayısını arttırma, personel ve misafir arasındaki teması azaltma amacıyla şeffaf seperatörlerden yararlanma ya da lobi içindeki akıllı ekranların sesli ya da dokunmatik kullanımını arttırarak lobi kullanıcıları için, güvenli bir ortam hazırlama.

Aşağıda proje özelinde yapılan çalışmaya görseller ile detaylı bir şekilde değinilmektedir:



**Görsel 4. Plan – Özgün Çalışma**



**Görsel 5. Kesitler – Özgün Çalışma**

Görsel 4 ve Görsel 5 plan ve kesit çalışmalarını gösterir. Plan şeması, lobide, karşılama, bar, oturma ve merdiven alanı olarak 4 ana bölüme ayrılmaktadır. Tasarım sürecinde, kullanıcıları yönlendirme, sosyal mesafe ve dolaşım rahatlığı esas alınmıştır. Tasarım kurgusunda giriş kapısının hemen karşısında karşılama alanı yer alır. Karşılama alanında proje özelinde, kapsayıcı tasarım adına kullanımına ve 'Covid-19' koşullarına yönelik olarak üretilmiş bir adet karşılama bankosu konumlanır. Plan şemasının ve karşılama bankosunun sağ kısmında hem işlevsel hem de dekoratif nitelikte bir döner merdivene yer verilmiştir. Plan şemasının sol tarafında bar alanına yer verilmiş bu kısım kapsayıcılık

temelinde, bütün bireylerin eşdeğer kullanımı ve 'Covid-19' koşulları dahilinde özel olarak tasarlanmıştır. Bar alanının gerisinde, kapsayıcı tasarım adına bir asansör yer alır. Ancak bu planda gösterilememiştir. Bar alanı sağında yer alan oturma grubu su perdesi ile bardan ayrılmaktadır. Oturma alanları lobinin farklı yerlerinde konumlandırılmıştır.



**Görsel 6.** Oturma Alanı – Özgün Çalışma



**Görsel 7.** Oturma Alanı – Özgün Çalışma

Görsel 6 ve Görsel 7’de yer alan oturma alanları, grup oturumlar olarak doğal hava yararı nedeniyle pencere önlerinde planlanmıştır. Mekân kurgusu içerisinde sosyal mesafeye uyulması amacıyla yönergelere yer verilmiş, donatıların üzerine işaretler yerleştirilmiştir. Koltuk üzerine kaplanan ve perdeler için kullanılan kumaşlar, üzerine virüs ve bakteriyi barındırmayan nano gümüş emprenye edilmiş, üç boyutlu kumaş olarak üretilmesi ön görülmüştür (Taylan, Tulpar, Demirural, Baykara, 2019: 36-42). Oturma alanlarının zemininde, yer kaplamasının genel malzemesinden farkla, rengi nüans ayrımlı olan, samimi etkili, virus ve bakteri korumalı halı kullanılmıştır. Oturma alanları üzerinde lokal aydınlatmalar monte edilmiştir. Aydınlatmalarla, algısal olarak sınır teşkil eden mekânlar meydana getirilmiş ve kullanıcının bu şekilde mekân içerisinde yönlendirilebileceği düşünülmüştür. Havalandırma ve doğal ışık alımı için geniş pencere açıklıklarına yer verilmiş, oturma alanları da bu doğrultuda konumlandırılmıştır.



**Görsel 8.** Karşılama Bankosu – Özgün Çalışma



**Görsel 9.** Vitamin Bar – Özgün Çalışma

Görsel 8’de yer alan karşılama bankosu ve Görsel 9’da yer alan vitamin bar, özgün olarak tasarlanmış olup, kapsayıcı tasarım kullanımına yönelik olarak tekerlekli sandalye erişim ve yanaşma mesafeleri de tasarımda önemle dikkate alınmıştır.

Karşılama ve bar bankolarında tasarım üst yüzeylerinin virüs ve bakteri tutmaması adına nano malzemeler ile kaplanması öngörülmüştür. Sosyal mesafeyi korumak amacıyla 150 cm aralıklarla zemine yönergeler yerleştirilmiştir. Daha da önemle, her iki bankoya kolay yaklaşım için iki farklı yükseklik öngörülmüş olarak kapsayıcı tasarım niteliğini korumuştur.



