

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

وزارت علوم، تحقیقات و فناوری



دانشکده معماری و شهرسازی

پایان نامه تحصیلی جهت اخذ درجه کارشناسی ارشد
رشته معماری

عنوان

بررسی تاثیرات گسترش رسانه‌ها بر معماری
و طراحی مرکز تجارت کالاهای رسانه‌ای تهران

استاد راهنما

جناب آقای دکتر مصطفی کیانی

استاد مشاور

خانم دکتر مریم طباطبائی‌ان

نگارش و تمقیق

سهیلا غفور

تعهد نامه

اینجانب **سهیلا غفور** اعلام می دارم که تمام فصل‌های این پایان نامه و اجزاء مربوط به آن برای اولین بار (توسط اینجانب) انجام شده است. برداشت از نوشته‌ها، کتب، پایان‌نامه‌ها، اسناد، مدارک و تصاویر پژوهشگران حقیقی یا حقوقی (فارسی و غیرفارسی) با ذکر مآخذ کامل و به شیوه تحقیق علمی صورت گرفته است.

بدیهی است در صورتی که خلاف موارد فوق اثبات شود مسوولیت آن مستقیماً به عهده اینجانب خواهد بود.

تاریخ

امضاء

پیشگفتار

در این رساله نحوه نیل به نتیجه نهایی طراحی از جمله مبانی نظری شکل دهنده و داده های اولیه محیط پیرامون سایت در پنج فصل جداگانه به تفصیل آمده است. موضوع بحث این رساله به تحولات به وقوع پیوسته در موج سوم جهانی، یعنی عصر اطلاعات و فناوری ارتباطات می پردازد.

در فصل نخست ضمن اشاره به کلیات پژوهش انجام شده از جمله بیان مسئله، اهداف و ضرورت تحقیق، سوالات کلیدی و روش تحقیق به شرح روندی که در کل رساله دنبال خواهد شد و در فصل دوم به تحقیق پیرامون مبانی نظری شکل دهنده به این تحقیق، پرداخته شده است. ظهور نظم اجتماعی جدید و ویژگی های فضا زمان جدید و لزوم توجه به آن از موضوعات مورد بحث در این بخش است. در ادامه به ضرورت توجه به معماری در این فضا زمان جدید تحت عنوان معماری در فضای سایبر^۱ پرداخته شده است و نیازها و تعاملات انسان مدرن در این فضای جدید و تاثیرات این فضا بر او از موضوعات مطرح شده در ادامه روند این رساله است. در نهایت، چگونگی پدیداری معماری در عصر رسانه ها و معماران مطرح این دوران از دیگر موضوعات مطرح شده در فصل دوم است. این نوع معماری به زعم کاستلر به دنبال جداسدن و فرا رفتن است، به دنبال اطلاعاتی شدن و رسانه ای شدن است و ادراک فضا در این معماری ماهیتا تغییر یافته است.

برای افزایش اطلاعات و گسترش زاویه ی دید در فصل سوم به بررسی تفصیلی نمونه های مشابه در زمینه ی معماری در سطح جهان پرداخته شده است.

فصل چهارم این پروژه به تحلیل داده های بدست آمده از سایت پروژه خواهد پرداخت و نحوه تاثیرگذاری این عوامل بر معماری پروژه را ارائه خواهد کرد و در نهایت فصل پنجم به نتیجه طراحی حاصل از این پروژه می پردازد.

چکیده

به اذعان بسیاری از صاحب نظران، از سال‌های پایانی قرن بیستم به این سو و به ویژه از آغاز هزاره سوم، عصری نو در تاریخ بشریت آغاز گشته است. مهم‌ترین ویژگی این دوران جدید که آن را عصر اطلاعات یا عصر انفورماتیک نامیده‌اند، گسترش شبکه‌های اطلاعاتی در ابعاد جهانی و پیشرفت شگفت‌انگیز فناوری اطلاعات است. معماری به عنوان یکی از مهم‌ترین پدیده‌های اجتماعی انسانی از تأثیرات انقلاب اطلاعاتی به دور نمانده است. این رساله چگونگی تعامل فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات با معماری، چگونگی معماری در این دوران و نقش معماران به عنوان سازماندهندگان فضا را بررسی می‌کند.

