

EVRENSEL TASARIM KAPSAMINDA HERKES İÇİN ERİŞİLEBİLİR TASARIM*

İrem ZEYREK ÇEPEHAN¹

Ebru GÜLLER²

Öz

Evrensel tasarım ile erişilebilirlik kavramları, birçok anlamıyla hayatımızda değer bulmaktadır. Evrensel tasarım; fizyolojik özelliklerine, yaşına, cinsiyetine, sosyal, ekonomik ve eğitim düzeyine bakılmaksızın, toplumdaki farklı özelliklere sahip tüm insan grupları için ortak tasarımlar yapmayı amaçlar. Önemli olan ürün, hizmet ve fiziksel çevrenin her zaman her koşulda kullanılabilir olmasıdır. Çünkü her insan yaşamın farklı dönemlerinde, değişen ihtiyaçları nedeniyle kısıtlamalara maruz kalabilmektedir. Dolayısıyla evrensel tasarımın temel amacı, mekanların insanlara uyum sağlayabilmesini sağlamak, insan hareketlerini kısıtlamak yerine, erişilebilirliği daha da kolaylaştırmaktır. Tasarımcının görevi ise, tüm insanlar için herkesin olası özelliklerine göre ihtiyaçları kusursuz şekilde karşılayacak mekanların oluşmasını sağlamaktır. Bu çalışma kapsamında, fiziksel çevrenin tüm kullanıcı grupları tarafından rahat, güvenli ve bağımsız şekilde kullanılabilmesinin sağlanmasında mekan tasarımına yönelik temel bilgiler ortaya konmuştur. Bu amaç doğrultusunda, çocuk, yaşlı veya engelli olmak gibi farklı insanlık halleri ve konu ile ilgili kavramlar açıklanmıştır. Ayrıca, farklı insanlık hallerinde bulunan bireyler, özel gereksinimi olan kısıtlı bireyler ile mimari tasarım ve mekan ilişkisi kurulmaya çalışılmıştır. Sonuç olarak engelli, kısıtlı ve ötekileştirilmeye çalışılan bireylerin ihtiyaçlarına da cevap verebilen tasarımların ayırım yapmaksızın gerçekleşmesi gerekliliği konusunda evrensel tasarımın sağlayabileceği olanaklar vurgulanmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Evrensel Tasarım, Evrensel Tasarım Kriterleri, Erişilebilirlik, Kullanıcı Odaklı Tasarım, Güvenlik.*

¹ *Bu Çalışma, Yüksek Lisans Tez Öğrencisi Mimar İrem ZEYREK ÇEPEHAN'ın Dr. Öğr. Üyesi Ebru GÜLLER danışmanlığında yürütmekte olduğu tez çalışmasının literatür araştırmaları kapsamında üretilmiştir.

Mimar, Yüksek Lisans Öğrencisi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Bina Bilgisi, E-Posta: iremzeyrek0935@gmail.com. ORCID: 000-0002-2588-205X

² Dr. Öğr. Üyesi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, E-Posta: ebru.guller@deu.edu.tr. ORCID: 000-0002-5629-5579

ÇEPEHAN, İ. , GÜLLER, E. (2020). Evrensel Tasarım Kapsamında Herkes İçin Erişilebilir Tasarım. Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi, "Erişilebilirlik" Özel Sayısı Cilt 2, 383-410. DOI : 10.21560/spcd.vi.818236

ACCESSIBLE DESIGN FOR ALL WITHIN THE SCOPE OF UNIVERSAL DESIGN

Abstract

Universal design (design for all) and accessibility concepts find value in our lives in many ways. It aims to make common designs for all people with different characteristics in society, regardless of their physiological characteristics, age, gender, social, economic, educational level. The important thing is that physical environment can always be used under all conditions. Because everyone can be exposed to restrictions in different periods of life. Therefore, main purpose of universal design is to enable spaces adapt to people and facilitate accessibility rather than restrict human movements. The task of designer is creating spaces to meet the needs of everyone according to possible characteristics of all. Within the study, basic information regarding space design has been presented in ensuring that physical environment can be used comfortably, safely and independently by all users. For this purpose, different humanitarian states such as being a child, elderly or disabled, related concepts are explained. Also, an attempt has been made to establish a relationship between architectural design and space, with individuals in different human states and with limited individuals with special needs. Consequently, it's emphasized that designs can meet the needs of disabled, limited and marginalized individuals should be realized without discrimination.

Keywords: Universal Design, Universal Design Criteria, Accessibility, User-oriented Design, Security.

GİRİŞ

Evrensel tasarım kapsamında, tasarımların tümü kullanıcıya yönelik olmalıdır. Herkes için tasarım da denilen bu yaklaşım, engelli ve hareket kısıtlaması olan bireyler dâhil olmak üzere, tüm kullanıcı gruplarının mekânsal, sosyal ve bireysel ihtiyaçlarına cevap verecek mekânlar oluşturmayı hedeflemektedir. Nitekim Ergenoğlu'nun da belirttiği üzere:

“Toplumdaki bütün bireyler için tam ve fiziksel yeterlilik geçici bir durumdur. Herkes yaşamının bir bölümünü bazı kısıtlılıklarla geçirmektedir. Bir çocuk, bir hamile, bacağı kırılmış bir kişi, çocuk arabası ile bir ebeveyn, yaşlı bir kişi bu kısıtlılıklara örnek olarak verilebilir. Bütün hayatı boyunca sağlıklı ve özürsüz olabilenler pek azdır. İnsanlar, yük taşıırken, aşırı yorgunken, hamilelikte, yüksek topuklu ayakkabılarla yürürken ya da yaşlılıkta çevreye uyumda zaman zaman zorluklarla karşılaşır” (Ergenoğlu, 2013, s. 10).

Tasarımcılar, tasarım yaparken yalnızca ortalama insan grubunu düşünmemelidir. Ayrım yapmaksızın toplumun her kesimine hitap eden tasarımlar geliştirmek, tasarımcının görevidir. Ülkemizde sadece engelliler için değil, yaşlı, hasta, hamile, küçük çocuklu aile ve çocuklar olmak üzere hemen hemen tüm bireyler için mekansal engeller bulunmaktadır. Her türlü mekanın, engelliler de dahil tüm bireylerin güvenli ve özgürce dolaşımını sağlayacak biçimde, erişilebilir olması gerekmektedir (Baysal, 2013, s. 831). Burada evrensel tasarım, kullanıcı odaklı tasarım, güvenli tasarım ve erişilebilirlik kavramları devreye girmektedir.

“Kullanıcı için tasarım, mimari tasarım sürecinde kullanıcıya ait farklılıkların önemsenmesi, kullanıcı deneyimlerinin anlaşılması ve tasarımcı ile kullanıcı arasındaki temasın arttırılması fikrini benimseyen yaklaşımların genel ifadesidir. Hümanistik bir tasarım felsefesi olarak bu anlayış, tasarımcı merkezli tasarım süreci anlayışının yerini kullanıcının önemsendiği süreçlerin alması ve mimarın soyut dünyasının sınırlarını genişleterek kullanıcının

yaşadığı somut dünyayı kavrama düşüncesiyle ilişkili olarak gelişmiştir” (Hacılibeyoğlu, 2013, s. 188).

