

AVM TİPOLOJİLERİNE GÖRE ÇOCUK OYUN ALANLARINDAKİ SİRKÜLASYONUN EVRENSELLİK ÖLÇÜTLERİ AÇISINDAN İNCELENMESİ

Reyhan Çetin¹, Şahika Özdemir^{2*}

¹ İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Mühendislik ve Doğa Bilimleri Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, 34303, İSTANBUL

² İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Mühendislik ve Doğa Bilimleri Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, 34303, İSTANBUL

Öz

Evrensel tasarım yaklaşımı ile tasarlanmış iç mekânlar, her yaş, boyut ve yetenekteki bireylerin erişebileceği, kullanım kolaylığı sağlayan ve hayatları boyunca kendi evlerinde başta olmak üzere bu mekânlarda bağımsız olarak yaşamlarını devam ettirebilecekleri ve çevrelerindeki sosyal etkinliklere sağlıklı, güvenli katılımlarına olanak sağlamalıdır. Evrensel tasarım denince kişilerin fiziksel ve psiko-sosyal tüm gereksinimleri göz önüne alınmalıdır. Bu bağlamda evrensel tasarım kavramını yalnızca engelliler için değil, yaşlı ve çocuk kullanıcılar için de düşünülmektedir. Günümüzdeki yaşam şeklinin çoğunun şehir yaşamına evrildiğini görülmektedir. Bunun bir sonucu olarak en değerli varlıklarımız olan çocuklarımız artık sokaklarda değil, daha güvenli ve sağlıklı olduğu düşünülen özelleştirilmiş çocuk oyun alanlarında vakit geçirmektedirler. Çocuk oyun alanları dış mekânda büyük ve küçük kent parkları olarak ortaya çıksa da; iç mekânda da çok sayıda çocuk oyun alanına da rastlanmaktadır. Bunlardan en yaygın olanlarından biri Alışveriş Merkezleri (AVM) içerisinde bulunan çocuk oyun alanlarıdır. Bu çalışma kapsamında farklı sirkülasyon tipolojilerindeki neredeyse her AVM’de bulunan bu alanların sirkülasyon özellikleri açısından evrensel tasarım ölçütlerini ne ölçüde karşıladıkları araştırılmış ve Forum İstanbul Alışveriş Merkezi FUNLAB çocuk oyun alanı üzerinde detaylı inceleme yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Evrensel tasarım, çocuk kullanıcı, çocuk oyun alanları, sirkülasyon alanları, alışveriş merkezleri.

ACCORDING TO SHOPPING MALL TYPOLOGIES AN INVESTIGATION OF CIRCULATION IN CHILDREN’S PLAYGROUND IN TERMS OF UNIVERSALITY CRITERIA

Extended Abstract

The concept of universal design, which has come to the fore frequently in recent years and is an integral part of the design, is based on the principle of individuals of different gender, culture, age and physical abilities to perform physical activities without outside help. Not only disabled individuals, but also the elderly and children should be evaluated within this scope and their spaces should be designed considering universal design criteria. Undoubtedly, a significant portion of the population in our country consists of children aged 1-12. For this reason, it has become important that the spaces designed for them are well thought out. The increase in the preference for indoor children's games in recent years with urbanization has made it necessary to consider universal design principles in these spaces. Features Playgrounds in the shopping mall are used extensively. Both the routes from the entrance to the shopping mall to the children's playground and the areas reserved for circulation in the playground should be arranged in a way that allows children to pass safely. In the general circulation of the shopping mall, the entrances and exits to the playground and the location of the playground within the shopping mall and its proximity to the WCs should be accessible. Stairs that provide horizontal and vertical circulation on the specified routes should allow safe use of children in both material and dimensional aspects in elevators and corridors. In addition to the general circulation areas, it is very important to safely design the circulation areas in the playground. The

materials used on the floor should be soft, non-slip and easy to clean, as well as the dimensions of the circulation areas and the safe passages between the equipment.

Interiors designed with a universal design approach should allow individuals of all ages, sizes and abilities to access, provide ease of use and allow them to live independently in these places, especially in their own homes throughout their lives, and enable healthy, safe participation in social activities around them. When it comes to universal design, all physical and psycho-social needs of individuals should be taken into consideration. In this context, we should consider the concept of universal design not only for the disabled but also for elderly and child users. We see that most of today's lifestyle has evolved into urban life. As a result, our children, who are our most valuable assets, are not spending time on the streets but spending time in customized children's playgrounds that are considered safer and healthier. Although children's playgrounds appear as large and small urban parks outdoors; we also come across many children's playgrounds indoors. One of the most common of these is the children's playgrounds in the shopping malls. Within the scope of this study, the extent to which these areas in almost every shopping mall in different circulation typologies meet the universal design criteria in terms of circulation characteristics has been investigated and a detailed examination has been made on Forum Istanbul Shopping Center FUNLAB children's playground.