با مد نظر قراردادن آن بخش از فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات که مستقیماً متأثر از فن‌آوری رایانه و اینترنت است، ابتدا سعی به روشن کردن مبانی نظری پژوهش، شده است. سپس نقش و جایگاه معماران به عنوان سازماندهندگان فضا در تولید و طراحی محیط‌های مجازی و تأثیرات این محیط بر انسان مدرن مورد تحقیق قرار گرفته است. در نهایت با معرفی روش‌های نوین معماری در عصر اطلاعات، معماران این حوزه و آثارشان، در راستای یافتن یک پاسخ معماری مناسب، به دنبال کشف راهکار مناسب در برخورد با این مسائل بودیم.

واژگان کلیدی: رسانه، فناوری اطلاعات، ارتباطات

فهرست مطالب

فصل اول: کلیات

- ۱-۱- بیان مسئله ۲
- ۲-۱- اهداف تحقیق ۲
- ۳-۱- فرضیه‌ها و سوالات کلیدی ۲
- ۴-۱- روش تحقیق ۳
- ۵-۱- واژگان کلیدی تحقیق ۴

فصل دوم: مبانی نظری پژوهش

- مقدمه ۶
- ۱-۲- علوم نظری مرتبط ۷
- ۱-۱-۲- تاریخچه ۸
- ۲-۱-۲- علوم پیچیدگی ۹
- ۳-۱-۲- دانش سایبرنتیک ۱۰
- ۴-۱-۲- واقعیت مجازی ۱۱
- ۵-۱-۲- فضای سایبر ۱۳
- ۶-۱-۲- تصویر فضا زمان جدید ۱۵
- ۷-۱-۲- معماری مجازی ۱۷
- ۲-۲- معماری در فضای سایبر ۲۰
- ۳-۲- نگرانی عصر جدید بر ماهیت انسان ۲۹
- ۴-۲- معماری در عصر انقلاب رسانه‌ها ۳۴
- ۱-۴-۲- معماری سیال ۳۶
- ۱-۱-۴-۲- مارکس نواک ۳۸

۳۹ ۲-۴-۲ معماری متا
۴۱ ۲-۴-۲-۱ موزه ستون، دکتر هاریش لالوانی
۴۲ ۲-۴-۳ معماری فراکتال
۴۳ ۲-۴-۴ معماری بیونیک
۴۴ ۲-۴-۴-۱ گرگ لین
۴۶ ۲-۴-۴-۱-۱ خانه جنین‌شناختی
۴۸ ۲-۴-۵ معماری تعاملی
۴۸ ۲-۴-۵-۱ گروه ناکس
۵۱ ۲-۴-۵-۱-۱ پلایون آب شیرین و آب شور
۵۵ ۲-۴-۵-۲-۱ خانه صدا
۵۶ ۲-۴-۵-۳-۱ پروژه برج دی
۵۸ ۲-۴-۵-۲ گروه آسیمپتوت
۵۹ ۲-۴-۵-۲-۱ موزه مجازی گوگنهایم
۶۱ ۲-۶ نتیجه

فصل سوم: بررسی مصادیق

۶۴ ۳-۱-۱ مرکز خرید هانجی واندا
۶۴ ۳-۱-۱-۱ طراحی نما
۶۵ ۳-۱-۲ سیالیت
۶۶ ۳-۱-۳ ایده طراحی داخلی
۶۸ ۳-۲ مرکز خرید تیاسوتنوی
۷۰ ۳-۳ مرکز خرید گالریا
۷۳ ۳-۴ مرکز رسانه‌ای فنیکس
۷۷ ۳-۵ مرکز رسانه‌ای و کتابخانه دالیان

