

تبیین و سنجش مولفه‌های ارتقا کیفیت فضای شهری در میادین جهان واقعی در مقایسه با جهان موازی

هانیه جعفری خالدی^۱، مهدی خاکزند *^۲، کامیاب کیانی^۳

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۰۸/۰۶

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۰۹/۱۸

چکیده

انسان، کاربر اصلی فضای شهری شناخته می‌شود و میادین هر شهر چه در جهان واقعی و چه در جهان مجازی، بعنوان قلب تپنده آن شهر هستند که در آن مجموعه‌ای از فعالیت‌های اجتماعی، اقتصادی، مذهبی، سیاسی و غیره در آن صورت می‌گیرد، موثر بر نوع و نحوه ادراک انسان از آن شهر، شناخته می‌شوند. این نوشتار باهدف تبیین مولفه‌های موثر در ارتقا کیفی فضاهای شهری و بدست آوردن اصلی‌ترین این مولفه‌ها در نمونه فضای شهری که سال‌ها حیات خود را حفظ کرده‌اند و در نهایت سنجش آن در جهان موازی دی‌سنترالند جهت شناخت میدان‌های شهری در این جهان نگاشته شده است. تحقیق حاضر بدنبال پاسخ به «مولفه‌های ارتقا کیفی حیات فضاهای باز شهری» و «طریقه طبقه‌بندی میدان‌ها در جهان موازی» بایرگیری از مطالعات اسنادی و کتابخانه‌ای و همچنین روش موردپژوهی با استخراج مولفه‌های موثر بر کیفیت فضای شهری مفاهیم و به تبع آن مقولات اصلی مستخرج در طیف وسیعی از طریق مطالعات میدانی و پرسشنامه مورد سنجش قرار گرفت و نتایج از طریق نرم‌افزار SPSS، آزمون فریدمن و روش AHP مورد بررسی قرار گرفت تا در نهایت میدان‌های شهری در جهان موازی مورد طبقه‌بندی از نظر کیفیت قرار بگیرند. نتایج نشان می‌دهد، مولفه‌های ارتقا کیفی فضاهای شهری در دودسته معیارهای کالبدی-فضایی و عملکردی طبقه‌بندی می‌گردد، که معیارهای کالبدی-فضایی به ابعاد و تناسبات، هارمونی و انتظام فضایی و مقیاس انسانی و معیار عملکردی به اختلاط کاربری، فعالیت‌های مناسب و سرزندگی و زندگی اجتماعی طبقه‌بندی می‌شوند. نتایج پژوهش حاکی از آن است که میدان اصلی جهان دی‌سنترالند (میدان پیدایش) نمایشی مناسب از یک میدان ساختار دهنده می‌باشد که براساس مولفه‌های جهان واقع بصورتی بسیار مطلوب طراحی گشت است از نظر ساختارهای طراحی شباهت‌های بسیاری در میان میدان‌های جهان موازی و واقعی قرار دارد.

کلمات کلیدی: ارتقا کیفی فضا، میدان عتیق، میدان نقش جهان، جهان موازی، دی سنترالند

^۱. پژوهشگر دکتری معماری، دانشکده معماری و شهرسازی، دانشگاه علم و صنعت، تهران، ایران

^۲. دانشیار گروه معماری (منظر) دانشکده معماری و شهرسازی دانشگاه علم و صنعت ایران، تهران، ایران

^۳. پژوهشگر دکتری معماری، دانشکده معماری و شهرسازی، دانشگاه بین المللی امام خمینی(ره)، قزوین، ایران

مقدمه

ارتقا کیفی فضای شهری به فرایندهایی اشاره دارد که توسط آنها یک فضا مفید، قابل استفاده و برای انسان معنادار می‌گردد؛ این فرایند ممکن است فیزیکی و یا به صورت ذهنی روی دهد. به بیانی ارتقا کیفیت یک فضا را می‌توان پروسه‌ای در جهت بهبود فضای زندگی انسان‌ها دانست تا بتوانند در آن فضا، زندگی اجتماعی را تجربه کنند. از طرفی، فضاهای باز شهری، از مهم‌ترین عرصه شکل‌گیری روابط اجتماعی و وقوع فعالیت‌های شهری در شهرها محسوب می‌شوند. هر چه فضاهای شهری از کیفیت‌ها و ارزش‌های فضایی بیشتری برخوردار باشند، بهتر می‌توانند مردم را به خود جذب کرده، تبدیل به مکانی برای زندگی اجتماعی و جمعی در شهر شوند و خاطرات و تصاویر ذهنی خوشایندی را در ذهن مخاطبین خود تثبیت کنند. میادین شهری به عنوان فضایی مطرح می‌شوند که علاوه بر تمرکز فعالیت‌های تجاری، حکومتی و مذهبی، محلی به منظور وقوع مهمترین تجمعات شهری و بااهمیت‌ترین رویدادهای اجتماعی به حساب می‌آیند. در حقیقت میدان‌ها با مشخصات خاص خود و از هم‌نشینی سه عنصر کف، بدنه‌ها و سقفی از جنس آسمان، محدوده‌ای اجتماع‌پذیر، یکپارچه، دارای زندگی شهری، مناسب تحرک و توقف، به یاد آوردن خاطرات، دیدن و دیده شدن، اجرای مراسم جشن و سرور، خرید و فروش و برگزاری اجتماعات سیاسی مانند تظاهرات و گردهمایی شکل می‌گیرند. میدان عتیق و سلف آن یعنی میدان نقش جهان از مهمترین فضاهای شهری در شهر اصفهان شناخته می‌شود که در طول تاریخ حیات خود را حفظ کرده است. هدف از این نوشتار بررسی مولفه‌های ارتقا کیفیت فضاهای شهری در فضاهای باز و استفاده از این مولفه‌ها برای سنجش فضاهای شهری در جهان موازی بوده است.