**Görsel 10.** Dolaşım Alanı – Özgün Çalışma



**Görsel 11.** Oturma Alanı – Özgün Çalışma

Görsel 10 ve Görsel 11'de yer alan genel dolaşım alanları kapsayıcı tasarım adına, refakatçiye ihtiyaç duymadan serbest dolaşıma imkân verecek şekilde ve 'Covid-19' pandemisi koşullarına yönelik olarak geniş açıklıklar ile tasarlanmıştır. Sosyal mesafeyi sağlamak amacıyla her iki görselde de donatılar üzerinden konumlandırılan işaretler kullanılmıştır. Görsel 10'da yer alan koltukların kolçakları sosyal mesafe gözetilerek yüksek olarak seçilmiş, seperatör ve bariyer görevi göreceği düşünülmüştür. Görsel 10'un sağ kısmında yer alan su ögesi vitamin bar ile arkasında kalan oturma alanları arasında bölücü görevi görmekte ve suyun rahatlatıcı etkisini lobiye yansıtmaktadır. Mekân içerisinde kullanılan tüm aydınlatma elemanlarının lobinin kullanım dışı durumlardaki sterilizasyonu için UV ışınları ile donatılması ve mekânın kullanım dışı olduğu durumlarda çalıştırılması önem taşımaktadır. Bu görsellerde dikkate değer diğer bir kapsayıcı tasarım, özelliği bir bastonun izleyeceği zemin sarı nokta yönlendirmeleridir.

## Bulgular

Çalışmaya başlarken yapılan literatür araştırması, çalışmanın ilerleyen sürecinde elde edilen veriler doğrultusunda yapılan matris ve sentezi, araştırma sürecine paralel olarak ilerleyen ve örnek teşkil eden tasarım çalışmasının ana çerçevesini oluşturmaktadır.

Çalışma mekân bilinci temelinde soyut ve somut mekânın oluşumu, algılanması, içselleştirilmesi ve farkındalık süreci, edimsel ve olgusal mekân kavramlarını konu edinirken, bir taraftan kapsayıcı mekân kullanımını evrensel tasarım ilkeleri temelinde ele almış ve özgün bir tasarım ile taçlandırmıştır. Diğer taraftan, 21. yüzyıl koşullarında dengeleri altüst ederek dünya literatürüne adını kazınmış 'Covid-19' pandemisini irdelemeyi ve çözümler aramayı kendine hedef edinmiştir.

Örnek çalışma üzerinden kapsayıcı tasarım kavramı ile bir taraftan, mekânı basit, yalın ve eşitlikçi koşullarda kullanımda denge aramıştır. Diğer taraftan, mekân organizasyonu kapsamında, otel lobisi içerisindeki serbest dolaşım alanlarının düzenlenmesi ve refakatçisiz erişilebilir kullanıma izin veren alanlar ile ilgili çözüm önerileri tasarlanmaya çalışılmıştır.

Covid-19 bağlamında, literatürde yer alan güncel yaklaşımların otel lobisi özelinde nasıl uygulanması gerektiği irdelenmiş, mekânda bulunan tüm donatılar ve sistemlerin bu özelde değerlendirilmesi öngörülmüştür.

Bir mekânın farkındalığı ve buna bağlı olarak bilinci, mekânı oluşturan yapısal unsurlardan ibaret değildir. Farkındalık kavramı algılara bağlı olarak gelişen bir kavram temelinde, kullanmadan önce bile gelişebilir ya da algılanabilir. Ancak, mekân bilinci kavramı kullanıcıya ya da izleyicisinde farklı algılara yol açabilir. Bu konuda tasarımcı kimlikler mekânı hem dıştan algılayan hem de kullanıyormuş gibi düşünen özelliktedir. Fakat, mekân tasarımcılarının önemle üzerinde durması gereken nitelikler, mekânın fiziksel özelliklerinin ötesinde kullanıcı bireylerin devingenliğinden kaynaklanan anlık ya da sürekli yaşantılarının değerlendirilmesidir.

## Sonuç

Çalışmanın kapsamına sadık kalınarak yapılan literatür araştırması matris ve uygulamalı örnek çalışma sonucunda mekânın oluşumunun kullanıcı deneyimine ve tasarımcının mekânı yönlendirmesine bağlı olduğu tespit edilmiştir. Kökeni bellekten gelen soyut mekânın gerçekleştirme güdüsüyle somut mekâna dönüşüm sürecinde her bireyin farklı gelişim süreci psikolojik, sosyolojik, fizyolojik durumu belirleyici ve baskın rol oynamakta ve algılanan mekânı farklı olarak ele aldırılmaktadır.