فصل چهارم: مطالعه و بررسی سایت

- ۸۰-۱-۴- معرفی منطقه ۲۲ تهران ۸۰
- ۸۰-۱-۱-۴- پیشینه کلی تحولات منطقه ۸۰
- ۸۱-۲-۱-۴- محدوده (مختصات و وسعت) ۸۱
- ۸۲-۳-۱-۴- مشخصات جغرافیایی و اقلیمی منطقه ۲۲ تهران ۸۲
- ۸۳-۴-۱-۴- مشخصات جمعیتی منطقه ۲۲ تهران ۸۳
- ۸۳-۵-۱-۴- دسترسی ۸۳
- ۸۳-۶-۱-۴- تفکیک اراضی ۸۳
- ۸۴-۲-۴- معرفی عناصر مهم تاثیرگذار ۸۴
- ۸۵-۱-۲-۴- مجموعه ورزشی آزادی ۸۵
- ۸۵-۲-۲-۴- باغ موزه گیاهشناسی (باغ ملی ایران) ۸۵
- ۸۷-۳-۲-۴- پارک جنگلی چیتگر ۸۷
- ۸۹-۴-۲-۴- دریاچه شهدای خلیج فارس ۸۹
- ۹۰-۱-۴-۲-۴- اهداف طرح ۹۰
- ۹۱-۲-۴-۲-۴- راهبردها ۹۱
- ۹۲-۳-۴-۲-۴- معابر دسترسی ۹۲
- ۹۲-۴-۴-۲-۴- ورودی‌های پیاده ۹۲
- ۹۳-۵-۴-۲-۴- جزایر دریاچه ۹۳
- ۹۳-۵-۲-۴- محور تجاری، اداری چهارباغ ۹۳
- ۹۵-۳-۴- تحلیل سایت ۹۵
- ۹۵-۱-۳-۴- مبانی انتخاب سایت ۹۵
- ۹۶-۲-۳-۴- موقعیت سایت ۹۶
- ۹۷-۳-۳-۴- شیب و ابعاد سایت ۹۷

۹۷ ۴-۳-۴ - دسترسی سواره

۹۸ ۴-۳-۵ - دسترسی پیاده

۹۹ ۴-۳-۶ - همجواری‌ها

۱۰۰ ۴-۳-۷ - دیدهای مطلوب سایت

فصل پنجم: طراحی

۱۰۲ ۵-۱-۱ - برنامه ریزی کالبدی

۱۰۲ ۵-۱-۱ - معرفی عرصه‌های مورد نیاز

۱۰۴ ۵-۱-۲ - جدول برنامه فیزیکی

۱۱۰ ۵-۲-۱ - معرفی طرح

۱۱۰ ۵-۲-۱ - معرفی ایده‌های طراحی

۱۱۲ ۵-۲-۲ - معرفی طرح پروژه

۱۱۳ منابع

فهرست جداول

- جدول شماره ۱: معادل‌های فضای فیزیکی و سایبر، منبع: جلیلی، ۱۳۸۹..... ۱۹
- جدول شماره ۲: ویژگی‌های فضای کالبدی و فضای مجازی از نظرگاه‌های متفاوت، منبع: جورابچی، ۱۳۸۴..... ۲۵
- جدول شماره ۳: مشخصات پهنه‌بندی طرح تفصیلی، منبع: طرح تفصیلی تهران سال ۹۲..... ۹۵
- جدول شماره ۴: برنامه فیزیکی، منبع: نگارنده..... ۱۰۳
- جدول شماره ۵: برنامه فیزیکی اداری، منبع: نگارنده..... ۱۰۷
- جدول شماره ۶: نحوه استقرار و مقدار فضای لازم برای کارکنان اداری، منبع: روزرخ، معیارهای طراحی اداری..... ۱۰۷