Keywords: Universal design, child user, children playgrounds, circulation areas, shopping centers.

1. Giriş

Özellikle son yıllarda sıkça duyulan evrensel tasarım yaklaşımı tasarım uygulamalarını değiştirmekte ve sonuç olarak, yapılandırılmış çevrenin verimliliği ve üretkenliği arttıkça, güvenli ve sağlıklı yaşam koşulları da artmaktadır. (Demirkan, 2015). Cinsiyet, yaş, kültür farklılığı, bedensel durum farklılığı gözetmeden herkesin farklı ihtiyaçlarını karşılayan tasarım anlayışı olan evrensel tasarım; herkes tarafından kolay anlaşılabilen, kolay kullanılan, kullanımda seçenekler sunan, kimseye ayrı ve özel çözüm üretmeden tasarımlar yapmayı amaçlamıştır (Duman, 2017). Bu bağlamda ortaya çıkmış olan evrensel tasarım prensipleri tasarımlara yansıtılmaya başlamıştır.

Olguntürk (2007)'e göre, evrensel tasarım herkese uyum sağlayabilen, algılanabilen, güvenli ve konforlu yaşam alanları oluşturmayı hedeflemelidir. Tasarımlar herkes tarafından eşitlikçi bir yaklaşımla en geniş ölçekte kullanılabilir olmalıdır. Uslu ve Güneş (2017)'in de belirttiği gibi evrensel tasarımın en önemli özelliği eşit olanak imkânını herkese sunuyor olmasıdır. Engelli, yaşlı, çocuk, şişman, hamile kısa boylu ya da uzun boylu fark etmeksizin tüm kullanıcılara yönelik tasarımlar yapılmalıdır.

Evrensel tasarım prensipleri sadece engelli kullanıcılar için değil farklı fiziksel ve psiko-sosyal kullanıcı gereksinimlerine ihtiyaç duyan yaşlı ve çocuk kullanıcılar için de oldukça önemlidir. Özellikle çocuk kullanıcıların belli yaş aralıklarında farklı fiziksel yetilere sahip olmaları, onlar için oluşturulan çocuk oyun mekânlarının tasarlanmasında evrensel tasarım ilkelerinin daha önemli olmasına sebep olmaktadır. Çevremizde gördüğümüz çocuk oyun mekânları dış mekânlarda farklı ölçekteki kent parkları iken; iç mekân çocuk oyun alanlarından en yoğun kullanılanları AVM içinde bulunan çocuk oyun alanlarıdır. Çeşitli yaş gruplarındaki çocuk kullanıcıların aynı mekânda vakit geçirmesi için kurgulanan bu mekânlar çocukların güvenliği için belli kriterleri asgaride karşılamalıdır. AVM içi çocuk oyun alanlarında güvenlik açısından en hassas olan alanlardan biri gerek AVM genelindeki gerekse çocuk oyun alanlarındaki sirkülasyon alanlarıdır. Bu bağlamda AVM'ler tipolojik olarak sirkülasyon düzenlerine göre sınıflandırıldığında en karmaşık sirkülasyon sistemi olan dallanma tipi sirkülasyon ağına sahip AVM'lerden biri olan Forum İstanbul AVM içindeki FUNLAB çocuk oyun alanı sirkülasyon özellikleri evrensel tasarım ölçütleri açısından incelenecektir.