Bireyin doğumundan mevcut durumuna kadar oluşan edimsel olgu durumu pek çok farklı parametreyi de beraberinde getirmekte ve kullanıcının algısını yönlendirmektedir. Algılama süreci deneyimseldir. Kullanıcı odaklı olarak değişir. Her kullanıcı kendi belleğinde mekânı incelediği ve içselleştirdiği güncel zaman dilimi içerisindeki durumuyla mekânı değerlendirir. Bu değerlendirme durumu kullanıcının daha önceki ruhsal ve bedensel deneyimleriyle doğrudan ilişkilidir. Kullanıcı kendi arka planındaki senaryo dahilinde mekânı algılayabilir, içkinleştirebilir, yorumlayabilir ve anlamlandırma süreci içerisinde olabilir.

Mekânın algısal olarak deneyimlenme olgusu içerisinde belirleyici ve baskın gelen bir diğer etken de tasarımcıdır. Tasarımcı yönlendirici rolünü üstlenir. Mekânı kullanıcıya öncelikle olması gerektiği gibi sunar, mekân içerisinde yapacağı müdahaleler ya da serbest bırakma hali mekânın karakterinin tanımlayıcısı olarak kendini gösterir.

Mekân tek değildir, varyasyonludur. Toplumdaki her bir birey de mekânların kullanıcısıdır. Hizmete erişmekte eşit haklara sahiptir fakat her bir bireyin mekânı kullanım ve erişim potansiyelleri psikolojik ve fizyolojik açıdan farklıdır. Bu durumda kapsayıcı tasarım ve kapsayıcı mekân kavramlarının işlevsel niteliklerine başvurulur. Mekânların ve donanımlarının tasarımlarında herkes için erişilebilir tasarım kavramı en doğru çözümdür. Mekân kullanıcıları için evrensel tasarım ilkelerinin ayrı, ayrı 7 (yedi) temel kuralı detaylı olarak makale içinde sorgulanmıştır. Sırasıyla; eşit kullanım, esnek kullanım, basit ve sezgisel kullanım, algılanabilir bilgi, hata toleransı, düşük fiziksel güç, yaklaşım ve kullanım için yeterli alandır.

Covid-19 pandemisi nedeniyle, değişen düzene hızlı adaptasyon sağlama zorunluluğu, mekân tasarımının hızlı bir şekilde değişmesine ve yeni düzene adapte olmasına yol açmıştır. Kapalı alanlarda geçirilen sürenin artmasıyla sağlıklı ve güvenli, konfor şartlarının arttırılması fikri tekrar gündeme gelmiştir. Mekân bilinci, kapsayıcı mekân kavramı ve Covid-19 salgını için önlemler bir arada değerlendirilmiştir. Makale bu açıdan bakıldığında, alışılmışın dışında bir üçlü sentez ile farklı bir bakış açısını başarmaya çalışmaktadır. Bu nedenle, makale, bulgularda yer almış bulunan kullanıcı temelli bilgileri ele alırken, hem kullanıcının farklı devingenliği ve mekânı kullanmaktaki farklı yetenek, beceri ve davranışları temelinde kapsayıcı tasarım sürecini geliştirmekte hem de bu bakış açısını gerek şematik anlatımlar ve gerekse matris analizleri ve yorumlar ile değerlendirmektedir.

## Kaynakça

Artantaş, E., Gürsoy, H. (2020). Covid-19 Üzerine Temel Sosyal Tartışmalar ve Türkiye'nin Aldığı Tedbirlere Ait Çerçeve, *Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 160.