فهرست تصاویر

- تصویر ۱: هویت سیال معماری نوآک، منبع: Arch'it electronic magazine ، (۲۸ Dec. ۲۰۰۱) ۳۸
- تصویر ۲: معماری سیال نوآک، منبع: Arch'it electronic magazine ، (۲۸ Dec. ۲۰۰۱) ۳۹
- تصویر ۳: موزه ستون هاریش لالوانی، منبع: www.metropolismag.com ۴۲
- تصویر ۴: خانه جنینشناختی گرگ لین، منبع: www.docam.ca ۴۷
- تصویر ۵: طرح پاریون آب شیرین گروه ناکس، منبع: www.nox-art-architecture.com ۵۱
- تصویر ۶: دید پرنده و تصویر سه بعدی پاریون آب شیرین، منبع: www.nox-art-architecture.com ۵۱
- تصویر ۷: طرح داخلی پاریون آب شیرین، منبع: www.nox-art-architecture.com ۵۲
- تصویر ۸: نماهایی از فضای داخلی پاریون آب شیرین، منبع: www.nox-art-architecture.com ۵۴
- تصویر ۹: پاریون آب شور گروه ناکس، منبع: www.nox-art-architecture.com ۵۵
- تصویر ۱۰: خانه صدا گروه ناکس، منبع: www.nox-art-architecture.com ۵۶
- تصویر ۱۱: برج دی گروه ناکس، منبع: www.nox-art-architecture.com ۵۷
- تصویر ۱۲: موزه گوگنهایم گروه آسیمپتوت، منبع: www.openbuildings.com ۵۹
- تصویر ۱۳: مرکز خرید هانجی وندا، منبع: www.dezeen.com ۶۴
- تصویر ۱۴: ورودی مرکز خرید هانجی وندا، منبع: www.dezeen.com ۶۴
- تصویر ۱۵: پلان همکف مرکز خرید هانجی وندا، منبع: www.dezeen.com ۶۵
- تصویر ۱۶: فضای داخلی مرکز خرید هانجی وندا، منبع: www.dezeen.com ۶۶
- تصویر ۱۷: مقطعی از فضای داخلی مرکز خرید هانجی وندا، منبع: www.dezeen.com ۶۶
- تصویر ۱۸: آتریوم مرکز خرید هانجی وندا، منبع: www.dezeen.com ۶۷
- تصویر ۱۹: فضاهای داخلی مرکز خرید هانجی وندا، منبع: www.dezeen.com ۶۷
- تصویر ۲۰: نمایی از هایپرمارکت مرکز خرید تیاسوتنوی، منبع: www.dezeen.com ۶۸
- تصویر ۲۱: فضاهای داخلی مرکز خرید تیاسوتنوی، منبع: www.dezeen.com ۶۸
- تصویر ۲۲: پلان طبقه چهارم (هایپرمارکت) تیاسوتنوی، منبع: www.dezeen.com ۶۹
- تصویر ۲۳: فضاهای داخلی مرکز خرید تیاسوتنوی، منبع: www.dezeen.com ۶۹
- تصویر ۲۴: مرکز خرید گالریا، منبع: www.dezeen.com ۷۰
- تصویر ۲۵: نمای مرکز خرید گالریا، منبع: www.dezeen.com ۷۱
- تصویر ۲۶: دیاگرام طراحی مرکز خرید گالریا، منبع: www.dezeen.com ۷۱