Tasarım her kullanıcı için kapsamlı, erişilebilir, bilgilendirici ve esnek olmalıdır. Çalışmada, engelli, kısıtlı ve ötekileştirilmeye çalışılan bireylerin ihtiyaçlarına da cevap verebilen tasarımların önemi ve bunun ayırım yapmaksızın gerçekleştirilmesinin gerekliliği vurgulanmaktadır. Daha derine inildiğinde, hepimizin aynı hızda hareket edebilmesi, yani kent içinde hayatını sürdürebilmesi gerekliliği anlatılmaya çalışılmıştır. “Herkes için tasarım” ın hayatın doğal akışında herkes için bir zorunluluk olduğunun farkına varılması, yeni ve daha geniş bir vizyonun ortaya çıkması amaçlanmıştır.

Çalışma kapsamında evrensel tasarım, kullanıcı odaklı ve güvenli tasarım ile erişilebilirlik kavramlarının tarihçeleri, tanımları ve bu yaklaşımlarla birlikte mekanların tasarım olgusu irdelenmiştir. Evrensel tasarımın kavram ve ilkeleri tanımlanmış, evrensel tasarım ve erişilebilirliğin önemi ile tarihsel süreç içindeki gelişimi ele alınmıştır. Kullanıcı odaklı tasarım içerisinde çocuk, yaşlı ve engelli odaklı tasarımlar irdelenerek, herkes tarafından ulaşılabilir, dolaşılabilir ve erişilebilir yapılar tasarlanmasının gerekliliğine değinilmiş, günümüz tasarım yaklaşımları incelenmiştir. Literatür (ilgili tez, makale, panel ve internet kaynakları) taramasından elde edilen teorik bilgiler uygulama örnekleri üzerinden değerlendirilerek yorumlanmış, ülkemiz özelinde çıkarımlar yapılmıştır.

EVRENSEL TASARIM

Evrensel Tasarım kavramı yutdışında farklı yaklaşımlarla ifade edilmektedir. Bu nedenle Türkçe’de de kapsayıcı tasarım (inclusive design), yaşam boyu tasarım (lifespan design), evrensel tasarım (universal design), herkes için tasarım (design for all) gibi farklı ifadelerle karşılık bulmuştur (Tandoğan, 2017, s. 53). Bugünkü evrensel tasarım anlayışının tarihsel gelişim sürecine baktığımızda, kavram olarak 1950’lerden itibaren kendinden söz ettirmeye başladığı söylenebilir. Fakat bu dönemlerde “engelliler için tasarım”

adı altında ortaya çıkmıştır. II. Dünya Savaşı'nı takip eden yıllarda Avrupa, Japonya ve ABD'de inşa edilmiş çevrelerde fiziksel engelliler için sorunların ortadan kaldırılması için çeşitli yöntemler düşünülmüş ve “engelsiz tasarım” (barrier-free design) anlayışı geliştirilmiştir. Bu yaklaşımda, ciddi fiziksel sınırlılığı olan kişileri özel ve ayrı tutan bir eğilim benimsenmiştir. Bina mevzuatı ve kanunlardaki mimari engellerin kaldırılması konusunu içeren engelsiz tasarım anlayışında, engellilik harekete odaklanarak, öncelikle ulaşım açısından ele alınmıştır (Dostoğlu, Şahin ve Taneli, 2009).

Avrupa'nın bir bölümünde ve ABD'de, 1970'lerde bireylere uygun hale getirilen özel çözümlerin ötesinde bir düzenleme yapılması konusuna vurgu yapılmaya başlanmıştır. Bu vurgu, normalizasyon ve entegrasyon fikirlerine yönelinerek yapılmıştır. Gittikçe artan biçimde, terminoloji olarak “ulaşılabilir tasarım” (accessible design) ifadesi kullanılmıştır. (Dostoğlu, Şahin ve Taneli, 2009).

Evrensel tasarım kavramının 1980'lerden sonra ortaya çıkmasını şaşırtıcı bulmamak gerekir, çünkü engelliliğe yönelik yaklaşımlar, tarihsel süreç içinde çok farklı aşamalardan geçmiştir. Finkelstein (1980)'e göre Avrupa'da engellilere yönelik tutum zaman içinde üç ayrı evreden geçmiştir: Sanayi Devrimi öncesi olan birinci aşamada, engelliler sosyal hayatın içinde yok sayılmıştır. Kendilerine layık görülen tek geçim yolu dilencilik olmuş, hatta bunun “uzmanları” olarak kabul edilmişlerdir. Engellilik durumlarının kendi veya ailelerinin günahlarından kaynaklandığı düşünülerek her türlü aşağılanmayı hak ettiklerine inanılmıştır. İkinci aşama olarak kabul edilen 19. yüzyılda engelliler sosyal hayattan izole edilmiştir. Tıptaki gelişmelerle birlikte engelliler sosyal hayatın içinden çıkarılarak kendilerine özel gözden ve toplumdan uzak bakım evlerine yerleştirilmiştir. Nispeten daha iyi şartlar sağlanmış gözüksede bu yeni durum engellileri ötekileştirmenin başka bir yolu olmuştur. Engelliler yine pasif, yardıma muhtaç ve birer araştırma objesi olarak görülmüştür. 20. yy. ve sonrasında ise, üçüncü aşamanın varlığından söz edilebilmektedir. Bu

dönem, engellilerin sosyal hayata entegrasyonu dönemidir. “Sosyal model” e geçişle, “Engelliye engelli kılan, bizim onun şartlarına uygun ortam, eğitim ve hizmet sağlayamayışımızdır” düşüncesi temel alınmış, sosyal hayatta engelliye engelleyen faktörler ortadan kaldırılmaya çalışılmıştır” (Gören, 2016, s. 288).

Günümüz anlayışıyla 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 (Dostoğlu, Şahin ve Taneli, 2009). Evrensel tasarımda önemli olan kullanıcıdır ve tüm insanları kapsar. Temel amaç, insanların mekana uymasını değil, mekanın insanlara uymasını sağlamaktır. Tasarımcının görevi de insanların özelliklerine göre kullanıcıların ihtiyaçlarını en iyi şekilde karşılayacak olan etkinliklerin yapılabileceği mekanı oluşturmaktır (“Erişilebilirlikte Evrensel Tasarım ve Sürdürülebilirlik”, 2013).

Evrensel tasarım terimini ilk kez gündeme getiren kişi olan Mace evrensel tasarımı “olabildiğince geniş bir kitleye hitap eden ve herkes tarafından kullanılabilen uyum ve özellikli tasarım gerektirmeyen ürünlerin ve çevrenin tasarımıdır.” şeklinde tanımlar (Mace vd., 1991). Burada önemli olan nokta, tasarlanan mekanın veya ürünün özelliklerinin normal görünmesi ve bu şekilde hissettirilmesidir. Evrensel tasarım yaklaşımıyla elde edilen her şey, tüm kullanıcıların yararlanmasına olanak sağlamak ve sonuçta engelliler, yaşlılar, çocuklar ve genelden farklı diğer insanlar etiketlenmemekte veya damgalanmamaktadır. Ötekileştirilmeden, dışlanmadan, ayrımcılığa uğramadan herkesin tüm ürün ve mekanlardan eşit şekilde yararlanması sağlanmaktadır. Özetle; evrensel tasarım, herkes için iyi tasarımıdır.

Binaları insanların eşit ve rahat şekilde kullanabilecekleri şekilde tasarlamak ve ilgili yaptırımları uygulamak, evrensel tasarımın gerekliliklerindedir. Özünde fiziksel çevrenin adaptasyona gerek duyulmadan, tamamının herkes tarafından eşit şekilde kullanılabilmesi felsefesini içeren evrensel tasarım yaklaşımı, tasarımla ilgilenen meslek insanlarına yalnızca engelli bireyleri değil,

herkesi düşünen bir bakış açısı kazandırması açısından önemli görülmektedir (Sirel ve Sirel, 2017, s. 565). Evrensel tasarım yaklaşımı, kullanıcılara eşit, özgürlükçü, güvenli, etkin ve konforlu kullanımı seçme şansı tanıyarak yaşam kalitesini de artırmaktadır (Tatal, 2018, s. 754).