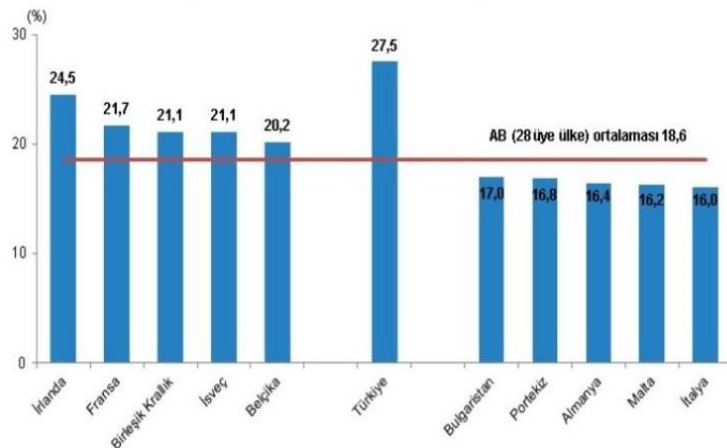
2. Evrensel Tasarım

En basit tanımıyla Evrensel tasarım, mümkün olduğunca çok kişi tarafından kullanılabilen ürünler, yapılar veya ortamlar tasarımıdır (Bayraktaroğlu ve Büke, 2015). Tanımdan da anlaşılacağı üzere evrensel tasarım prensipleri göz önünde bulundurularak tasarlanan her türlü mekân, ürün ve yapı, çeşitli kullanıcı tipinin yardım almadan kullanacakları şekilde üretilmelidir. Yani sadece belli özellikleri taşıyan bireyler için değil herkes için uygun olmalıdır. Bu bağlamda 1997 yılında Kuzey Karolina Tasarım Okulu tarafından 7 temel evrensel tasarım prensibi tanımlanmıştır. Bu prensipler şu şekildedir (NARIC, 2008):

- Eşitlikçi kullanım: Tasarım, farklı yeteneklere sahip insanlar için kullanılabilir olmalıdır.
- Kullanım esnekliği: Tasarım, kişisel tercihlere ve farklı yeteneklere uyum sağlayabilmelidir.
- Basit ve sezgisel kullanım: Kullanıcının deneyimi, bilişsel seviyesi, dil becerileri veya o an odak noktası ne olursa olsun, tasarımın anlaşılması kolay olmalıdır.
- Algısal bilgi: Çevresel koşullar ve kullanıcının duyuşsal yeteneklerinden bağımsız olarak tasarım, gerekli bilgilerin iletilmesini sağlamalıdır.
- Hata toleransı: Tasarım, istenmeyen sonuçlar olasılığını ve kaza sonucu eylemler ve kaza riskini en aza indirmelidir.
- Düşük fiziksel çaba: Tasarımın kullanımı rahat ve etkili olmalı ve mümkün olduğunca az kişisel çaba olmalıdır.
- Yaklaşım ve kullanım için alan ve büyüklük/ölçü: Kullanıcının vücudu, duruşu veya hareketliliğinden bağımsız olarak tasarım, erişim, ulaşım ve yönetim için uygun bir alana ve boyuta sahip olmalıdır.

Evrensel tasarım her ülkede değişik kavramlarla ifade ediliyor olsa da tüm kullanılan kavramların anlam olarak birbirine yakın olduğunu görmekteyiz. Türkiye’de kapsayıcı tasarım, yaşam boyu tasarım, herkes için tasarım ve evrensel tasarım gibi farklı ifadeler kullanılmaktadır (Tandoğan, 2017). Evrensel tasarıma tarih boyunca baktığımızda ilk olarak 1950’lerde literatüre kazandırıldığını görmekteyiz. Ancak ilk dönemlerinde “engelliler için tasarım” olarak ortaya çıkmıştır. II. Dünya Savaşı’ndan sonra özellikle Japonya ve ABD’de yapılı çevrede fiziksel engelliler için sorunların ortadan kaldırılması için çeşitli yöntemler düşünülmüş ve “engelsiz tasarım” anlayışı geliştirilmiştir. Bu yaklaşımda fazlasıyla engelliler ayrıştırılmış ve özellikle hareket kısıtlamasının ortadan kalkması için ulaşım konusunda iyileştirmeler yapılmaya çalışılmıştır (Dostoğlu vd., 2009).

Evrensel tasarım kavramının temel amacı; temel kullanıcı gereksinimlerinin (fiziksel ve psiko-sosyal kullanıcı gereksinimleri) farklı yaş grubu ve fiziksel yeterliliklere sahip kullanıcı grupları için ayrı ayrı tanımlanması ve her gereksinimi karşılayan kapsayıcı çözümler üretmektir (Akyıldız Hatırnaz, 2019). Kullanıcı tipinden çocuk kullanıcılar toplumsal hayatta en sık rastladığımız kullanıcılar arasındadır. Türkiye İstatistik Kurumu’na (TÜİK), 2019 yılsonu itibarıyla Türkiye nüfusu 83 milyon 154 bin 997 kişi iken bunun 22 milyon 876 bin 798’ini çocuklar oluşturmaktadır. Ayrıca Şekil 1’de de görüldüğü gibi toplam nüfusun yüzdesi olarak Türkiye’nin çocuk nüfusu AB-28 üye ülkelerinin ortalamasının çok üstündedir (TÜİK, 2019). Tüm bu sayısal verilere bakıldığında zaman ülkemizde çocuk kullanıcılar için tasarlanan mekânların üzerinde daha önemle durulması gerektiği sonucuna varılmaktadır.