- تصویر ۲۷: دیاگرام ایده طراحی داخلی مرکز خرید گالریا، منبع: www.dezeen.com..... ۷۲
- تصویر ۲۸: فضای داخلی مرکز خرید گالریا، منبع: www.dezeen.com..... ۷۲
- تصویر ۲۹: نورپردازی شب مرکز خرید گالریا، منبع: www.dezeen.com..... ۷۲
- تصویر ۳۰: عکس هوایی مرکز رسانهای فئیکس، منبع: www.archdaily.com..... ۷۳
- تصویر ۳۱: نمای خارجی مرکز رسانهای فئیکس، منبع: www.archdaily.com..... ۷۳
- تصویر ۳۲: دید پرنده مرکز رسانهای فئیکس، منبع: www.archdaily.com..... ۷۴
- تصویر ۳۳: نمای خارجی مرکز رسانهای فئیکس، منبع: www.archdaily.com..... ۷۵
- تصویر ۳۴: فضای داخلی مرکز رسانهای فئیکس، منبع: www.archdaily.com..... ۷۵
- تصویر ۳۵: دید پرنده مرکز رسانهای فئیکس، منبع: www.archdaily.com..... ۷۶
- تصویر ۳۶: فضای داخلی مرکز رسانهای فئیکس، منبع: www.archdaily.com..... ۷۶
- تصویر ۳۷: دید پرنده مرکز رسانهای دالیان، منبع: www.archdaily.com..... ۷۷
- تصویر ۳۸: مقطع مرکز رسانهای دالیان، منبع: www.archdaily.com..... ۷۷
- تصویر ۳۹: نمای مرکز رسانهای دالیان، منبع: www.archdaily.com..... ۷۸
- تصویر ۴۰: نمای مرکز رسانهای دالیان، منبع: www.archdaily.com..... ۷۸
- تصویر ۴۱: پلان همکف مرکز رسانهای دالیان، منبع: www.archdaily.com..... ۷۸
- تصویر ۴۲: نقشه موقعیت و حدود منطقه ۲۲ در تهران، منبع: سایت شهرداری منطقه ۲۲ (Region ۲۲.Tehran.ir)..... ۸۰
- تصویر ۴۳: نقشه محدوده منطقه ۲۲، منبع: سایت شهرداری منطقه ۲۲ (Region ۲۲.Tehran.ir)..... ۸۰
- تصویر ۴۴: سلسله مراتب معابر منطقه ۲۲، منبع: مهندسین مشاور شارستان، ۱۳۸۶..... ۸۳
- تصویر ۴۵: نقشه کاربری اراضی منطقه ۲۲، منبع: مهندسین مشاور شارستان، ۱۳۸۶..... ۸۴
- تصویر ۴۶: نقشه عناصر شاخص منطقه ۲۲، منبع: مهندسین مشاور شارستان، ۱۳۸۶..... ۸۴
- تصویر ۴۷: ورزشگاه آزادی، منبع: سایت شهرداری منطقه ۲۲ (Region ۲۲.Tehran.ir)..... ۸۵
- تصویر ۴۸: نقشه باغ گیاهشناسی، منبع: سایت شهرداری منطقه ۲۲ (Region ۲۲.Tehran.ir)..... ۸۷
- تصویر ۴۹: نقشه پارک جنگلی چیتگر، منبع: سایت شهرداری منطقه ۲۲ (Region ۲۲.Tehran.ir)..... ۸۸
- تصویر ۵۰: چهارفصل پارک جنگلی چیتگر، منبع: سایت شهرداری منطقه ۲۲ (Region ۲۲.Tehran.ir)..... ۸۸
- تصویر ۵۱: کروکی دریاچه، منبع: (Region ۲۲.Tehran.ir)..... ۸۹
- تصویر ۵۲: نقشه جزئیات و فضاها خدماتی دریاچه، منبع: سایت شهرداری منطقه ۲۲ (Region ۲۲.Tehran.ir)..... ۹۱
- تصویر ۵۳: ورودی دریاچه، منبع: سایت شهرداری منطقه ۲۲ (Region ۲۲.Tehran.ir)..... ۹۲