EVRENSEL TASARIM KRİTERLERİ VE İLKELERİ

1989 yılında Ronald L. Mace tarafından temelleri atılan ve 1996 yılında North Carolina State Üniversitesi'nde Evrensel Tasarım Merkezi (The Center for Universal Design) ismini alan merkez, 1997 yılında “evrensel tasarım” kavramını anlaşılır kılmak ve herkes için tasarıma rehberlik etmek için yedi temel prensip geliştirmiştir (Sirel ve Sirel, 2017):

- Kullanımda eşdeğerlik
- Kullanımda esneklik
- Basit ve anlaşılır kullanım
- Algılanabilir bilgilendirme
- Hata için tolerans
- Düşük fiziksel güç
- Yaklaşım ve kullanım için uygun mekan ve boyut

1. Kullanımda Eşdeğerlik

İlk ilke olan kullanımda eşdeğerlik; tasarımın, yetkinlikleri farklı olan bireylerin kullanımına uygun olmasını içermektedir. Aynı zamanda bireyin kullanıcı olarak, kendini ayrılmış, dışlanmış hissetmemesi, tasarımın farklı kullanıcılar için eşit şartlar sağlayan tarzda olması, damgalama içermemesi gibi konulara vurgu yapmaktadır (Ergenoğlu, 2013, s. 28). Örneğin, engelliler için binalarda ayrı giriş noktaları tasarlamak yerine, ana giriş noktasını engelli ya da engel durumu bulunmayan tüm bireyler için kullanışlı biçimde tasarlanması olarak açıklanabilir. Her kullanıcı için aynı kullanım şekli ya da benzer kullanım şekli sağlanabilmesi amaçlanır. Ayrımcı ya da utandırıcı

herhangi bir yaklaşımdan kaçınılarak yapılan tasarımı kapsar. Kısacası bu ilke, tasarımın herkes için kullanılabilir ve satın alınabilir olması gerektiğine değinmektedir.



Şekil 1. Milwaukee Sanat Müzesi, danışma bankosu. Dış mekân tasarımında egemen olan formlar iç mekân elemanlarında tekrarlanarak tasarım dilinde bütünlük sağlanırken, tekerlekli sandalye ile yaklaşılabılır bir niteliğe sahip olması da gözardı edilmemiştir. Yavuz Taneli Arşivi, 2009, (Dostoğlu, N., Şahin, E., Taneli, Y. 2009).

2. Kullanımda Esneklik

Tasarımın, bireysel tercih ve yetkinliklere hitap edebilir olmasını ifade eden bu ilke, ürün ve çevre tasarımlarında farklı seviyedeki motor becerilere, farklı hızdaki algı seviyelerine uygunluğa, hatayı tolere edebilen esnekliğe sahip olmaya vurgu yapmaktadır. Örneğin, makasların ve tüm iş aletlerinin sağ ve sol el tercihinine uygun tasarlanması, kişilerin “solak” oldukları için uyum sağlamaya çalışma, damgalanma gibi sorunlar yaşamaması durumunun baştan önüne geçilmesini sağlayacaktır. Bu ilkeye göre tasarımlar, kullanıcıya

seçenekler sunabilmelidir. Doğru ve hassas kullanımı sağlayacak önlemlerin alınmasını amaçlar.

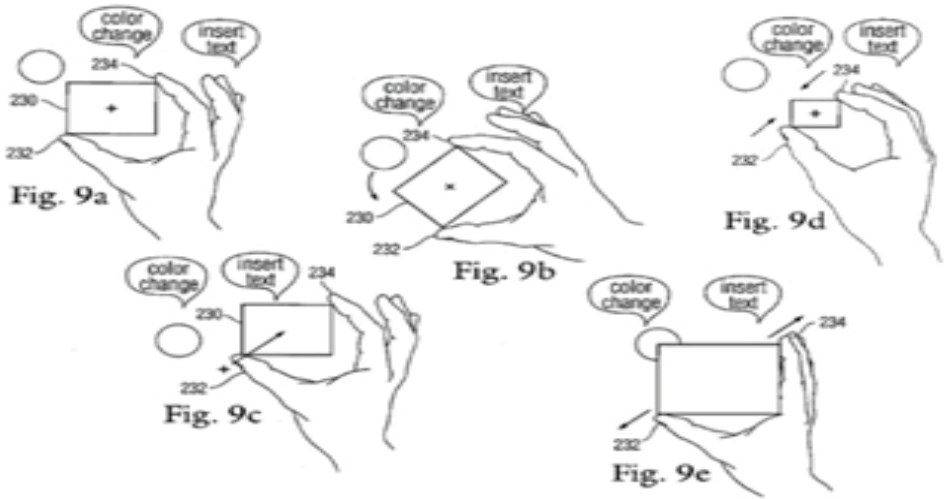


Şekil 2. Sol el kullanımına esneklik sağlayan makas tasarımı, “The 7 Principles”, Erişim Tarihi: 27 Ekim 2020.

3. Basit ve Anlaşılır Kullanım

Tasarımın, bilgi, tecrübe, dil becerisi ya da odaklanma becerisi gerektirmeden, kolay anlaşılabilir ve sezgisel becerilerle kullanılabilir olmasını içeren bu ilke, farklı kavrayış düzeyine, farklı dikkat seviyesine ya da farklı bilgi düzeyine sahip bireylerin kendilerini farklı hissetmeksizin rahatlıkla anlayıp kullanabilecekleri tarzda tasarımlara vurgu yapmaktadır.

Örneğin bir musluk kolunun kullanımı için kılavuza gerek duymaksızın, sezgilerle ve basit denemelerle çözülebilir tarzda tasarlanması, basit ve sezgisel kullanım ilkesine örnektir. Basit ve anlaşılır kullanım, gereksiz karmaşıklığı ortadan kaldırmayı ve kullanıcı beklentilerini en kolay şekilde karşılamayı amaçlar. Kısaca bu ilke, her dil becerisine yanıt veren, kolay anlaşılır tasarımı kapsar.



Şekil 3. John Elias ve Wayne Westerman'ın Delaware Üniversitesi'nde geliştirdiği, Apple firmasının patentini satın aldığı “multi touch” teknolojisi, elektronik cihazların sezgisel kullanımında devrim niteliğindedir. (Kaynak: US Patent and Trademark Office, www.mimarlikdergisi.com)

4. Algılanabilir Bilgilendirme

Bu ilke, tasarımın, kullanıcının algılama düzeyi ve kişisel özelliklerinden bağımsız olarak, gerekli bilgiyi anlaşılabilir tüm yöntemlerle iletebilmesine vurgu yapmaktadır. Örneğin gereksiz karmaşıklıktan arınmış, farklı dil tercihleri sunan, basitleştirilmiş ve teknik terimlerden arındırılmış kullanım yönergeleri, resimlerle desteklenmiş ya da seslendirilmiş kılavuzlar farklı düzeyde kavrayışa sahip kullanıcıların zorlanmadan ve kendilerini yetersiz, farklı ya da eksik hissetmeden ürünlerden istifade etmesini sağlayacaktır. Tüm bunlar, bu ilke kapsamında tasarımın çevresel koşullardan ve duygusal yetenekten bağımsız algı yaratması gerektiğini açıklamaktadır. Gerekli bilgilendirmeyi yoğun olarak gösterecek farklı anlatımlar kullanılmalıdır (resimli, sözel, dokunsal gibi). Kullanım öğelerinin tanımlanabilecek şekilde birbirinden ayrılması (yönlendirme ve kılavuz oluşturma) gerekmektedir (Tandoğan, 2017, s. 54).