Şekil 1. Türkiye ve AB-28 üye ülkelerin çocuk nüfusunun toplam nüfus içindeki oranı, 2019 (TÜİK, 2019).

Milli Eğitim Bakanlığı 2016 yılında 1-12 yaş arası dönemi, çocukluk dönemi olarak tanımlamıştır. Bu dönem fiziksel ve psikolojik özelliklere göre 3 evreye ayırmıştır. Bunlar: Oyun çocukluğu dönemi, okul öncesi dönem ve okul çağı dönemidir. Bu dönemlerin özellikleri aşağıdaki gibidir:

- Oyun çocukluğu dönemi; buna özerklik, anal veya tuvalet eğitimi dönemi de denir. Çocukların bağımlılıktan kurtulmaya başladığı yaş aralığı 1-3 yaş arasındadır. Bu aşamada çocuğun yürüme ve kavrama gibi motor fonksiyonları gelişir. Kendini, bedenini, yeteneğini ve çevresini anlamaya çalışır. Basit cümlelerle konuşmaya başlar.

- Okul öncesi dönem; 3-6 yaş, bu, sporun ve zekânın en hızlı geliştiği dönemdir. Bu yaşta çocuklar dil gelişimleri nedeniyle doğru kelimeleri konuşup karmaşık cümleler kurabilirler ve resimli kitaplara çok ilgi duyarlar. Akranlarıyla oyun oynamayı sever, merakla öğrenir ve soru sormaya devam ederler.
- Okul çağı dönemi; Çocukların 6-12 yaşları arasında dış dünyaya açık oldukları ve sosyal çevreye katıldıkları dönemdir. Bu aşamada çocuğun büyüme hızı yavaşlar ve ifadesi el hareketleri ve jestleri ile iyileşir. Bu dönemde öğrenme, başarı ve sorumluluk çözülür ve iyiyi kötüden ayırt etmeye başlarlar. Soyut fikirleri kavramaya başlarlar.

3. Evrensel Tasarım ve Çocuk Oyun Alanları

Çocuk oyun alanlarının evrensel tasarım ilkelerine göre düzenlenmesi sadece fiziksel ve zihinsel beceriler açısından değil, yaş grupları ve kültürel özellikler açısından da farklılık göstermektedir. Farklı ihtiyaçları olan tüm çocukların bu alanlardan eşit olarak yararlanmaları da önemli ve gereklidir. Bu sebeple çocuk oyun alanları tasarlanırken her özellikteki çocukların güvenliği için düşünülmesi gereken kriterler şöyledir (Uslu ve Shakouri, 2012);

- Zemin kaplaması dayanıklı olmalı,
- Uzun, çok ağır ve çok yüksek öğeler kullanılmamalı,
- Grup oyunu odaklı olmalı,
- Esneklik sağlanmalı,
- Yaşa uygun öğeler içermeli,
- Tercih olanağı verilmeli,
- Her çocuğa özel olabilecek aktivite alternatifi verilmelidir.

Çocuk oyun alanlarını dış mekân çocuk oyun alanları ve iç mekân çocuk oyun alanları olarak 2 kategoride inceleyebiliriz. Erdem Kaya (URL-1, 2020)'ya göre dış mekân çocuk oyun alanları: geleneksel oyun alanları, macera oyun alanları, hayali oyun alanları, çağdaş oyun alanları ve orman okulları olarak sınıflandırılmıştır. Çocuk oyun alanları üzerine yapılan araştırmalar çoğaldıkça bu alanların kapsayıcı olarak tasarlanması da önem kazanmaya başlamıştır (URL-1, 2020). Bu bağlamda Harrisonburg, Virginia'da evrensel tasarım yaklaşımı ile tasarlanmış olan çocuk oyun alanı 3 dönümlük arazide Nisan 2010'da açılmıştır (Şekil 2). Oyun alanı, farklı becerilerdeki çocukların kapsayıcı bir çevrede oynamaları ve etkileşim içinde bulunmaları için birçok etkinlik sunmaktadır. Alanda farklı yaş gruplarına hitap eden renkli oyun öğeleri ve engelli çocuklar için tasarlanmış salıncaklar yer almaktadır.