- تصویر ۵۴: نقشه جانمایی دریاچه در منطقه و دسترسی‌ها، منبع: مهندسین مشاور شارسرستان، ۱۳۸۶..... ۹۲
- تصویر ۵۵: جزایر دریاچه، منبع: سایت شهرداری منطقه ۲۲ (Region ۲۲.Tehran.ir)..... ۹۳
- تصویر ۵۶: محور مختلط تجاری-خدماتی چهارباغ، منبع: مهندسین مشاور شارسرستان، ۱۳۸۶..... ۹۴
- تصویر ۵۷: عکس هوایی سایت، منبع: Google Earth.com..... ۹۵
- تصویر ۵۸: نقشه موقعیت پلاک مورد نظر، منبع: نگارنده..... ۹۶
- تصویر ۵۹: نقشه ابعاد پلاک مورد نظر، منبع: نگارنده..... ۹۷
- تصویر ۶۰: نقشه دسترسی‌های سواره به سایت، منبع: نگارنده..... ۹۷
- تصویر ۶۱: نقشه ایستگاه‌های مترو تهران، منبع: کتاب اول..... ۹۸
- تصویر ۶۲: نقشه دسترسی‌های پیاده پلاک مورد نظر، منبع: نگارنده..... ۹۸
- تصویر ۶۳: نقشه همجواری‌های اطراف سایت، منبع: مهندسین مشاور شارسرستان، ۱۳۸۶..... ۹۹
- تصویر ۶۴: دریاچه شهدای خلیج فارس، منبع: نگارنده..... ۹۹
- تصویر ۶۵: نقشه دیدهای اطراف سایت، منبع: نگارنده..... ۱۰۰

فصل اول: کلیات

۱-۱- بیان مسئله

در شروع هزاره سوم، ارتباطات و فناوری اطلاعات به عنوان عمده‌ترین محور تحول و توسعه در جهان مطرح شده و دستاوردهای ناشی از آن نیز به گونه‌ای با زندگی مردم عجین گردیده که رویگردانی و بی‌توجهی به آن، اختلال عظیمی در جامعه به وجود می‌آورد.

در دوران رواج شبکه‌های مخابراتی، سیستم‌های رادیویی، اطلاعاتی، صوتی، تصویری، بی‌سیم و سیار، شبکه‌های کابلی، سیستم‌های ماهواره‌ای و اینترنت، در دورانی که تمامی جنبه‌های زندگی و شهری به سیستم‌های مختلف اطلاعاتی و ارتباطی مجهز شده‌اند و در واقع رسانه‌ها جهان ما را احاطه کرده‌اند، نیاز به فضاهای شهری که بتوانند پاسخ‌گوی تکنولوژی جدید باشند ضرورت دارد. از این رو تحقیق حاضر به دنبال بررسی چگونگی تعامل فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات و معماری، چگونگی معماری در این دوران و نقش معماران به عنوان سازمان‌دهندگان فضا است.

شکل‌گیری بازارها و مراکز تجاری و اقتصادی در شهرها همواره با روند رشد و توسعه شهرها هماهنگ بوده و تاثیرات متقابل این دو بر یکدیگر فرایند تکوین و گسترش آن‌ها را کامل کرده است، لذا بخش عملی این رساله به طراحی مرکزی برای فروش کالاهای رسانه‌ای تهران اختصاص یافته است. از آن جا که تهران به عنوان پایتخت و قطب تکنولوژی ایران فاقد مرکزی برای فروش کالاهای رسانه‌ای به صورت منسجم می‌باشد، لذا مطالعه و طراحی چنین بنایی ضروری به نظر می‌رسد.

۱-۲- اهداف تحقیق

برای رسیدن به این مهم ابتدا لازم است تاثیرات ویژگی‌های نوین عصر اطلاعات و ارتباطات بر اندیشه انسان و معماری او مورد توجه قرار گیرد. لذا هدف اولیه تحقیق حاضر بررسی چگونگی تعامل رسانه و معماری و نقش رسانه در زندگی و اندیشه انسان مدرن و نیز معماری او خواهد بود. در این راستا ضمن بررسی آثار معماران مختلف و چگونگی تاثیرپذیری آنان از انقلاب رسانه‌ها، در راستای یافتن یک پاسخ معماری مناسب، به دنبال کشف راهکار مناسب در برخورد با این مسائل بودیم تا معماری‌ای متناسب با ویژگی‌های نوین عصر ارتباطات خلق کنیم.