Şekil 4. Japonya'nın Osaka kentindeki bir postanenin giriş kapısı ve iç mekânı. Görme engelli bireylerin mekân içerisinde rahatlıkla hareket etmesine olanak verecek şekilde özel imal edilmiş yüzeyler yer karosu olarak kullanılmıştır. Yavuz Taneli Arşivi, 2009, (Dostoğlu, N., Şahin, E., Taneli, Y. 2009).

5. Hata İçin Tolerans

Tasarım, tehlikeleri, kaza veya irade dışı hareketlerin kötü sonuçlarını en aza indirmelidir. Evrensel tasarım farklı kullanıcılara yönelik olduğu için tüm kullanıcıların tehlike ve kazalara karşı korunması gerekir. En fazla kullanılan öğelere en kolay ulaşılabilmesi, tehlikeli öğeler ortadan kaldırılmalı, yalıtılmalı veya kontrol altına alınmalıdır. Tehlikeler ve yapılabilecek hatalar konusunda uyarılar bulunmalıdır. Hatadan koruyan özelliklerin sağlanması gereklidir. Çok dikkat isteyen işlerdeki hareketleri sınırlayıcı yaklaşımlar geliştirilmelidir (Ergenoğlu, 2013, s. 31).

6. Düşük Fiziksel Güç

Bu ilke, tasarımın düşük fiziksel güç gerektirmesi gerektiğine, etkin ve rahat kullanım sağlamasına, yorgunluğa ve uzun süreli güç kullanımına neden olmamasına vurgu yapmaktadır. Düşük fiziksel güç kuralı, bireylerin kullanımı

sırasında rahatsız vücut pozisyonlarına girmeye mecbur kalmadıkları, uzun süre aynı hareketin tekrarına gerek duymayan, farklı güce sahip insanların kullanımına izin veren ürün ve ortamlar için gereklidir. Tüm bunların yanısıra, günümüzde yaşanan salgın sürecinde gerek konut, gerekse kamusal alanda kimseden yardım alamayan kişiler için de fiziksel temas olmadan ya da çaba harcanmadan kullanılabilen mekansal elemanlar ve nesnelere daha önemli bir hale gelmiştir. Bunlardan en sık kullanılan ve bu dönemde önemi daha da fark edilen mekansal elemanlara örnek olarak fotoselli kapılar gösterilebilir. Pandemi sürecinde faydalı olduğu görülen tasarımlardan biri de temassız kendi kendine ilerleyebilen alışveriş arabalarıdır. Herkesin en sık gitmek zorunda olduğu mekanlardan biri olan alışveriş merkezlerinde, pandemi sürecinde de, daha önceki süreçlerde de alışveriş arabası kullanamayan, arabaya erişemeyen ya da hijyen açısından arabayla temas kurmak istemeyen bireylere yönelik bulunan bu çözüm, son dönemde fiziksel güç kullanımını minimize etmesinin yanısıra, hastalığa karşı önlem de oluşturmuştur (Ensarioğlu, 2020, s. 1677). Özetle bu ilke, tasarımların rahatlıkla ve herkes tarafından kullanılabilir olması ve yorgunluğa en az derecede sebebiyet vermesi gerektiğini savunmaktadır.



Şekil 5. Sürücüsüz ve temassız alışveriş sepeti (So-jeong, 2019'dan aktaran Arın Ensarioğlu, 2020).

7. Yaklaşım ve Kullanım İçin Uygun Mekan ve Boyut

Son ilke olan yaklaşım ve kullanım için uygun mekan ve boyut; tasarımın herhangi bir kullanıcıyı öne çıkarmadan ya da ayırmadan kullanılabilir olmasını sağlamayı anlatmaktadır. Bu ilkede insanlar farklı şartlara ya da özelliklere sahip olsalar bile hiç zorlanmadan üründen ya da mekandan yararlanabilmesi vurgulanmaktadır. Örneğin bir ürüne ayakta erişilebildiği gibi, aynı çabayla, tekerlekli sandalyeyle de erişilemek gerekmektedir (Gören, 2016, s. 290).

Tüm bu evrensel tasarım ilkeleri, herkes için tasarıma rehberlik etmek, evrensel tasarım kavramını anlaşılır kılmak, ürün ve çevre tasarımını uygun hale getirebilmek, mevcut tasarımları ölçmek ve tüketicileri daha kullanışlı ortam ve ürünler hakkında bilgilendirebilmek için ortaya çıkmıştır (Soydaş Çakır, Belir, 2018, s. 5). Görüldüğü gibi, aslında tüm ilkeler birbiriyle ilişkilidir. 7 ilke halinde sunulmuş olmalarına rağmen, aralarında çok keskin bir ayrım bulunmamaktadır. Verilen bir örnek, birkaç ilkeyi kapsayabilir. Tüm ilkelere güvenlik, eşitlik, erişilebilirlik ve kullanıcının önemini vurgulandığı görülmektedir.

Özetle, evrensel tasarımda önemli olan, kullanıcı, mekan, eşitlik ve farkındalıktır. Tek bir tasarımla bireyleri hem fiziksel hem de toplumsal açıdan bütünleştirmek, evrensel tasarımın ana fikrini oluşturur diyebiliriz.

EVRENSEL TASARIM KAPSAMINDA KULLANICI

Evrensel tasarımın temel amacı, mekanların insanlara uyum sağlayabilmesini sağlamak, insan hareketlerini kısıtlamak yerine, herkes için güvenli erişilebilirliği kolaylaştırmaktır. Ancak mimari nesneyi kullanma yetisi açısından, engelli olan ve olmayan bireylerin yetenek sınırını tanımlamak çok zordur. Zira bireylerin fiziksel engelleri yaşına, süregelen bir hastalığa, kalıcı ya da geçici engellilik durumuna bağlı olarak değişebilir (Goldsmith, 1997). Dolayısıyla erişilebilirlik yalnızca engellilerin değil, aynı zamanda geçici

olarak özrü olanlar, yaşlılar, hamileler, bebek arabalıları, çocuklar gibi hareket kısıtlılığına sahip bireyler için de önemlidir (Spahiu, 2014, s. 103).

Evrensel tasarım kapsamında fiziksel çevrenin, tüm **kullanıcı grupları** tarafından rahat, **güvenli** ve bağımsız şekilde kullanılabilmesi ve kolay **erişilebilir** olması beklenir. 60'lı yıllar, insan merkezli tasarım ve karar süreçlerinin başlangıcı olmuştur. Bu süreçte mekanın fiziksel bir nesnenin ötesinde sosyal ve kültürel bir olgu olarak; kullanıcının ise aktif ve katılımcı olarak yeniden kavranmasının gerektiği düşüncesi belirginleşmiştir. Kullanıcı gereksinimlerinin önem kazanması bu aşamada devreye girmektedir.