پژوهش حاضر به دنبال پاسخ به دو پرسش «مولفه‌های ارتقا کیفی حیات فضاهای باز شهری» و «طریقه طبقه بندی میدان‌ها در جهان موازی» با بهره‌گیری از مطالعات کتابخانه‌ای و اسنادی، بکارگیری روش مورد پژوهی و همچنین مطالعات میدانی و استفاده از پرسشنامه نگاشته شده است. در راستای شناسایی مولفه‌های موثر در بهبود کیفیت فضاهای باز شهری و سنجش وزنی هریک از ویژگی‌های مورد بررسی، با رویکرد عینیت‌گرا نسبت به معماری میدان عتیق و میدان نقش جهان به عنوان دو نمونه از فضاهای باز شهری دارای حیات با ترکیبی از دو رویکرد کیفی و کمی می‌پردازد، در نهایت با بدست آمدن مولفه‌های این دو میدان نسبت به بررسی میدان‌ها در جهان موازی دی سنترالند اقدام می‌گردد. این جهان از ۹ میدان اصلی تشکیل شده است که چهار میدان آن دو به دو بایکدیگر یکسان هستند در نتیجه هفت میدان بر اساس داده‌های بدست آمده و از طریق پرسشنامه مورد سنجش قرار گرفت تا بتوان هم آنها را بر اساس داده‌های جهان واقعی سنجید و هم آنها را از نظر کیفیت طبقه بندی نمود. به بیانی دیگر، نوشتار حاضر از طریق شیوه مطالعه اسنادی کتابخانه‌ای و بهره‌گیری از مشاهدات میدانی اطلاعات مورد نیاز استخراج و بهره‌گیری از پرسشنامه با استفاده از طیف لیکرت و استفاده از نرم افزارهای SPSS و سیستم AHP سطوح اشتراک و افتراق میان نمونه‌ها معین نموده و به پرسش‌های تحقیق پاسخ می‌دهد.

پیشینه تحقیق

در حوزه مطالعات صورت گرفته در میدان عتیق می‌توان به مطالعات جامعی که توسط سید هادی میرمیران به منظور اجرای طرح باززنده سازی میدان عتیق صورت گرفته اشاره نمود این پژوهش با بررسی طرح و کاربری‌های اولیه میدان و فضاهای جانبی آن و همچنین بازبینی وضعیت موجود، با توجه به اصول و مقررات حفاظت از بناهای باارزش مجموعه طرح پیشنهادی خود را عنوان می‌کند تا بر طبق ایده اصلی طرح، ایجاد یک فضای شهری مدرن و به روز بتواند به عنوان نقطه عطفی در فضاهای شهری اصفهان در حال و آینده بتواند پاسخگو نیازها باشد. در حوزه مطالعات صورت گرفته در میدان نقش جهان متدین و آقابزرگ (۱۳۹۴) بیان می‌دارد از آنجا که یافتن خاستگاه نظری ویژگی‌های میدان نقش جهان میتواند به یافتن اصول طراحی یک میدان حکومتی و همچنین الگویی برای طراحی یک میدان ایرانی باشد فلذا بررسی خاستگاه نظری این میدان می‌تواند حائز اهمیت باشد. این مقاله عنوان می‌دارد میدان نقش جهان ترکیبی نو از میادین پیشین صفوی، مقبره شیخ صفی و به

طور کلی معماری ایران بوده است، این نوشتار راهبردهایی چون استفاده از هندسه ایرانی، محصوریت، استفاده از عناصر باغ ایرانی، احیای سنت نقاره خوانی، دادن نقش مذهبی، تجاری و نمایشی به میدان را به عنوان راهبردهای طراحی میدان حکومتی ایرانی بیان می‌دارد. در پژوهشی توسط شهبانی‌نژاد و همکاران (۱۳۹۳) که با هدف بررسی اینکه چه عواملی باعث شده تا میدان نقش جهان با وجود وسعت بسیار، به فضایی غیرانسانی تبدیل نشود و جذابیت و زیبایی اش حفظ گردد، صورت گرفته است. این نوشتار عنوان می‌دارد این میدان، بیشتر با تأکید بر جنبه های ادراکی فضا و نحوه ادراکی آن توسط بیننده، به جای ابعاد و وسعت واقعی فضا و اجزای آن، کیفیت مقیاس انسانی در میدان تقویت کرده است و این عامل سبب شده تا حضور انسان در میدان نقش جهان فضایی غیرانسانی به نظر نرسد. در نوشتاری دیگر شهبانی‌نژاد، امینی‌زاده (۱۳۹۱) در پژوهشی عنوان می‌دارند علی‌غم مطالعات گسترده پیرامون آثار ایرانی ثبت جهانی از جمله میدان نقش جهان صورت گرفته است، تحقیقات چندانی در رابطه با منظر این مجموعه های بارزش و اهمیت آنها در حفظ هویت میراثی آنها انجام نشده است و به دنبال یافتن ارزش های نهفته در منظر ورودی آن، اینگونه پاسخ می‌دهد که امکان دریافت منظر فرهنگی کل مجموعه تنها از طریق ورودی بازار قیصریه امکان پذیر است، بنابراین به عنوان بخشی مهم و تاثیرگذار از مجموعه میدان باید مورد توجه قرار گرفته شود.

با آنکه جهان موازی پدیده ای نوظهور می باشد ولیکن برای شناخت ابعاد مختلف آن تلاش های بسیاری صورت گرفت است که در جدول (۱) برخی از مهمترین نمونه های این حوزه قرار گرفت است. گاه پژوهش ها سعی در نمایش آثار بهینه و مطلوب بستر جهان موازی برای آموزش در حوزه های مختلف و حتی در حوزه معماری دارد و گاه جهان موازی درصدد تحولی عظیم در سبک زندگی مردم و ایجاد بسترهای نوین ارتباطی می‌باشد. همچنین پژوهش هایی در راستای چگونگی گسترش محیط جهان موازی و حتی اساسی تر از آن اساس ساختاری جهان موازی صورت پذیرفت است ولیکن هیچ یک از این پژوهش ها به بررسی میدان ها در جهان موازی توجه نکرده اند. میدان ها فضاهایی مفصلی و ساختار دهنده کلی دنیای متاورس هستند که سایر فضاها بر اساس ارتباط با این ساختار اصلی شکل می‌گیرد. با توجه به آنچه بیان شد با بررسی گسترده دو میدان در جهان واقعی سعی در شناخت میدان ها در جهان موازی هستیم، زیرا که طبق فلسفه شکل گیری جهان موازی می توان بیان نمود که این دو جهان از منظر عملکردی یکی بوده و تنها نحوه تعامل انسان در آنها متفاوت می باشد.