۱-۳- فرضیه‌ها و سوالات کلیدی

انقلاب تکنولوژیک جدیدی که از اواخر قرن بیستم با محوریت فناوری اطلاعات آغاز شده است، با سرعتی شتابان در حال شکل‌گیری مجدد ساختارهای بنیادین اجتماعی و به تبع آن اثر گذاری بر

تمامی پدیده‌های جهانی می‌باشد (یوسف‌پور، ۱۳۸۵). اگر به مسئله روح زمان که جنکز آن را مطرح کرده توجه کنیم، در خواهیم یافت که اگر صنعت و انقلاب صنعتی در معماری به ایجاد مکان‌های کار و کارخانجات صنعتی و در عرصه زندگی خصوصی نیز به انبوه‌سازی انجامید و به قول جودنسون جوامع صنعتی پدیدآورنده ساختمان‌های بلندمرتبه شد تا مردم بتوانند در نزدیکی محل کارشان اقامت داشته باشند، امروز در عصر اطلاعات نیاز به چه نوع فضا و ساختمان‌های جدیدی احساس می‌شود؟ تعامل فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات با معماری چگونه است؟ رسانه چه تاثیری بر زندگی و پارادایم‌های فکری انسان داشته؟ گسترش رسانه چه تاثیری بر معماری او گذاشته است؟ معماری چگونه می‌تواند پاسخ‌گوی ویژگی‌های نوین عصر ارتباطات باشد؟

۱-۴- روش تحقیق

راه‌های دستیابی به شناخت متعدد بوده و یکی از منابع مهم شناخت رُش علمی است. در انجام پژوهش به منظور کسب شناخت، باید مجموعه‌ای از گزاره‌ها و فرضیه‌ها یا پرسش‌های تحقیق را تدوین کرد و سپس آن‌ها را مورد آزمون قرار داد یا پاسخ آن‌ها را فراهم کرد. روش تحقیق چهارچوب عملیات یا اقدامات جستجوگرانه برای تحقیق هدف پژوهش به جهت آزمودن فرضیه‌ها یا پاسخ دادن به پرسش‌های تحقیق را فراهم می‌آورد. در این رساله از تحقیق توصیفی استفاده شده است که شامل مجموعه روش‌هایی است که هدف آن‌ها توصیف شرایط یا پدیده‌های مورد بررسی است. تحقیق توصیفی می‌تواند تنها برای شناخت بیشتر شرایط موجود و یا یاری رساندن به فرایند تصمیم‌گیری باشد.

در مجموع سه رویکرد در تحقیق وجود دارد، رویکرد قیاسی، رویکرد استقرایی و رویکرد تطبیقی. در رویکرد قیاسی محقق از کل به جز نتیجه‌گیری می‌کند که معمولاً آزمون فرضیه‌ها از این نوع است. در رویکرد استقرایی محقق از جز به کل نتیجه‌گیری می‌کند که معمولاً جهت تدوین زمینه‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرد. در رویکرد تطبیقی نیز محقق از مقایسه چند پدیده یا مشاهده نتیجه‌گیری می‌کند. با توجه به توصیفات داده شده، رویکرد تحقیق این رساله از نوع تطبیقی است. چراکه از طریق مطالعه، بررسی و مقایسه‌های مختلف (رویکرد تطبیقی) رهنمودهایی برای طراحی ارائه گردیده است و سپس از طریق تمرین عملی از آن در طراحی استفاده شده است.

راهبرد تحقیق در واقع مسیرهای مختلفی است که در هر تحقیق می‌تواند مورد استفاده قرار گیرد. انتخاب راهبرد تحقیق راهبرد تحقیق را می‌تواند از آن طریق پژوهشگر به جمع‌آوری داده‌ها می‌پردازد

تحت تاثیر قرار می‌دهد. در این تحقیق از دو نوع راهبرو مختلف که عبارت‌اند از تحقیق پیمایشی و بررسی موردی استفاده شده است.