Evrensel tasarıma göre, önce olası tüm kullanıcıları anlamak gerekir. Kullanıcının yerine kendini koymak, tasarımcının iyi tasarım yapmasına yardımcı olacaktır. Çok çeşitli kullanıcı türleri düşünülürse, her kullanıcının farklı istek ve ihtiyaçları olduğu, farklı yaşam döngüleri içinde bulunduğu görülecektir. Bunun için iyi gözlem yapabilmek gerekmektedir. Farklı disiplinlerin bir araya gelmesiyle, birçok açıdan daha etkili tasarımlar yapmak mümkündür. Kullanıcının tüm gereksinimleri değerlendirildiğinde yalnız ergonomiye dayalı bir fiziksel boyut olmadığı, aynı zamanda insan olmanın bir gereği olarak ruhsal ve sosyal boyutta bir değerlendirmenin de gerektiği unutulmamalıdır. Dolayısıyla çözüm üretebilmek için disiplinler arası iş birliği önemlidir. Bu süreç tasarım, uygulama ve uygulama sonrası geri bildirim üzerinden yürüyen etkileşimli bir arayış olarak değerlendirilebilir. Çalışma kapsamında çocuk, engelli ve yaşlı olma hali, kullanıcı gereksinimlerine ve bu gereksinimlerin mekânsal yansımalarına farkındalık yaratmak amacıyla detaylandırılmıştır.

1. Çocuk

Çocuk tek başına bir bireydir. Sağlıklı beslenme, iyi ve rahat koşullarda barınma, temizlik ve bakım temel gereksinimleridir. Psikolojik ve fiziksel gereksinimleri yaşına göre değişkenlik gösterir. Engelli olsun ya da olmasın, nerde yetişmiş olursa olsun tüm çocuklar gözlem ve duyuları eşliğinde oyun

oyunarak sosyalleşmektedir. Çocuklar bulma ve öğrenme meraklarından dolayı, devamlı hareket halindedir. Etraftaki tehlikelerin bilincinde olmadıklarından çevresel risklere daha açık ve duyarlıdırlar. Bu durum çocuk özelinde tasarlanmış, güvenli mekanları gerektirmektedir (Güller, 2007).

Güvenli olmayan çevreler hem ebeveynler, hem çocuklar hem de tüm toplum için istenmeyen sonuçlar doğurabilmektedir. Çocuğu korumaya, onu sakınıp tehlikelerden uzak tutmaya yönelik ebeveynlerin kaygıları, çocuğu yaşandan ve mekandan ayırmaya yönelik birer araç olmaktadır (İnalhan ve Can, 2018, s. 76). Günümüz kent çevreleri de ne yazık ki çocuklara çok kısıtlı ve sınırlandırılmış mekanlar sunmaktadır. Şimdiki zamanda, çocuklar eskisi gibi sokaklarda dilediğince koşup oynayamamakta, sosyalleşememektedir. Oysaki anaokullarının babası olarak kabul edilen Froebel'in felsefesinde de değinildiği üzere çocuk, havasız alanlara hapsedilmek yerine açık havada doğal oyunlar oynamalıdır (Ummanel, 2017, s. 1542). Bunun için şüphesiz ki hayal güçlerini ve yaratıcı düşüncelerini özgürce geliştirebilecekleri, her yönden erişim sağlayarak deneyimleyebilecekleri mekanlara ihtiyaç vardır.

Kısaca, çocukluk dönemi insanın kuşkusuz en önemli dönemidir. Özellikle çocukluk döneminde bilinçaltına işleyen her durum, ileri yaşlarda açığa çıkmaktadır. Mekan-çocuk ilişkisi de bu bağlamda önemlidir. Herhangi bir mekanda yaşadığı olumsuz durumdan, her çocuk muhakkak etkilenecektir. Kötü tasarlanmış mekan ve mekan elemanları çocuğun, olumsuz gelişme riskini ve gerilimlerini arttırmaktadır. Ölçülendirilmesi hatalı olan mobilyalar, çocuklarda kullanım zorlukları ve rahatsızlığa sebep olmaktadır (Öden, 2020). İyi, doğru ve güzel tasarlanmış mekanlar çocuğun bedensel ve ruhsal açıdan olumlu gelişmesini destekler, algısal ve bilişsel gelişmesini hızlandırır (Silav, 1998).

2. Engelli

Engel; “bir şeyin gerçekleşmesini önleyen sebep, mâni, mahzur, müşkül, pürüz, mânia, handikap, ket” olarak tanımlanmaktadır (Türk Dil Kurumu).

Dilimizde engelli, sakat ve özürlü kelimeleri birbirleri yerine kullanılsa da bu sözcükler farklı anlamlara gelmektedir. Türk Dil Kurumu sözlüğüne göre “engelli”, vücudunda eksik veya kusuru olan; “sakat”, vücudunda hasta veya eksik bir yanı olan; “özürlü” ise kusuru olan / defolu, olarak açıklanmaktadır. Birleşmiş Milletler Genel Kurulu’nun kabul ettiği Engelli Kişilerin Hakları Bildirgesi’nde engelli “normal bir kişinin kişisel ya da sosyal yaşantısında kendi kendisine yapması gereken işleri, bedensel veya ruhsal yeteneklerindeki kalıtsal ya da sonradan olma herhangi bir noksanlık sonucu yapamayanlar” olarak tanımlanmaktadır. Ülkemizde ise engelli tanımı, 5378 sayılı ve 01.07.2005 tarihli Özürlüler Yasası’nın 3/a maddesine göre “doğuştan veya sonradan herhangi bir nedenle bedensel, zihinsel, ruhsal, duyuşsal ve sosyal yeteneklerini çeşitli derecelerde kaybetmesi nedeniyle toplumsal yaşama uyum sağlama ve günlük gereksinimlerini karşılama güçlükleri olan ve koruma, bakım, rehabilitasyon, danışmanlık ve destek hizmetlerine ihtiyaç duyan kişi” olarak ifade edilmektedir (Enginöz, 2015).

Engellilik çeşitlerine baktığımızda genel olarak ortopedik engelli, görme engelli, işitme engelli, dil ve konuşma engelli ve zihinsel engelli başlıkları altında gruplandığını görmekteyiz (ÖZİ, 2010). Geçici ya da sürekli yaşanan kısıtlılıklar, süreğen hastalıklar ve birden fazla engellilik durumunun aynı anda olma koşulları düşünüldüğünde bu sınıflandırmayı daha detaylı değerlendirecek olursak geçici ya da sürekli hareketi kısıtlı bireyler, yürümekte ya da dengesini sağlamakta güçlük çeken bireyler, tekerlekli sandalye kullanan bireyler, algısal-duyuşsal açıdan özel gereksinimi olan bireyler, bilişsel-kavrayışsal açıdan özel gereksinimi olan bireyler, hareket sıkıntısı bulunan ve iletişim güçlüğü çeken bireyler olarak ele alabiliriz (Karakuş, 2016, s. 30). Dolayısıyla mekan tasarımında engelli bireylerin fizyolojik ve psikolojik gereksinimleri öne çıkmakta ancak bunun yanı sıra ruhsal ve duyuşsal açıdan özel gereksinimleri olacağı da ortadadır.

3. Yaşlı

Yaşlılık, yaşın ilerlemesine bağlı olarak hastalık söz konusu olmaksızın ortaya çıkan anatomik yapı ve fizyolojik işlev değişiklikleri ile kendini gösterir. Yaşlanmayla birlikte; fiziksel ve zihinsel fonksiyonlarda yavaşlamalar; kronik hastalıklarda artışlar; vücut direncinde düşüş; beslenme bozuklukları; dolaşım, sindirim ve solunum sistemi hastalıkları; metabolizma hızında azalmalara bağlı olarak hareketlerde yavaşlamalar; kemik erimesi; damarlarda daralma ve kireçlenme meydana gelmektedir (Büyükcoşkun, 1990; Kılıç, 2000; Bilgin, 1989). Duyularda kayıplar oluşmakta, özellikle işitme ve görme yeteneğinde önemli düşüşler görülmektedir. Gençken sorunsuzca gerçekleştirilen bazı hareketler, yaşlandıkça güçle yapılmakta; günlük sıradan etkinlikler giderek zorlaşmaktadır.

