



# کنگره بین المللی علوم و مهندسی

آلمان - هامبورگ

اسفند ماه ۱۳۹۶

## بررسی عوامل تاثیر گذار چندرسانه ای های متعامل به کار گرفته شده در معماری بر ادراک کاربر\*\*

سیدمحمدنبی سنجر موسوی<sup>۱</sup>، سارا فرید<sup>۲</sup>، سعید طوسی زاده<sup>۳</sup>

۱- نویسنده اول، کارشناس ارشد معماری، گروه معماری، علوم تحقیقات خراسان رضوی، دانشگاه آزاد اسلامی، نیشابور، ایران، nabisanjar@gmail.com

۲- نویسنده دوم و مسئول مکاتبات، دکتری مطالعات معماری منظر، استادیار دانشکده معماری، علوم تحقیقات خراسان رضوی، دانشگاه آزاد اسلامی، نیشابور، ایران، sarafarbod.sf@gmail.com

۳- دکتری برق کنترل، استادیار دانشکده برق، دانشگاه آزاد اسلامی، مشهد، ایران، saeedtoosizadeh@yahoo.com

### چکیده

رشد و گسترش تکنولوژی موجب افزایش استفاده از چندرسانه ای ها در علوم و رشته های مختلف از جمله معماری شده است، استفاده از چندرسانه ای های متعامل در معماری پدیده ای است غیر قابل انکار که به صورت تجربی توسط طراحان و هنرمندان مختلف به کار گرفته شده است. چندرسانه ای های متعامل به کار گرفته شده در معماری بر کاربران این محیط ها تاثیر گذار است، با توجه به اهمیت کاربر در معماری، شناخت عوامل تاثیر گذار چندرسانه ای ها بر ادراک کاربران این محیط ها حائز اهمیت است. در این پژوهش با استفاده از مطالعات کتابخانه ای تعارف و مفاهیم استخراج شده و پس از قرار دادن مطالعات در یک دسته بندی منطقی شاخص های غیرمنتظره بودن، سرگرمی، تخیل و کنجکاوی به عنوان عوامل تاثیر گذار بر ادراک کاربران از تعامل به کار گرفته شده در محیط شناسایی شده، شایان ذکر است که با توجه به تعاریف این عوامل راهکارهایی به منظور افزایش تعامل ارائه شده است که در نمونه های موردی تعدادی از آنها مورد بسط و تحلیل قرار گرفته است در پایان با توجه به مفاهیم ارائه شده برای هر یک از این شاخص ها راهکارهایی به صورت خلاصه ارائه گردیده است.

**واژه های کلیدی:** معماری، چندرسانه ای متعامل، تخیل، سرگرمی، غیرمنتظره بودن، کنجکاوی

### ۱- مقدمه

افزایش روز افزون چندرسانه ای ها و رایج شدن استفاده از آنها در حوزه های مختلف علوم من جمله معماری و شهرسازی پدیده ای است غیر قابل انکار. متون علمی فراوانی درباره چندرسانه ای، به عنوان فن آوری مورد توجه در عصر حاضر، به بحث پرداخته اند، اما کمتر مطالعه جامعی در خصوص استفاده از چندرسانه ای ها در حوزه معماری و شهرسازی پذیرفته است.

---

\*\* این مقاله برگرفته از پایان نامه کارشناسی ارشد معماری نویسنده اول با عنوان "ارائه الگو برای ایجاد سرزندگی در فضا با استفاده از عوامل تاثیر گذار چندرسانه ای بر معماری" است که با راهنمایی نویسنده دوم و مشاوره نویسنده سوم در دانشکده معماری دانشگاه علوم تحقیقات واحد خراسان رضوی انجام گرفته است.