- Adıgüzel Özbek, D. (2018). Beden Etkileşimli Mekân Tasarımı, *Tojdac*, 8(1).
- Alataş, D. (2020). *Mekân Varyasyonları*, İstanbul: NotaBene Yayınları.
- Altan, İ. (2012). Mimarlıkta Mekân Kavramı, *Psikoloji Çalışmaları*, 19(0).
- Aydın, A. (2020). Merleau-Ponty'nin Bedenlenme Fenomenolojisi Bilinç ve Beden Bütünlüğü, *Kilikya Felsefe Dergisi*, (1), 81-86.
- British Standards Institute (BSI-İngiliz Standartlar Enstitüsü), British Standard 7000-6: Design management systems; Guide to managing inclusive design, British Standards Institute, Londra, 2005, www.bsi-global.com.
- Çağlar, B. (2020). Pandemi Sürecindeki İnsan İçin Tasarım İlkesinin Yapıların İç Mekân Hava Kalitesindeki Önemi, Sürdürülebilir Mühendislik Uygulamaları ve Teknolojik Gelişmeler Dergisi.
- Demirkaya, H. (1999). Mekân Kavramının Tarihsel Süreç İçinde İncelenmesi ve Günümüzde Mekân Anlayışı, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Dostoğlu, N., Şahin, E., Taneli, Y. (2009). Tasarıma Kapsayıcı Yaklaşım: Herkes İçin Tasarım, Evrensel Tasarım: Tanımlar, Hedefler, İlkeler, *Mimarlık Dergisi, Dosya*, (347).
- Güleç, S. (2017). Mekân-Kimlik Etkileşimi: Kavramsal ve Kuramsal Bir Bakış, *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6(1).
- Günel, B., Esin, N. (2007). İnsan-Mekân İletişim Modeli Bağlamında Konutta Psikososyal Kalitenin İrdelenmesi, *itüdergisi/a*, 6(1).
- Hasol, D. (2017). *Mimarlık Cep Sözlüğü*, İstanbul: YEM Yayın.
- İnceoğlu, M. (2010). *Tutum Algı İletişim*, İstanbul: Beykent Üniversitesi Yayınevi.
- Korkmaz, R. (2015). *Romanda Mekânın Poetiği, Yazınsal Okumalar*, İstanbul: Kesit Yay.
- Karmaz, E. (2021). "Mekânın Gündelik Yaşam İçinde Kurgulanışı: Özne Mekân Etkileşim Süreci", *Mekânı Düşünmek*, Ankara: Nika Yayınevi.
- Lefebvre, H. (2020). *Mekânın Üretimi*, İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Maltaş, Erol, A., Görmez, E. (2016). Ütopyalarda Mekân Tahayyülleri: Utopia'nın Mekânı, *KMÜ Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, 18 (30).
- Ökten, K. H. (2020). *Mekân Varyasyonları*, İstanbul: NotaBene Yayınları.
- Pallasmaa, J. (2020). *Tenin Gözleri*, İstanbul: Yem Yayın.
- Sungur Ergenoğlu, A. (2013). Mimarlıkta Kapsayıcılık: 'Herkes İçin Tasarım', Yıldız Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, 26.
- Şatır, S., Polat, E., Baykan, Z.N., Sağlam, M., Ünlütürk, E. (2018) The Principle of Universal Design on the Basis of the Bologna Process, Erpa International Congresses on Education, Educational Researches Publications Association, 349-354.

Taylan, G., Tulpar, A., Demirural, A., Baykara, T. (2019). Nano Gümüş Emprenye Edilmiş Üç Boyutlu Kumaşlarda Anti-Mikrobiyal Etkinlik, *Beykent Üniversitesi Fen ve Mühendislik Dergisi*, 12(1), 36-42.

Zeyrek Çepehan, İ., Güller, E. (2020). Evrensel Tasarım Kapsamında Herkes İçin Erişilebilir Tasarım, *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, Erişilebilirlik özel sayı(2).

### İnternet Kaynakçası

**URL 1:** <https://sherpa.blog/sozluk/kapsayici-tasarim-inclusive-design-nedir> Erişim tarihi: 2 Ocak 2022

**URL 2:** <https://www.armantasarim.com/kullanici-deneyimi-tasarimi-ux-design-nedir/> Erişim tarihi: 2 Ocak 2022

### Görsel Kaynakçası\*\*\*

**Tablo 1.** Uğur, F.M., Şatır, S., (2021), Mekânın bilinç temelinde soyut edimsel, olgusal, algısal, kullanıcı odaklı ve covid-19 kapsamında, matris analizi

**Görsel 1.** Uğur, F.M., Şatır, S., (2021), tasarımı ve mekân tasarımını etkileyen faktörler – özgün çalışma

**Görsel 2.** Uğur, F.M., Şatır, S., (2021), kapsayıcı tasarım – diyagram

**Görsel 3.** Uğur, F.M., Şatır, S., (2021), kapsayıcı tasarım – diyagram

**Görsel 4.** Uğur, F.M., Şatır, S., (2021), plan – özgün çalışma

**Görsel 5.** Uğur, F.M., Şatır, S., (2021), kesitler – özgün çalışma

**Görsel 6.** Uğur, F.M., Şatır, S., (2021), oturma alanı – özgür çalışma

**Görsel 7.** Uğur, F.M., Şatır, S., (2021), oturma alanı – özgür çalışma

**Görsel 8.** Uğur, F.M., Şatır, S., (2021), karşılama bankosu – özgür çalışma

**Görsel 9.** Uğur, F.M., Şatır, S., (2021), vitamin bar – özgün çalışma

**Görsel 10.** Uğur, F.M., Şatır, S., (2021), dolaşım alanı – özgün çalışma

**Görsel 11.** Uğur, F.M., Şatır, S., (2021), oturma alanı – özgün çalışma

---

\*\*\* Görsel kaynakça bilgileri; tasarlayan Fatma Merve Uğur, tasarımı yönlendiren Prof. Dr. Seçil Şatır'dır.