جدول ۱- معرفی پژوهش های حیطه جهان موازی

عنوان پژوهش	نویسنده و سال انتشار	معرفی پژوهش
THE CONCEPT OF METAVERSE, ITS FUTURE AND ITS RELATIONSHIP WITH SPATIAL INFORMATION	(Türk, ۲۰۲۲)	کلمه متاورس که بعنوان جهان خیالی توصیف می شود، می تواند بعنوان یک جهان موازی بیان شود که در آن تمام رسانه های دیجیتال ادغام شده اند، به عبارت دیگر هر آنچه را که می توان در اینترنت انجام داد بر روی یک پلت فرم جامع جمع شده است. در این مطالعه اطلاعات دقیقی در مورد مفهوم متاورس ارائه شده و ارزیابی هایی در مورد آینده آن انجام شده است. علاوه بر این، اطلاعات دقیقی در مورد رابطه اطلاعات مکانی با متاورس، جایگاه مفاهیم واقعیت مجازی (VR) و واقعیت افزوده (AR) در این فرآیند، خرید و فروش سرزمین در جهان موازی و رابطه متاورس با جی ای اس (GIS) ارائه شده است.
SUSTAINABLE ENGINEERING PARADIGM SHIFT IN DIGITAL ARCHITECTURE, ENGINEERING AND CONSTRUCTION ECOLOGY WITHIN METAVERSE	(Kı t, ۲۰۲۲)	پس از همه گیری کووید ۱۹، تقاضا برای دنیای مجازی و اقتصاد دیجیتال شتاب گرفت و محبوبیت بیشتری پیدا کرد و اصطلاح متاورس اکنون به یک موضوع داغ در بخش های مختلف جامعه تبدیل شده است. توسعه فناوری دیجیتال در حوزه های واقعیت

افزوده (AR)، واقعیت مجازی (VR) و اینترنت در سال‌های اخیر شتاب بسیاری گرفت است، همچنین رقابت استفاده از جهان موزی در عرصه های مختلف شدیدتر شده است. جایگاه جهان موزی در معماری دیجیتال، مهندسی و ساخت و ساز که یکی از بازیگران اصلی در آینده است را نباید نادیده گرفت. از این رو این پژوهش به جایگاه معماری دیجیتال و مهندسی ساخت و ساز در جهان موزی می پردازد.

این پژوهش یک منطق نظری و تجربی برای اقتصاد ایجاد می کند. توسعه بازارهای بلاک چین با کارآمدی فزاینده، الهام بخش یک تغییر فرهنگی در سطح جهانی در راستای حرکت به سمت شیوه های جدید درآمد زایی، کار و مصرف است که توسط جهان موزی عملیاتی شده است. پیش بینی می شود که اقتصاد جهان موزی از بازار تریلیون دلاری فراتر رود زیرا اکوسیستم های بلاک چین فرصت های اقتصادی گسترده ای را برای افراد، شرکت ها و دولت ها ارائه می دهند.

(, Bushnel I)
(۲۰۲۲)

GLOBAL CAPITAL MARKETS AND
CRYPTOCURRENCY: EXPLORING
THE INTERNATIONAL POLITICAL
ECONOMY OF BLOCKCHAIN
ECOSYSTEMS AND METAVERSE
DEVELOPMENT

مبانی نظری

در این بخش با واکاوی مبانی نظری و استخراج خصوصیات ارتقا کیفی فضا، انجام مصاحبه‌های نیمه ساختار یافته و سنجش مولفه‌های مستخرج از طریق پرسشنامه با طیف لیکرت، به دنبال تطبیق شاخص‌های مستخرج، اعتبارسنجی آن‌ها در نمونه‌های مورد پژوهش و در نهایت شناخت جهان موزی بوده است تا با ایجاد مدلی مفهومی بتوان به سوالات پژوهش پاسخ داده شود.

فضای باز شهری-میدان

از منظر واژه‌شناسی، دهخدا میدان را مکانی محصور با عناصر خاص معرفی می کند و بیان می‌دارد میدان به نوعی مفهوم میانه محاط شده را به ذهن نزدیک می کند که البته محل برپایی و با برگزاری فعالیتی نیز همراه است. در حوزه معماری و شهرسازی، میدان‌ها از اثر گذارترین فضاها با شهری در ذهنیت شهروندان هستند تا حدی که معمولا ساکنان یک شهر مناطق مختلف شهرشان را توسط میدان‌ها از هم بازشناسی می کنند و از این جهت در تصویر ذهنی شهروندان انواع میدان‌ها در شهر، حکم گره‌های پر رنگی را دارند (پاکزاد، ۱۳۸۶: ۶۳). لفظ میدان عموماً به فضایی بر می گردد که با ساختمان‌ها قاب شده است (توسلی، ۱۳۷۱: ۴۱). میدان نمونه کوچکی از کل زندگی شهر است که براساس نیازهای مردم، هوس حاکمان و شکل زمین و معماری شکل گرفته است. آنچه که میدان را از سایر فضاهای باز متمایز می کند، دسترسی و فعالیت های عمومی است که در آن به وقوع می پیوندد (Webb, ۱۹۹۰: ۹) و در واقع میدان به محدوده ای ساکن، تجمع پذیر، یکپارچه و دارای زندگی جمعی برای شهروندان اطلاق می شود (پاکزاد، ۱۳۸۸: ۷۰) که از هم نشینی سه عنصر کف، بدنه ها و سقفی از آسمان تعریف می شوند (قریب، ۱۳۷۶: ۳۳-۳۵). میدان فضایی است عمومی و قابل استفاده برای همگان و این وجه تمایزی است بین یک میدان و فضای باز و اختصاصی یک بنای مسکونی، میدان شهری مسقف نیست. اغلب میدان شهری فضایی است با | سوابق ویژه تاریخی، یادبودها و آثاری از رخدادهای دوران گذشته شهر. میدانها فضاهایی هستند با مشخصه هایی مناسب برای مشاهده فضای شهر، مناسب تحرک و توقف، به یاد آوردن خاطرات، دیدن و دیده شدن، اجرای مراسم جشن و سرور، خرید و فروش و برگزاری اجتماعات سیاسی مانند تظاهرات و