Yaşlılıkta yaşam kalitesini önemli ölçüde etkileyen bedensel güçlerin azalması durumunun yanı sıra zihinsel yetilerin zayıflaması durumu da sıklıkla gözlemlenir. Yaş ilerledikçe ortaya çıkan bu fiziksel sorunlar, birçok psikolojik ve sosyal sorunları da beraberinde getirir. Güvensizlik, ölüm kaygı ve korkusu, ilgi ve sevgi yoksunluğu, yalnızlık hissi ve insanlarla kolay iletişim kuramama durumu mekanda insanları huzurlu ve mutlu hissettirecek estetik arayışlar gerektirecektir (Güller, 2007).

Yaşlılık göreceli bir kavramdır. Her yaşlının bir biyolojik geçmişi, iş deneyimleri ve duygusal yaşamı vardır. Ayrıca, yaşlılık kültürel etmenlerin etkisiyle bir toplumdaki diğerine ve çağa göre de farklılık gösterir. Bulunulan koşullar etkisiyle birey, yaşlandıkça toplumdan kendini soyutlama eğiliminde olabilir. Yeniden topluma adapte olabilmesi için yaşadığı çevrelerin bireye hitap edebilmesi gerekir. Gereksinimlerini rahatça karşılayabildiği ortamda, birey kendine yetebilmektedir. Unutulmamalıdır ki evinde yaşlanabilmek her bireyin hakkıdır. Bu sebeplerden dolayı fiziksel ve fizyolojik sorunları azaltmaya yönelik mimari düzenlemeler yapılmalıdır. Erişilebilirliğin sağlanmasıyla mekân ve çevre ile kurulan iletişim artırılmalıdır.

EVRENSEL TASARIM KAPSAMINDA HERKES İÇİN ERİŞİLEBİLİR TASARIM

Erişilebilirlik kavramı, evrensel tasarımın ana amacı olan yaş, cinsiyet, beceri ve durum farkı gözetmeksizin her çeşit insana karşı duyarlı, yaşanabilir ve güvenli bir çevre yaratılmasına odaklanır. Erişilebilirlik, kullanıcıların istedikleri durum ve zamanda, kimseye ihtiyaç duymadan güvenli bir şekilde, çeşitli binalara ve açık alanlara ulaşabilmeleri ve bunları rahatlıkla kullanabilmeleri şeklinde tanımlanmaktadır (Demirkan, 2015, s. 2). Mamatoğlu'na göre erişilebilirlik; binaların, açık alanların, ulaşım ve bilgilendirme hizmetleri ile bilgi ve iletişim teknolojisinin, engelliler tarafından güvenli ve bağımsız olarak ulaşılabilir ve kullanılabilir olmasıdır (Mamatoğlu, 2015, s. 7). Aynı zamanda toplumun tüm bireyleri tarafından kullanımı keyifli olacak şekilde tasarlanan ve yönetilen binaları ve mekanları sağlamak anlamına gelmektedir. Erişilebilir çevreler ile yaşam kalitesi artmakta ve kentsel çevre daha yaşanabilir olmaktadır ("Erişilebilirlikte Evrensel Tasarım ve Sürdürülebilirlik", 2013). Bu nedenle erişilebilirlik, sürdürülebilir kalkınmanın da anahtarı olarak görülmektedir. Bu konuda Türkiye'de yapılan yasal düzenlemelere baktığımızda erişilebilirliğe yönelik ilk düzenlemenin 1997 yılında 572 Sayılı Kanun Hükmünde Kararname olduğu ve peşi sıra bireylerin kentsel ulaşılabilirliğinin ve yapılara erişiminin sağlanmasına yönelik düzenlemelerle devam ettiği söylenebilir.

Herkesin, istediği her yere ve her hizmete bağımsız ve güvenli olarak ulaşabilmesi ve bunları kullanabilmesi öncelikle kentsel erişilebilirliğin sağlanmasıyla mümkündür. Kentsel planlamada eğitim, sağlık vb. kamu yapılarının, rekreasyon alanlarının öncelikle ulaşım ve erişim boyutları düşünülerek konumlandırılması gerekmektedir. Kentsel erişilebilirlik kent içi ulaşımın, sokaklarda güvenli dolaşımın, yapıya gelindiğinde güvenli otopark düzenlemelerinin ve otoparktan yapıya güvenli erişimin sağlanabilmesi bütününde ele alınmalıdır (Şekil 6). Ancak mevcut kentsel düzenlemelerimize

baktığımızda henüz yeterli bilincin oluşmadığı gözlemlenmektedir. Yaşanan aksaklıklar teknik bilgi eksikliğinden çok farkındalık ve duyarlılık eksikliğinden kaynaklanmaktadır. Ulaşım alanında engellilere yönelik birçok kolaylık ve olanak sağlanmış olmakla birlikte mekânsal düzenlemelere baktığımızda erişimin sadece sokaklara döşenen hissedilebilir yüzeyin kaç km döşenmiş olduğu ya da yapı girişlerinde bir rampanın var olup olmadığı ile kısıtlı kaldığı rahatlıkla söylenebilir. Burada hissedilebilir yüzeylerin nereye, nasıl, hangi bilinç ve farkındalıkla uygulandığı sorgulanmalı ve denetlenmelidir.



Şekil 6. Kentsel erişilebilirlik (E. Güller Arşivi, Mainz-Almanya 2006).

Yapı ölçeğinde erişilebilirlikten bahsederken öncelikle kamusal yapılara ya da kompleks içinde yer alan binalara, engelli kişiler için ayrılmış otopark alanlarına, özel tasarlanmış yollara ulaşım, yönlendirici işaretlerle sağlanmalıdır. Yapı girişlerine yapılan rampanın kaplama malzemesi ve eğimi üzerinde özellikle durulmalıdır. Giriş mekanları herkes için ulaşılabilir olmalıdır (Şekil 7). Örneğin; görme engelli kişi için giriş yolu zemin dokusundaki değişiklikler kişinin bağımsız hareketine yardımcı olur. Olası karışıklığı önlemek ve güvenliği arttırmak için uluslararası engelli ulaşım sembolleri kullanılmalıdır.



Şekil 7. Yapı girişi (E. Güller Arşivi, Londra-İngiltere 2007)

Fiziki mekanların kullanıcı ihtiyaçlarına ve kullanım rahatlığına göre düzenlenmesinde mekânsal organizasyonun doğru işleyişle kurgulanması gerekmektedir. Mekanların kolay algılanır olması için hastane, otel, belediye gibi kompleks yapılarda girişten itibaren yönlendirmelerin yer alması önemlidir. Bunun için işaretlemeler ve renk kullanılabilir. Danışma masası, telefon gibi fonksiyonel elemanlar, oturma grupları, tuvaletler kolay algılanabilir ve herkesin yardım almak zorunda kalmadan kullanabileceği duyarlılıkla tasarlanmalıdır.