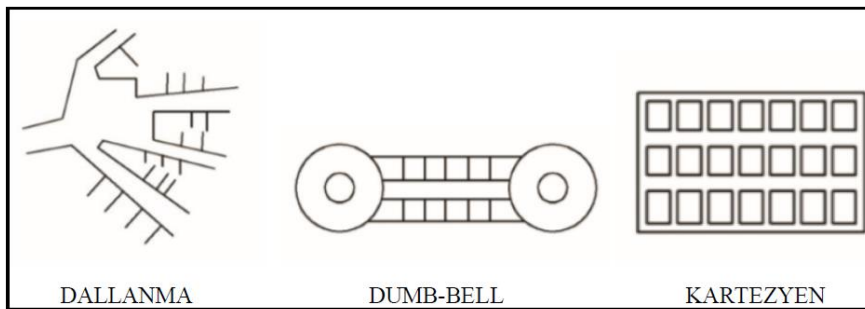
Şekil 2. Evrensel park tasarımı (URL-2, 2020).

Daha önce de bahsedildiği gibi çevremizde gördüğümüz çocuk oyun alanları dış mekânlarda farklı ölçek ve nitelikteki kent parkları, bahçeler iken; iç mekân çocuk oyun alanlarından en yoğun kullanılanları AVM içinde bulunan çocuk oyun alanlarıdır. Çünkü günümüzde artan tüketim olgusu ile şehirlerde yapı türü olarak çok sayıda AVM ile karşılaşılmaktadır ve bu yapıların son yıllarda sadece tüketim amacıyla değil vakit geçirme amacıyla da kullanıldığını gözlemlenmektedir. AVM'leri eğlenme amacıyla kullanan bireylerin azımsanmayacak bir kısmı da şüphesiz çocuklardır. Gerek sinema, tiyatro gibi aktivitelerin yanında özellikle AVM içinde bulunan oyun ve

eğlence merkezleri için çok sayıda çocuk kullanıcı AVM'leri ziyaret etmektedir. Bu sebeple AVM içi çocuk oyun alanları tasarlanırken, her yaş, cinsiyet ve fiziksel yetideki çocuğun güvenli bir şekilde vakit geçirebileceği şekilde olmasına özen gösterilmelidir.

AVM'lerin çocuklar için güvenliğini tartışırken şüphesiz en önemli konulardan biri sirkülasyon alanlarıdır. Genel olarak dolaşım halinde olunan bu mekânlarda yetişkinlerin olduğu kadar çocuklarında güvenli bir şekilde bir mekândan diğerine gitmesi sağlanmalıdır. Özellikle çocuklar için tasarlanan mekanlar olan çocuk oyun alanlarında ise sirkülasyon güvenliği birincil öncelik olmalıdır.

AVM'ler sirkülasyon tipolojilerine göre dallanma, dumb-bell ve kartezyen olarak 3 kategoride incelenmektedir (Verdil, 2007). Şekil 3'te de görüldüğü gibi dumb-bell (halter) ve Kartezyen tipi AVM lerde sirkülasyon akışı daha düzenli olup özellikle yönlendirme açısından daha avantajlıdır. Ancak dallanma tipi sirkülasyon ağına sahip AVM'lerde sirkülasyon ve yönlendirme çözümleri daha önemli hale gelmektedir. Bu sebeple bu çalışma kapsamında dallanma tipine ait bir AVM ve çocuk oyun alanı ele alınacaktır.

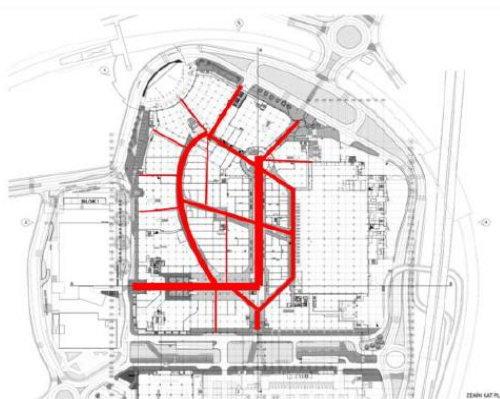


Şekil 3. Sirkülasyon şekline göre AVM tipolojileri (Verdil, 2007).