گردهمایی(قریب، ۱۳۷۶: ۳۳-۳۵). هویت میدان ها میتواند شلوغ و پر هیاهو ، آرام و ساکت، عملکردی یا نمادین باشد، اما هرگز نباید فضایی بدون رویداد باشد (هدمن و بازوسکی، ۱۳۷۰: ۸۹)

جدول ۲- تعاریف و شاخص های میداین از منظر واژه شناسی، معماران ایرانی و غیرایرانی

نظریه پرداز	تعریف	شاخص
حبیبی. ۱۳۸۹	میدان، نوعی فضای شهری، بستری محاط شده بوسیله عناصر شهری است که در آن روابط و فعالیتهای اجتماعی متبلور شده و شکل می یابند، بدین ترتیب فضای شهری حیطه ای کالبدی یافته است و به عنوان صحنه کشش متقابل، که دارای مرزهای معینی است، امکان تمرکز فعالیت های اجتماعی متعادل را به هر شیوه ای میسر می سازد.	فضای شهری محاط شده روابط و فعالیتهای اجتماعی دارای مرزهای معینی تمرکز فعالیت های اجتماعی
فلامکی. ۱۳۹۰	میدان، فضایی باز و همگانی است که میتوان در محیط آن، خواسته های اجتماعی خود را عنوان کرد و اندیشه ها و هنرها و فرهنگ خود را در جمع بررسی کرد و به داد و ستد فرآورده های خود و دیگران پرداخت.	فضایی باز و همگانی خواسته های اجتماعی عنوان اندیشه ها و هنرها و فرهنگ خود را در جمع بررسی داد و ستد
قریب. ۱۳۹۰	غالباً میدان شهری فضایی است عمومی و قابل استفاده برای همگان و محل دیدن و دیده شدن با سوابق ویژه تاریخی، یادبودها و آثاری از رخدادهای دوران گذشته شهر که چون خاطره ای مشترک برای شهروندان محسوب میشود با سه بعد کاملاً مشخص، دارای محدوده ای معین به داخل و خارج که کف و بدنه های آن از معماری تعریف شده ای برخوردار است. با شبکه معابر شهر پیوند دارد و مانند مفصلهای آن عمل می کنند و نقطه مکث آن به شمار می رود. مختصر آن که میدان شهری به محوطه ای اطلاق می شود که در آن همه چیز می تواند همزمان صورت گیرد.	عمومی و قابل استفاده برای همگان و محل دیدن و دیده شدن سوابق ویژه تاریخی، یادبودها و آثاری از رخدادهای دوران گذشته خاطره ای مشترک محدوده ای معین با شبکه معابر شهر پیوند نقطه مکث همه چیز می تواند همزمان صورت گیرد.
توسلی. ۱۳۹۱	میدان یا حیاط عمومی ش هر و محله از همان آغاز، از عهد باستان گرفته تا به امروز، نقش جمع کردن خانه ها یا عناصر شهری و محله ای را داشته است. در واقع همین جمع شدن و گرد آمدن عناصر حول یک فضا است که میدان را ایجاد می کند میدان و عناصر مربوط به آن از نظر کالبدی جزعی از ساخت فضایی شهر است و از نظر اجتماعی، در روح شهروندان جای دارد.	جمع شدن و گرد آمدن عناصر حول یک فضا از نظر کالبدی جزئی از ساخت فضایی شهر در روح شهروندان جای دارد.
پاکزاد. ۱۳۹۱	منظور از میدان محدوده ای ساکن، جمع پذیر یکپارچه و دارای زندگی شهری برای شهروندان پیاده است میداین به طور کلی دارای فضایی باز و نسبتاً وسیع و	محدوده ای ساکن

<p><u>جمع پذیر یکپارچه و دارای زندگی فضایی باز و نسبتا وسیع و معین</u></p> <p><u>مراودات اجتماعی</u></p> <p><u>تجمع شهروندان</u></p> <p><u>ارتباطات متقابل</u></p>	<p>معین می باشند کاربرد آنها عمدتا از جنس <u>مراودات اجتماعی</u>، <u>تجمع شهروندان</u> و <u>ارتباطات متقابل</u> بین آنهاست. موقعیت میداین نسبت به شهر در اذهان عمومی مشخص است.</p>	
<p><u>میدان را همتراز با باغ و کاخ و آب روان در آن زندگانی، شادی، .. پر رونق است.</u></p>	<p>ایرانیان، میدان خاکی را بعنوان کره خاکی اندیشیده اند و همین میدان را همتراز با باغ و کاخ و آب روان برشمرده اند که در آن زندگانی، شادی، .. پر رونق است.</p>	<p>فلامکی. ۱۳۹۰</p>
<p><u>فضاهای باز وسیعی</u></p> <p><u>محدوده ای محصور</u></p> <p><u>کمابیش معین</u></p> <p><u>کنار راهها یا در محل تقاطع</u></p> <p><u>دارای کارکردی ارتباطی، اجتماعی تجاری، ورزشی یا ترکیبی</u></p>	<p>فضاهای باز وسیعی که دارای محدوده ای محصور یا کمابیش معین بودند و کنار راهها یا در محل تقاطع آنها قرار داشته اند و دارای کارکردی ارتباطی، اجتماعی تجاری، ورزشی یا ترکیبی از دو یا چند کارکرد مزبور بودند، میدان نامیده می شدند.</p>	<p>سلطان زاده. ۱۳۹۰</p>
<p><u>تجمع مردم</u></p> <p><u>تعاملات اجتماعی</u></p> <p><u>تنش و نگرانی</u></p> <p><u>کاهش میدهند</u></p>	<p>میدانها جایی را برای <u>تجمع مردم</u> آفریده اند و با برقراری امکان <u>تعاملات اجتماعی</u>، به آن رنگ و بوی انسانی می بخشند ضمن اینکه <u>تنش و نگرانی</u> برخاسته از هجوم رفت و آمدها و ازدحام شبکه خیابان ها را <u>کاهش میدهند</u>.</p>	<p>زوگو. ۲۰۱۰</p>
<p><u>میدان از تجمع خانه ها دور تا دور یک فضا باز</u></p> <p><u>حداقل رساندن سطوح خارجی</u></p> <p><u>آمادگی دفاعی در برابر حملات</u></p>	<p>به احتمال قوی، اولین تمهیدی که انسان برای استفاده از فضای شهری به کار برد، میدان بود میدان از <u>تجمع خانه ها دور تا دور یک فضا باز</u> بوجود می آید این چیدمان کنترل بسیاری در فضای درونی با <u>حداقل رساندن سطوح خارجی</u> و <u>آمادگی دفاعی در برابر حملات</u> بیرونی را امکان پذیر ساخت، ساخت خانه های مختلف در اطراف یک حیاط مرکزی با دهلیز سرگشاده، این الگوی فضایی نمونه ای برای آینده شد. در اینجا اتاقها در اطراف یک حیاط مرکزی به صورت خانه های تک واحدی در اطراف میدان آرایش یافته اند.</p>	<p>کریر. ۱۳۹۳</p>
<p><u>میدان از نیازهای زندگی شهری</u></p> <p><u>مرکز تجمع زندگی اجتماعی</u></p> <p><u>همه اجزای</u></p> <p><u>برای پدید آوردن وحدت و هماهنگی</u></p>	<p>میدان از نیازهای زندگی شهری و مرکز تجمع زندگی اجتماعی است که همه اجزای آن، از بدنه گرفته تا آبنا و یادمانها برای پدید آوردن وحدت و هماهنگی در این مکان مرکزی شهر به خدمت گرفته شده اند.</p>	<p>زیتنه. ۱۳۹۰</p>