Kullanıcı çeşitliliğinin çok fazla olduğu sağlık yapılarına bir örnek verecek olursak; Şekil 8’de Beatson Batı İskoçya Kanser Merkezi’nin iç mekanlarında erişilebilirliğin sağlanmasına yönelik gerçekleştirilen uygulamalar görülmektedir. Koridorda kapı çerçevelerinde ve tutunma barlarında koyu renk kullanılarak duvar rengiyle renksel ayırım sağlanmıştır. Koridorun sürekliliği duvardaki tutunma barları, yerdeki bordür ve tavanda belli aralıklardaki aydınlatma elemanlarıyla algısal olarak desteklenmiştir. Asansör önü zeminde koyu bir renk ile işaretlenmiş, acil çıkışa yönlendirme yeşil

zemin üzerine beyaz işaretlemeler ile tanımlanmıştır. Şekil 9'da Beatson Batı İskoçya Kanser Merkezi'nde bir hasta banyosu yer almaktadır. Neşeli ve canlı renkler olarak turuncu ve sarının beyazla kullanıldığı görülmektedir. Böylece tutunma barları, klozet, lavabo gibi elemanlar algısal olarak öne çıkarılmıştır.



Şekil 8. Beatson Batı İskoçya Kanser Merkezi'nde koridor ve yangın çıkışından görüşler, Glasgow (E. Güller Arşivi, 2007).



Şekil 9. Beatson Batı İskoçya Kanser Merkezi'nde hasta banyosu, Glasgow (E. Güller Arşivi, 2007).

Kullanıcı çeşitliliğinin çok fazla olduğu bir diğer örnek eğitim yapılarıdır. Burada kullanıcının farklı yaşlardaki çocuklar olmasının yanı sıra kaynaştırma eğitimi kapsamında yer alan öğrencilerin de olduğu dikkate alınmalıdır. Tüm çocukların bir arada rahatça oynayabileceği, öğrenebileceği ve keşfedebileceği

mekanlar yaratmak, onların ayırım ya da sınırlama gözetmeksizin birlikte büyümelerine katkı sağlar (Özdemir, 2017, s. 20). Dolayısıyla mekanın engeli olan ya da olmayan çocuklar arasında bağlayıcı bir etkisi vardır. Özellikle çocukların oyun alanlarında, ya da öğrenme mekanlarında herhangi bir kazaya sebebiyet vermeyecek tasarımlar yapılması gerekmektedir.

Engellilik çeşitleri düşünülerek tasarlanmış İskoçya'daki Hazelwood Okulu, görme ve işitme, işitme ve yürüme, algı bozukluğu gibi birden fazla engeli olan 2-19 yaş aralığındaki öğrencilere eğitim vermektedir. Okulun tasarımında, görme engelli öğrencilerin kendi başlarına zorlanmadan bir yerden bir yere gidebilmeleri ve buldukları yeri algılayabilmeleri açısından **dokunarak algılanacak duvarlar ve yol izleri** oluşturulmuştur. Bir sokak gibi düşünülmüş olan okulun ana duvarlarında karaçamdan yapılmış levhalar ve mantardan yumuşak kaplamalar kullanılmıştır. Böylece hem görme engelli çocuklar için koridorlarda yumuşak kaplama malzemesi kullanılarak çarpma vb. durumlara karşı önlem alınmış, hem de işitme engelli çocukların koklama yoluyla mekan farklılığını anlayabilmeleri açısından doğal çamdan oluşan malzeme kullanılmıştır. Bunun yanında duvarlarda açılan boşluklar ve nişler, kullanılan hareketli kaplama malzemeleri de önemlidir. Algı bozukluğu olan çocuklara yönelik belli başlı mekanlarda duvarlar (depolama alanları, tuvaletler, oyun alanları) farklı renklere boyanarak çocukların daha kolay algılamasına yardımcı olunmuştur (Şekil 10).



Şekil 10. Hazelwood School, İskoçya; koridor, depolama ve oyun alanları (Ayyıldız Potur, 2014).

SONUÇ

Evrensel tasarım ilkeleri dikkate alınarak gerçekleştirilen kentsel planlama ve mimari tasarımlar ile her çeşit yetenek ve yaş grubundaki kişilerin gereksinimleri, gerekli altyapı en baştan sağlanarak herkesin kullanımına yönelik kolay ve az maliyetli çözümler üretilebilir. Evrensel tasarımın kentsel tasarıma entegre edilmesi ile duyuşsal ve fiziksel farklılıklarıyla bütün kentliler için her türlü ihtiyaca cevap veren kapsayıcı kentsel mekânlar sağlanmış olur. Böylelikle, her birey kentin sağladığı fırsat ve olanaklardan eşit şekilde yararlanma hakkına sahip olabilir.

Herkesin; engelliler, yaşlılar, çocuklar, “öteki” diye adlandırılan bireyler, kısıtlı bireyler ve daha birçoğunun; başta birer birey ve insan olduğu unutulmamalıdır. Tasarımcılar evrensel tasarımın önemini kavramalı ve tasarımlarıyla tüm bireylerin çeşitlenen ihtiyaçlarına cevap vermelidir. Herkes dünyayı kendileri ve başkaları için daha iyi bir yer haline getirmeye katkıda bulunabilir. Tasarım sürecinde, tasarımcı ve tüm ötekileştirilen bireyler el

ele hareket edebilmelidir. Tüm bu çıkarımlar, evrensel tasarımı oluşturan erişilebilir, kullanıcı odaklı ve güvenli tasarımı işaret etmektedir. Bu yüzden, ötekileştiren, kurumsallaşmaya neden olabilecek her türlü düzenlemeden de kaçınılmalıdır. Örneğin; engellilere özel park, okul, otobüs ve bina girişi vb. yerine herkesin kullanımına yönelik mekânsal düzenlemeler sağlanabilmelidir.

Ulaşılabilir çevrelerin, yalnızca bilinen engellilik halleri için düşünülmesi sınırlı ve yetersiz bir yaklaşımdır. Çalışmada, tasarımcının, tasarım kararlarını oluştururken göz önüne alması gereken farklı insanlık halleri kapsamlı aktarılmıştır. Bu farklı haller, yaşam döngüsü içinde her bireyin belli dönemlerde geçirdiği süreçler olabileceği kadar, özel durumlar ve hastalıklar da olabilmektedir. Tasarım sürecinin başından itibaren, yapılı çevreyi bu süreçlerden geçmekte olan bireylerin kullanacağı göz önüne alınırsa, genel kullanıcı grubunun da daha rahat ve güvenli çevrelerde yaşamalarına olanak verilmiş olur. Örneğin görme özürlü kişilerin, toplu taşımada ve diğer mekânlarda, iyi bir aydınlatma düzeyi, kolayca okunabilecek büyük puntolu bilgilendirme levhaları gibi uygulamalarla gereksinimleri karşılandığında, diğer kullanıcılar için de kolaylık, güvenlik ve çabukluk sağlanmış olur.

Toplum olarak farkındalığımızın artması için eğitim önceliklidir. Bu farkındalığın çocuk yaşlardan itibaren kazandırılması gerekir. Engelli çocukların topluma kazandırılması için de diğer çocuklarla bir arada eğitim almaları sağlanmalıdır. Engelli ve engelsiz çocuklar çalışma, oyun, spor, yeme içme gibi çeşitli aktivitelerini aynı eğitim kurumu içerisinde bir arada gerçekleştirmelidir. Bu durum etkileşim, empati ve farkındalığı güçlendirecektir.