4. Avm Tipolojilerine Göre Çocuk Oyun Alanlarındaki Sirkülasyonun Evrensellik Ölçütleri Açısından İncelenmesi

Çalışma kapsamında incelenecek olan dallanma tipi sirkülasyon ağına sahip AVM Forum İstanbul Alışveriş merkezi ve içinde bulunan FUNLAB oyun alanıdır (Şekil 4). AVM içinde bulunan çocuk oyun alanının AVM genelindeki ve kendi iç mekânındaki sirkülasyon özelliklerinin malzeme, boyut, konum, yönlendirme konusunda daha önceki bölümlerde de ortaya konan ve Erişilebilirlik İzleme ve Denetleme Formu'nun (2017) bina içi yatay ve dikey dolaşım kriterleri evrensellik ölçütleri açısından incelenecektir:

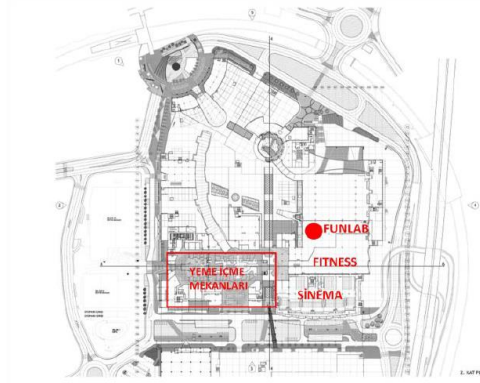
- Çocuk oyun alanının AVM genel sirkülasyonuna göre incelenmesi;
 - Oyun alanının konumu: giriş ve çıkışlar, çevresindeki mağazalar, tuvaletlere yakınlığı
 - Oyun alanına ulaşımında kullanılan yatay ve dikey sirkülasyon elemanlarının özellikleri: malzeme ve boyut özellikleri
- Çocuk oyun alanlarının iç mekân sirkülasyonuna göre incelenmesi;
 - Oyun alanı iç dolaşım sirkülasyon elemanlarının özellikleri: malzeme ve boyut özellikleri



Şekil 4. Forum İstanbul Alışveriş Merkezi sirkülasyon şeması (URL-3, 2020).

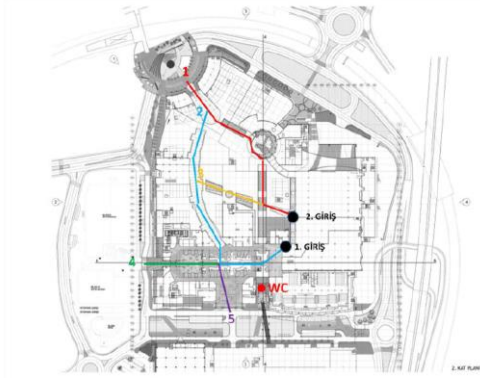
4.1 Çocuk oyun alanının AVİM genel sirkülasyonuna göre incelenmesi

Oyun alanının konumu (giriş ve çıkışlar, çevresindeki mağazalar, tuvaletlere yakınlığı): 2 katlı olan AVİM’de FUNLAB çocuk oyun alanı AVİM’in en üst katı olan 2. katta bulunmaktadır. Büyük bir kısmı yeme içme mekânlarına ayrılmış olan bu katta; oyun alanının hemen yanında bir fitness merkezi ve sinema da bulunmaktadır. Genel olarak çocukların yoğunlukla bulunduğu katlardan biri olarak oyun alanının bu katta bulunması doğal bir yönlendirme sağlayacağından uygun bulunmuştur (Şekil 5).



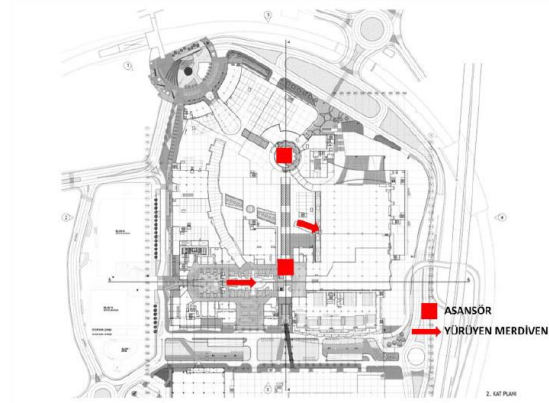
Şekil 5. FUNLAB oyun alanı katı (URL-3, 2020).