باتوجه به جدول ۲ و بررسی فراوانی هر یک از شاخص های عنوان شده می توان نتیجه گیری نمود که شاخص های اصلی میادین به سه دسته کلی، فضای شهری محصور، دارای عملکرد و عناصر مشخص، محلی برای بیان خواسته های اجتماعی، روابط اجتماعی و بیان اندیشه و هنر و فرهنگ طبقه بندی می شوند. همچنین باعنایت به شاخص های بدست آمده نگارندگان تعریف جدیدی از میدان را عنوان می دارند تا بتوان با مدنظر قرار دادن آن در فرایند پژوهش به الگویی جهت بررسی و انطباق در مورد پژوهی این تحقیق رسید:

میدان، فضایی باز و محصور با عناصر خاص و محدوده ای معین که غالباً با شبکه معابر پیوند می خورد و نقطه مکث فضای شهری اطلاق می شود. این فضا کارکردهای اجتماعی، تجاری، ارتباطی و غیره را دارد که در آن مراودات اجتماعی، ارتباطات متقابل و فعالیت های مختلف شکل می گیرد به طور کلی این فضا را می توان مرکز تجمع زندگی اجتماعی دانست.

عناصر تعریف کننده میدان

عناصر تعریف کننده میدان در دو گروه قابل طبقه بندی هستند که در زیر به تبیین هریک می پردازیم، مجموعه این عناصر، هویت میدان را تعریف می کنند.

الف) عناصر کالبدی

این عناصر عمدتاً شامل جداره (بدنه) و میانه میدان میشوند. برای تعریف، ایجاد یا تصور فضایی به نام میدان بوجود جدارهای نیاز است که راه های ورود به میدان در متن این جداره تعبیه شده اند. این جداره، محدوده فضای میدان را به طور ذهنی یا عینی تعریف کرده و آن را از فضاهای اطراف و کل شهر متمایز و تعریف می کند. همچنین فضای میان جداره، دارای زمینه و مرکزی است که میانه میدان نامیده می شود. (تقی زاده، ۱۳۹۰)