Sonuç olarak, kimse gelecekte ne olacağını, nasıl doğacağını, hangi şartlarda yaşayacağını bilemez. Sadece engellilik, yaşlılık, çocukluk durumunda değil; yaşamın her döneminde kısıtlılık halleri olabilir. Hamile bir kadın, bebeğini taşıyan bir yetişkin, bavuluyla yürümek zorunda kalan bir kişi, topuklu ayakkabı giymiş bir kadın, cep telefonu kullanarak yürüyen bir birey, çevre

düzenlemesi ya da ürün biçimleri sebebiyle engelli durumunda olabilir. Bu durumda, herkes için güvenli ve erişilebilir tasarım önemlidir. Dolayısıyla evrensel tasarım veya herkes tarafından kullanılabilirlik, başka bir deyişle kullanıcı odaklı tasarım, mimarinin ve tasarımın doğal ve bütüncül bir parçası haline gelmelidir. Kullanıcı-mekan ilişkisini geliştirmek için kullanıcı katılımlı projeler önemsenmelidir. Erişilebilir çevreler için, evrensel tasarım anlayışının, ilkeler doğrultusunda, kentsel planlamadan açık alanlara ve yapı ölçeğine kadar bütüncül ele alınması, tasarlanması ve uygulanması gerekmektedir.

KAYNAKÇA

- Arın Ensarioğlu, S. (2020). Pandemi sürecinin “evrensel tasarım” ilkelerine etkileri. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 7(55), 1673-1680.
- Ayyıldız Potur, A. (2014), Tenin Gözleri: Görme Engellilere Yönelik Öğrenme Ortamları ve Çok Duyulu Mekânsal Deneyimler, *Ege Mimarlık*, s. 36-41.
- Baysal, A. (2013). Engellilerin Erişilebilirliği. *TMMOB 2. İzmir Kent Sempozyumu*. <http://www.tmmobizmir.org/wp-content/uploads/2014/06/80.pdf>.
- Belir, Ö. (2018). Evrensel Tasarım ve İlkeleri. Soydaş Çakır, H., Belir, Ö. (Ed.), *Evrensel Tasarıma Farklı Bakışlar* (ss. 1-18). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Belir, Ö. Ve Soydaş Çakır, H. (2018). “Evrensel tasarıma farklı bakışlar”, Ankara: Nobel akademik yayıncılık.
- Bilgin, O. (1989). *Yaşlıların konuta ilişkin tercihlerinin incelenmesi*. Bilim uzmanlığı tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Ev İdaresi ve Aile Ekonomisi programı.
- Büyükçöşkun, A. (1990). *Yaşlı bireylerin sorunları ve bakım gereksinimlerinin saptanması*. Doktora tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Hemşirelik programı.
- Can, E., İnalhan, G. (2018). Çocuklarla Tasarım. Soydaş Çakır, H., Belir, Ö. (Ed.), *Evrensel Tasarıma Farklı Bakışlar* (s. 73-112). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Çakmak, İ. C. (2014), *Yerinde Yaşlanma Olgusunun Konut Mekân Kullanımı Açısından İrdelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Demirkan, H. (2007). “Housing for the Aging Population.” *European Review on Aging and Physical Activities*, 4.1, 33-38.
- Demirkan, H. (2015). “Frameworks for Decision Making in Design for the Aging.” *The Handbook of Interior Design*, (ed.) J.A.A. Thompson ve N. Blossom, 212-225.
- Dostoğlu, N., Şahin, E., Taneli, Y. (2009). Evrensel Tasarım: Tanımlar, Hedefler, İlkeler. *Mimarlık*347.
- Ekoyapı. (2013). *Erişilebilirlikte Evrensel Tasarım ve Sürdürülebilirlik*. Ekoyapı Dergisi. 19 Mart 2019 tarihinde <http://www.ekoyapidergisi.org/>.
- Enginöz, E. (2015). Herkes İçin Tasarım: Erişilebilir Mimarlık. *Mimarlık*, 381.
- Ergenoğlu, A.S. (2013). *Mimarlıkta Kapsayıcılık: “Herkes İçin Tasarım”*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, İstanbul.

- Finkelstein, V. (1980) Attitudes and Disabled People: Issues for Discussion. World Rehabilitation Fund, New York.
- Goldsmith, S. (1997). Designing for the disabled: The new paradigm. *Architectural Press*, Oxford.
- Gören, A. B. (2016), Mimariden Din Hizmetlerine: Din Hizmetlerinde “Evrensel Tasarım”. *DEÜİFD*, XLIII, 285-304.
- Güller, E. (2007). Sağlık yapılarında renk olgusunun özel dal hastaneleri hasta yatak odası örneklerinde araştırılması. Yüksek Lisans Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Hacialibeyoğlu, F. (2013). Kentsel Mekan Oluşumunda Kullanıcı Katılımı. *TMMOB 2. İzmir Kent Sempozyumu*. <http://www.tmmobizmir.org/wp-content/uploads/2014/06/16.pdf>.
- Karakuş, M. K. (2016), *Engellilere Yönelik Kent Mobilyaları Üzerine İnceleme* (Yüksek Lisans Tezi). Haliç Üniversitesi, İstanbul.
- Kılıç, Z. (2000). *Yalnız ya da aile bireyleri ile yaşamlarını sürdüren 65 yaş ve üstü bireylerin günlük yaşamlarında karşılaştıkları sorunlar ve çözüm önerileri*. Bilim uzmanlığı tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi.
- Mace, R., L., Hardie, G., J., Place, J., P., (1991). *Accessible Environments: Toward Universal Design*. Design Intervention: Toward a More Humane Architecture, Von Nostrand Reinhold, New York.
- Mamatoğlu, N. (2015), Mekanlarda erişilebilirlik, kullanılabilirlik ve yaşanabilirlik. *TMMOB Mimarlar Odası Ankara Şubesi*, dosya 36.
- Öden, H. Y. (2020). *The Use of Illustration Art in Children Oriented Indoor and Furniture Designs: Application Examples and Techniques*. IDA: International Design and Art Journal, 2(2), 161-175.
- Özdemir, A. (2017), Engelsiz Oyun Alanları İçin Kapsayıcı Tasarım Yaklaşımı, *Ege Mimarlık*, s. 20-23.
- Özürlüler İdaresi Başkanlığı. (2010). *Türkiye özürlüler araştırması temel göstergeleri*. 6 Ocak 2014, <http://www.ozida.gov.tr/arastirma/oztemelgosterge.htm>.
- Silav, M. (1998). Çocuk hastanelerinde hasta çocuk yatak odalarının tüm gereksinmelere uygun iç mekanın biçimlenmesi. Yüksek lisans tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi.

- Sirel, A. Ve Sirel, O. Ü. (2017), Bedensel Engellilerin Kent Yaşamına Katılımında “Evrensel Tasarım” Yaklaşımı. IV. IBANESS Kongreler Serisi – Russe / Bulgaristan, 564-575.
- So-jeong, L. (2019), E-mart partners with ThorDrive for self-driving delivery services. *The Investor*, 2019/1:7.
- Spahiu, M. (2014). *Engelliler için Kent Fiziki Mekanının Değerlendirilmesi-Kosova Örneği*. Yüksek lisans tezi, Trakya Üniversitesi.
- Tandoğan, O. (2017). Evrensel Tasarım Kavramı: Kentsel Peyzaj İle İlgili Örnekler. *Artium*, 5 (2) , 51-66.
- “The 7 Principles”, (b.t). 29 Ekim 2020, <http://universaldesign.ie/What-is-Universal-Design/The-7-Principles/>.
- Tutal, O. (2018), Üniversite Yerleşkeleri Ve Erişilebilirlik, *Uluslararası Araştırmalar Dergisi*, 2018/6:15, 753-775.
- Ummanel, A. (2017). Kum ve Oyun Alanları Üzerine Bir İnceleme. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17 (3), 1539-1566.