Oyun alanının 2 adet girişi bulunmakta ve bu girişlere ait 5 farklı rota gözlemlenmektedir. 1. Giriş kapısı 2. Kattan düzayak girilirken; 2. Giriş kapısı 1. Kattan direkt bağlayan bir yürüyen merdiven bulunmaktadır. Bu bağlamda 1. Giriş ebeveyn kontrolü gerektirmeden çocukların alana girişi için uygunken; 2. Girişe sadece yürüyen merdivenler ile ulaşılması ebeveyn kontrolü olmadan oyun alanını girişi zorlaştırmıştır. Oyun alanı 2. Katta bulunan tuvalet alanına yeterli uzaklıkta bulunmaktadır, ayrıca alan içinde bir tuvalet alanına ihtiyaç duyulmamıştır (Şekil 6).



Şekil 6. Oyun alanına ulaşım rotaları ve wc lerin konumu (URL-3, 2020).

Oyun alanına ulaşımında kullanılan yatay ve düşey sirkülasyon elemanlarının özellikleri (malzeme ve boyut özellikleri): Şekil 7’de de görüldüğü gibi AVİM içerisinde oyun alanına giden rotalar üzerinde 2 adet asansör alanı (2’şer kabinli) ve 2 adet yürüyen merdiven bulunmaktadır. Dikey sirkülasyon elemanlarının yanı sıra kullanılan koridor ve meydanlarda zeminde kaygan olmayan malzemeler kullanılmış ve yeterli genişlik sağlanmıştır (Şekil 8).



Şekil 7. Dikey sirkülasyon elemanları ve konumu (URL-3, 2020).



Şekil 8. Koridor, asansör ve yürüyen merdivenler (Duman, 2017).

4.2 Çocuk Oyun Alanının İç Mekan Sirkülasyonuna Göre İncelenmesi

Oyun alanı iç dolaşım sirkülasyon elemanlarının özellikleri (malzeme ve boyut özellikleri): Forum İstanbul AVM içerisinde bulunan FUNLAB oyun alanı MEB'in tanımladığı 1-12 yaş arasındaki çocuk kullanıcıların hepsine uygun ekipmanları barındırmaktadır. Bu sebeple farklı yaş aralığı ve buna bağlı olarak farklı fiziksel yeterliliklere sahip çocukların aynı mekânda güvenli bir şekilde vakit geçirmeleri sağlanmalıdır. Oyun alanı içerisinde gerek ana dolaşım aksı, gerekse ekipmanlar arası geçiş oldukça önem kazanmaktadır. Dolaşım aksında kullanılan malzemelerden, aks boyutlarına kadar her şeyin düşünülmüş olması gerekmektedir. Şekil 9'da oyun alanına ait fotoğraflardan da anlaşılacağı üzere sirkülasyon alanlarında yumuşak, kolay temizlenebilir ve kayman özellikte PVC döşeme kaplama malzemesi kullanılmıştır. Ana sirkülasyon aksları ve ekipmanlar arası mesafe ise yeterli seviyede tutularak çocukların güvenli bir şekilde dolaşmalarına imkan tanınmıştır.



Şekil 9. FUNLAB oyun alanı iç mekan görüntüleri (URL-4, 2020).

5. Sonuç ve Öneriler

Son yıllarda sıkça gündeme gelen ve tasarımın ayrılmaz bir parçası olan evrensel tasarım kavramı, farklı cinsiyet, kültür, yaş ve fiziksel yetideki bireylerin dışarıdan yardım almaksızın fiziksel aktivitelerini gerçekleştirmeleri esasına dayanmaktadır. Yalnız engelli bireyler değil, yaşlılar ve çocuklar da bu kapsamda değerlendirilmeli ve onlara ait mekânlar evrensel tasarım ölçütleri düşünülerek tasarlanmalıdır. Şüphesiz ülkemizde nüfusun önemli bir kısmını 1-12 yaş arası çocuklar oluşturmaktadır. Bu sebeple onlar için tasarlanan mekânların iyi düşünülmüş olması önemli hale gelmiştir. Şehirleşmeyle birlikte son yıllarda iç mekan çocuk oyunlarının tercihinin artması, bu mekanlarda da evrensel tasarım ilkelerinin göz önünde bulundurulmasını zorunlu kılmıştır. Özellikler AVM içi oyun alanları yoğun olarak kullanılmaktadır.