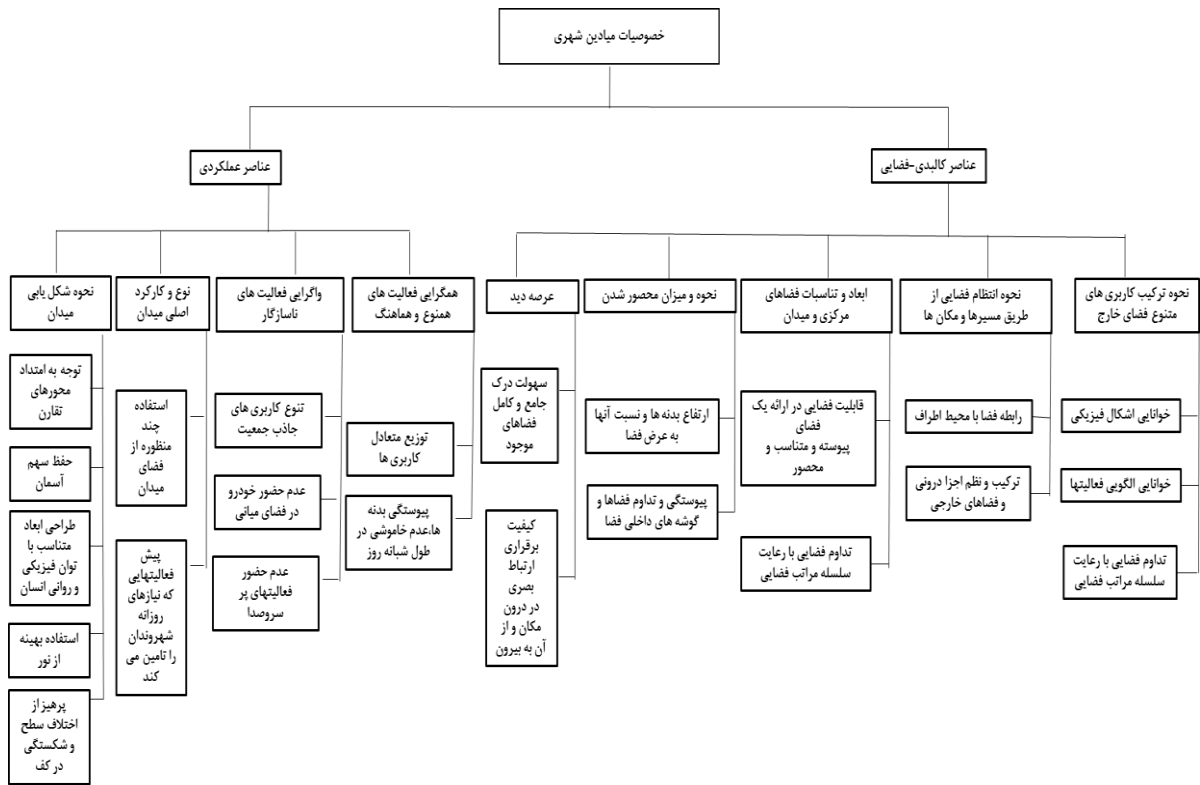
ب) عناصر عملکردی

اهمیت میدان در سیمای شهر، محدود به شکل و فرم ظاهری آن نیست بلکه هر فضای باز شهری به وسیله عامل عملکرد هویت می یابد که شامل عملکرد کاربری های مستقل در جداره و فعالیت هایی می شود. که در درون عرصه و میانه میدان انجام میشود. در طول تاریخ، میدان بر حسب ضرورت های مکانی و زمانی نقش و عملکردهای متفاوتی داشته است. (قریب، ۱۳۹۰) طبیعی است که هم جداره که عمدتاً به معماری و طراحی شهری معطوف است از جهان بینی و فرهنگ متأثر می باشد. هم فعالیت داخل میدان به نوعی بیانگر فرهنگ و آداب جامعه است در نتیجه فرهنگ و تفکر هر جامعه در شکل گیری کالبدی و معنای میدان، نقشی در خور توجه ایفا می کند که همین امر عامل اصلی تمایز میادین در تمدن ها و جوامع مختلف خواهد بود. (تقی زاده، ۱۳۹۰)

خصوصیات میادین شهری

با بررسی مولفه های عنوان شده در تعاریف میدان، عناصر تشکیل دهنده و شاخص های معرف آن، نگارندگان به مولفه های مورد نیاز جهت تعریف جامع از میادین شهری دست یافتند، این مبانی در دو حوزه عناصر کالبدی-فضایی و عناصر عملکردی طبقه بندی می گردد، عناصر کالبدی-فضایی دارای شش مولفه و عناصر عملکردی دارای چهار مولفه که هریک از شاخص های اصلی، دارای ریزمولفه های تعریف کننده تکمیلی هستند که در نمودار ذیل به تفکیک عنوان شده اند:

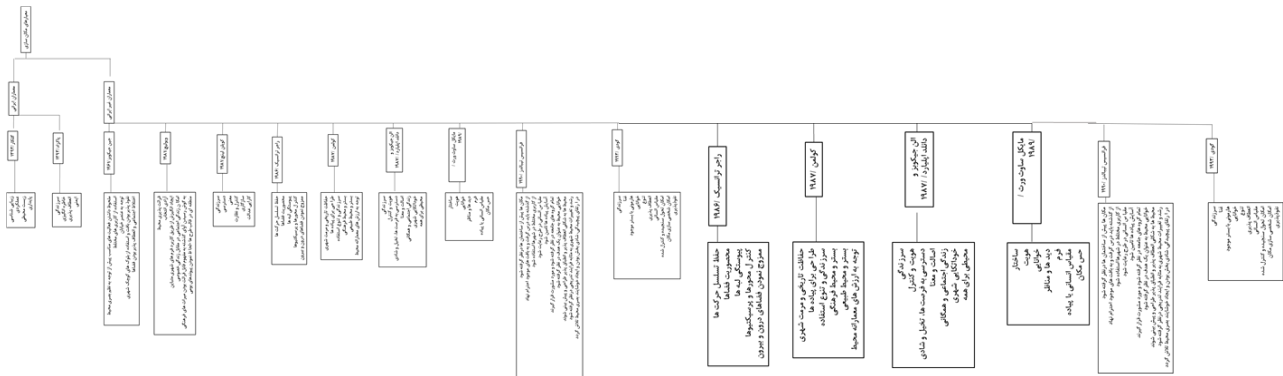
نمودار ۱: خصوصیات و عناصر در طراحی میدین شهری



کیفیت فضای شهری

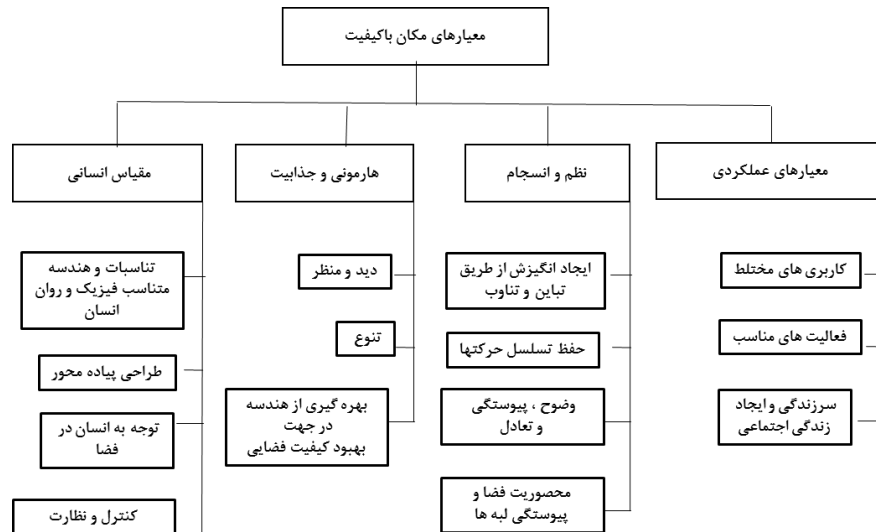
فضاهای شهری موثر بر فرایند ادراک انسان از آن شهر می باشند و شاید در این میان رسالت معماران و طراحان شهری ایجاد فضایی باکیفیت برای زیست انسان باشد. بهره گیری از اصطلاح کیفیت بالای فضای شهری شاید پرچالش ترین موضوع این مقاله باشد. اصطلاحی که شاید بتوان آن را معادل فرایند مکان سازی دانست. این فرایند به دو صورت فیزیکی و ذهنی در جهت خلق فضاهای باکیفیت می باشد که طراحان و معماران ایرانی و غیرایرانی برای آن اصولی را برشمرده اند که در ادامه به آن می پردازیم

نمودار ۲: معیارهای مکان سازی از منظر معماران ایرانی و غیرایرانی



هدف مکان سازی خلق فضاهای باکیفیت است لذا در نمودار فوق به بررسی دیدگاه نظریه پردازان این حوزه پرداختیم و مطابق با میزان فراوانی هر یک ، می توان چهار معیار طراحی بر اساس مقیاس انسانی و توجه به انسان در فضا، نظم و انسجام، جذابیت و معیارهای عملکردی را به دلیل داشتن بیشترین میزان فراوانی ، به عنوان شاخص های مکان باکیفیت عنوان نمود.