همچنین از روش بررسی و مطالعه‌ی گسترده‌ی کتابخانه‌ای برای جمع‌آوری داده‌ها استفاده شده است. اطلاعاتی که از این طریق بدست می‌آیند از نوع داده‌های ثانویه می‌باشند، یعنی اطلاعاتی هستند که قبلاً تولید شده‌اند و از طریق بررسی کتب، مجلات، پایان‌نامه‌ها و سایر مستندات موجود در کتابخانه‌های تخصصی بدست آمده‌اند.

۱-۵- واژگان کلیدی تحقیق

رسانه: هر وسیله‌ی انتقال دهنده که مطلب یا خبری را به اطلاع مردم می‌رساند مانند رادیو، تلویزیون، روزنامه و ...

ارتباطات: اطلاعات و پیام‌های مبادله شده، مجموعه عمل‌ها و وسیله‌هایی که ارتباط برقرار می‌کنند، طریقه یا نظام برقراری ارتباط.

فناوری اطلاعات: به مطالعه، طراحی، توسعه، پیاده‌سازی، پشتیبانی یا مدیریت سیستم‌های اطلاعاتی مبتنی بر رایانه، خصوصاً برنامه‌های نرم‌افزاری و سخت‌افزار رایانه می‌پردازد.

مرکز خرید: مجموعه‌ای از خرده‌فروشان و موسسات تجاری که تحت یک مدیریت واحد برنامه‌ریزی و توسعه یافته‌اند.

فصل دوم: مبانی نظری پژوهش

مقدمه

در این فصل تلاش بر این است که به بررسی در مورد چگونگی تاثیرگذاری و تعامل میان فن-آوری اطلاعات و ارتباطات و معماری پرداخته شود. اما از آنجا که فن-آوری اطلاعات و ارتباطات شاخه‌های متنوعی را شامل می‌گردد، پرداختن به ارتباط میان تمامی آن‌ها و معماری از حوصله این پژوهش خارج است.

لذا با مد نظر قرار دادن آن بخش از فن-آوری اطلاعات و ارتباطات که مستقیماً متأثر از فن-آوری رایانه و اینترنت و واقعیت مجازی است تلاش شده تا از میان انبوه ادبیات علمی موجود در زمینه ارتباط رایانه و معماری، به روشن کردن مبانی نظری که امروز شکل‌دهنده جهان اطلاعات و ارتباطات و دنیای رسانه‌ها هستند، پرداخته شود.

لذا این فصل پس از بیان تاریخچه‌ای مختصر از رایانه، با طرح مسئله پیچیدگی آغاز می‌شود و با نگاهی گذرا به نظریه نظام‌ها و دانش سایبرنتیک، زمینه‌های شکل‌گیری مفهوم واقعیت مجازی را مورد بررسی قرار می‌دهد و در ادامه با مطرح کردن مفهوم فضای سایبر به مثابه مکان حضور واقعیت‌های مجازی زمینه را برای طرح مسائل دیگر آماده می‌کند.

پس از آن به لزوم طراحی معمارانه این فضای مجازی و بررسی تاثیر تحولات آن بر زندگی انسان معاصر پرداخته می‌شود و در نهایت با بررسی چگونگی پدیداری معماری در این عصر و معماران مطرح این دوران و سپس بررسی تعدادی از نمونه‌های مشابه در زمینه مراکز تجاری و رسانه‌ای در فصل سوم به نتیجه‌گیری جهت طراحی مرکز تجارت کالاهای رسانه‌ای موضوع این رساله پرداخته شده است.

۲-۱- علوم نظری مرتبط

بنا بر اندیشه بودریار جوامع پست مدرن تحت سیطره کامپیوترها و تلویزیون به سمت واقعیت جدیدی حرکت کرده‌اند که بودریار به عنوان نظم وانموده‌ها از آن یاد می‌کند. از نظر وی وانموده‌ها نسخه‌هایی از اشیاء یا وقایع و حوادث واقعی هستند که در اصل نسخه کاذبی است که ما واقعی می‌پنداریم (بانی مسعود، ۱۳۸۶).