Gerek AVM'ye girişten çocuk oyun alanına varıncaya kadarki rotalar gerekse oyun alanı içerisinde sirkülasyon için ayrılan alanlar çocukların güvenli bir şekilde geçişlerine imkan sağlayacak şekilde düzenlenmelidir. AVM genel sirkülasyonunda oyun alanına giden giriş çıkışlar ve rotalar ile oyun alanının AVM içerisindeki konumu ve tuvaletlere yakınlığı ulaşılabilir olmalıdır. Belirlenen rotalar üzerinde yatay ve düşey sirkülasyonu sağlayan merdiven asansör ve koridorlarda hem malzeme hem boyutsal açıdan çocukların güvenli bir şekilde kullanımına olanak sağlamalıdır. Genel sirkülasyon alanlarının yanı sıra oyun alanı içerisinde bulunan sirkülasyon alanlarının da güvenli bir şekilde kurgulanması oldukça önemlidir. Zeminde kullanılan malzemelerin yumuşak, kaymayan ve kolay temizlenebilir olmasının yanında dolaşım alanlarının boyutları ve ekipmanlar arası mesafelerde güvenli geçişleri sağlayacak şekilde olmalıdır.

Kaynaklar

1. Akyıldız Hatırnaz, A. (2019). Ergonomi Çerçevesinde Eşitlikçi Mekân Üretim Yaklaşımı Olarak "Evrensel Tasarım" Kavramı. *Ergonomi*, 2(3), 178-193.

2. **Bayraktaroglu, B. & Büke, A. (2015).** Çocuk Oyun Alanlarının Evrensellik Ölçütleri Açısından İncelenmesi: Fenerbahçe-Pendik Sahil Şeridi Örneği. *Süleyman Demirel Üniversitesi Mühendislik Bilimleri ve Tasarım Dergisi*, 3(3), 371-378.
3. **Demirkan, H. (2015).** *Mekânlarda Erişilebilirlik, Kullanılabilirlik ve Yaşanabilirlik*. Dosya 36, Editör Çerçeve Yazısı.
4. **Dostoğlu, N., Şahin, E. & Taneli, Y. (2009).** *Evrensel Tasarım: Tanımlar, Hedefler, İlkeler*, Mimarlık, 347 s.
5. **Duman, Ü. (2017).** Evrensel Tasarımın Kamusal Yapılarda Engelliler için Önemi: K.K.T.C. İçişleri Bakanlığı Binasının İncelenmesi. Yakın Dogu Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, KKTC.
6. **T.C Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı (2017),** *Erişilebilirlik İzleme ve Denetleme Formları*, Ankara.
7. **NARIC (National Rehabilitation Information Center). (2008).** Universal Design: Architecture and Visitability, *Research*, 3(3).
8. **Olguntürk, N. (2007).** Evrensel tasarım: Tüm yaşlar, farklı yetenekler ve çeşitli insanlık durumları için tasarım, *Mimarlar Odası Ankara Şubesi Bülteni* (46), 10.
9. **Uslu, A.D. & Güneş, M. (2017).** Engelsiz kentler-herkes için erişilebilir kentler, *Uluslararası Peyzaj Mimarlığı Araştırma Dergisi*, E-ISSN: 2602-4322, 1 (2): 30-36.
10. **Uslu A. & Shakouri N. (2012).** Engelli Çocuklara Dost Oyun Alanı Ve Dış Mekân Tasarımı. *Erciyes Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 28(5), 367-374.
11. **Tandoğan, O. (2017).** Evrensel Tasarım Kavramı: Kentsel Peyzaj İle İlgili Örnekler, *Artium*, 5 (2) , 51-66.
12. **Verdil, A. (2007).** Mekân-davranış ilişkisinin Dönüşümü: Alışveriş Merkezlerinin Mekânsal Dizim Yöntemiyle İncelenmesi. İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
13. **TÜİK, (2019).** Haber bülteni sayı: 33705, Erişim adresi: <https://tuikweb.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=33705> (Erişim tarihi: 19 Nisan 2020).
14. **URL-1 (2020)** <https://www.plantdergisi.com/doc-dr-meltem-erdem-kaya/bir-peyzaj-kesfi-olarak-cocuk-oyun-alani.html> (Erişim tarihi: 20 Nisan 2020).
15. **URL-2 (2020)** <https://www.special-education-degree.net/30-most-impressive-accessible-and-inclusive-playgrounds/>, (Erişim tarihi: 20 Nisan 2020).
16. **URL-3 (2020)** https://galeri2.arkitera.com/main.php?g2_itemId=20118_ (Erişim tarihi: 21 Nisan 2020).
17. **URL-4 (2020)** http://funlab.com/?sayfa=subelerimiz&id=3_ (Erişim tarihi: 21 Nisan 2020).