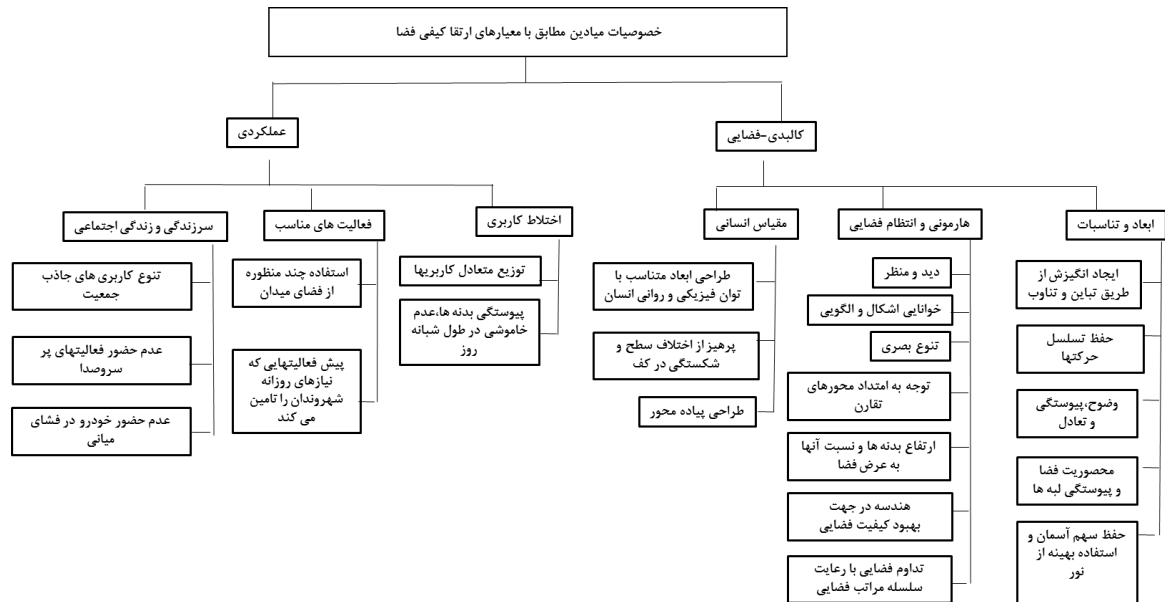
نمودار ۳: معیارهای مکان سازی با رویکرد ارتقا کیفی فضا بر اساس نظریات معماران ایرانی و غیرایرانی



مدل مفهومی پژوهش

باتوجه به شاخص های میدانی شهری (نمودار ۱) و مولفه های مطرح شده در جهت ارتقا کیفی فضا (نمودار ۲)، که پیش از این مطرح شد، نگارندگان به منظور دستیابی به مدل مفهومی پژوهش، با انطباق دو نمودار ذکر شده، نمودار جامع تری به عنوان خصوصیات میدانی مطابق با معیارهای ارتقا کیفی فضا را عنوان می دارد. تا بتوان در جهت پاسخگویی به سوالات پژوهش، مولفه های عنوان شده را در نمونه های موردی بررسی نمود. می توان خصوصیات میدانی مطابق با معیارهای ارتقا کیفی فضا را به دو دسته کالبدی-فضایی و عملکردی طبقه بندی نمود. در این دسته بندی معیارهای کالبدی-فضایی به سه دسته ابعاد و تناسبات، هارمونی و انتظام فضایی و مقیاس انسانی طبقه بندی شده اند. همچنین معیار عملکردی به سه دسته اختلاط کاربری، فعالیت های مناسب و سرزندگی و زندگی اجتماعی دسته بندی شده است. و نهایتاً نگارندگان برای هر یک از شاخص های نام برده شده، ریز مولفه هایی را به منظور تدقیق موضوع و وضوح بیشتر جهت بررسی در نمونه های موردی بیان می دارند.

نمودار ۴: خصوصیات میدانی مطابق با معیارهای ارتقا کیفی فضا



جهان موازی

جهان موازی^۸ یک همگرایی یکپارچه از زندگی فیزیکی و دیجیتالی است که یک جامعه مجازی و متحد ایجاد می کند، در آن می توانیم کار کنیم، بازی کنیم، استراحت کنیم، معامله کنیم و معاشرت کنیم. جهان موازی هنوز در مراحل اولیه تکامل خود است و هیچ تعریف منحصر به فرد و فراگیری برای آن وجود ندارد که مردم بتوانند به آن روی بیاورند. با این حال، مضامینی درباره آنچه که در باره جهان موازی هست و می تواند باشد در حال ظهور است. یک نکته کلیدی این است که هیچ دنیای مجازی واحدی وجود ندارد، بلکه دنیاهای مجازی بسیاری در حال شکل گیری هستند تا افراد را قادر به گسترش تعاملات اجتماعی به صورت دیجیتالی کنند. این کار با افزودن یک لایه سه بعدی و همه جانبه به وب انجام می شود (Kye et al., 2021, Mystakidis, 2022, Sparkes, 2021, Wang et al., 2022).

جهان موازی وعده تسهیل دسترس به خدمات، شکستن مرزها و عادلانه کردن دسترسی به کالاها و تجربیات کلیدی را ممکن کرده است. تصور کنید که یک آواتار آنلاین دارید و می خواهید آن چیزی را که می پوشید تغییر دهید، می توانید لباس هایی با برند دیجیتالی با نسخه محدود خریداری کنید که آنها را بعد از بازدید از یک نمایشگاه مجازی انتخاب می کنید. یا ممکن است کسب و کار کوچک خود را راه اندازی کنید، مانند یک گالری هنری که در آن جدیدترین و بهترین مجموعه های خود را به نمایش می گذارید، یا در یک باشگاه خصوصی مجازی شرکت می کنید، جهان موازی در واقع تجربه کردن همه این فعالیت ها است. در واقع در جهان موازی می توان هر فعالیتی که در دنیای واقعی می توان انجام داد به نحوه بازنمایی شده تجربه نمود (Allam et al., 2022, Duan et al., 2021, Kshetri, 2022, Park and Kim, 2022, Xi et al., 2022).

⁸ Metaverse

دنیای دی سنترالند

دی سنترالند^۹ یک پلتفرم مبتنی بر اینترنت نسل ۳ می باشد، کاربران می توانند از طریق ارزشهای دیجیتال قطعه زمینی مجازی را در این پلتفرم به عنوان ان اف تی^{۱۰} خریداری کنند. این پلتفرم در در ماه فوریه سال ۲۰۲۰ میلادی به روی عموم باز شده است. دنیای دی سنترالند توسط دو آرژانتینی به نام های آری ملیچ^{۱۱} و استفان اردانو^{۱۲} و ایجاد شد و از سال ۲۰۱۵ در حال توسعه است. هنگامی که در سال ۲۰۱۷ این پلتفرم راه اندازی شد، قطعات زمین های دیجیتالی آن حدود ۲۰ دلار فروخته می شده اند. اولین نقشه دی سنترالند از ۹۰۶۰۱ پارسل زمین تشکیل شده بود. در اواخر سال ۲۰۲۱ و اوایل سال ۲۰۲۲، برندهای بزرگ در دی سنترالند ظاهر شدند و املاکی را در آن خریداری کردند. این شرکت ها عبارت اند از سامسونگ، آدیداس، آتاری و. بسیاری از شرکت های مطرح جهانی، در ماه مارس ۲۰۲۲ میلادی، دی سنترالند میزبان هفته مد جهان موازی بود که در آن برندهای بزرگ مد ظاهر شدند (Momtaz, 2022, Müller, 2022, Schonbaum, 2022a, Seigneur and Choukou, 2022b, Seigneur and Choukou, 2022a).

دنیای دی سنترالند بر اساس تعامل ۹ عرصه عمومی شکل گرفت است که در تصویر (۱) نمایش داده شده است. این عرصه های باز عمومی با تعاملی سازنده ساختار اصلی جهان موازی دی سنترالند را شکل داده اند، عرصه های باز عمومی مطرح شده از این قبیل می باشند:

- **میدان پیدایش^{۱۳}**: این عرصه هسته اصلی شکل گیری جهان موازی دی سنترالند است، هر کدام از استفاده کنندگان تجربه خود را از دنیای دی سنترالند از این نقطه آغاز می کنند. این عرصه در قلب دنیای دی سنترالند قرار دارد.
- **میدان وگاس^{۱۴}**: این عرصه در شمال غربی دنیای دی سنترالند قرار دارد، این عرصه نمایشی بازنمایی شده از تجربه زندگی در شهر لاس وگاس آمریکا در نوادا می باشد.
- **میدان سوهو^{۱۵}**: این عرصه در شمال شرقی و غرب پلتفرم جهان موازی قرار گرفت است که نمایشی از هنر در عرصه ای عمومی می باشد که گاه می تواند جزو هنرمندانه ترین فضاهای دنیای دی سنترالند آن را نام نهاد.
- **میدان گیمر^{۱۶}**: شرق دنیای دی سنترالند عرصه ای برای علاقه مندان به صنعت گیم می باشد که با نمایشی هنرمندانه شخصیت ها و محیط بازی های دیجیتال را به مخاطب نمایش می دهد.
- **میدان آسیا^{۱۷}**: این عرصه با قرار گیری در جنوب شرقی دنیای دی سنترالند نمایشی هنرمندانه از مناظر با هویت آسیایی می باشد.
- **میدان جنگل^{۱۸}**: فضایی راز آلود در محیطی زیبا با عنوان عرصه عمومی جنگل در شمال و جنوب دنیای دی سنترالند قرار گرفته است که با زیبایی خاص خود مخاطب را به کشف رمز و راز های این عرصه دعوت می نماید.
- **میدان قرون وسطی^{۱۹}**: با آنکه دیگر امکان تجربه زیستن در شهری با طراحی قرون وسطی وجود ندارد ولیکن پلتفرم دی سنترالند این امکان را محقق کرده است، این عرصه عمومی در جنوب غربی مجموعه قرار گرفت است.

⁹ Decentraland

¹¹ Ari Meilich

¹² Esteban Ordano

¹³ Genesis Plaza

¹⁴ Vegas Plaza

¹⁵ Soho Plaza

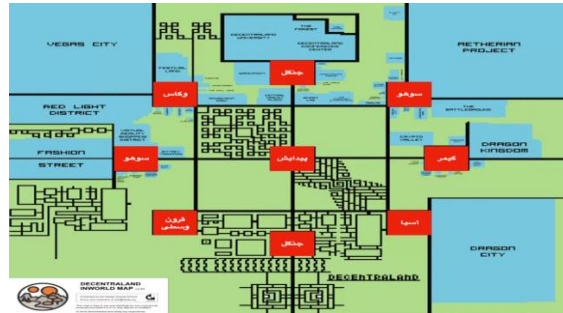
¹⁶ Gamer Plaza

¹⁷ Asian Plaza

¹⁸ Forest Plaza

¹⁹ Medieval Plaza

• تصویر ۱: نقشه جهان موازی دی سنترالند (ماخذ: وب سایت دی سنترالند)



روش تحقیق

بنابر اهداف و سوال پژوهش، این نوشتار در حوزه پژوهش های کیفی می باشد. جامعه آماری مرحله اول پژوهش شامل ساکنین شهر اصفهان (بیش از پانزده سال سکونت) و جامعه آماری مرحله دوم پژوهش شامل دانشجویان رشته معماری است. برای مرحله اول پژوهش نمونه ها به صورت تصادفی انتخاب شدند و شامل صد نفر می باشد، هر فرد دو پرسشنامه، هر کدام با بیست و شش سوال و سوالات یکسان در مورد میدان عتیق و میدان نقش جهان را پاسخ داد. سوالات پرسشنامه شامل سوالات باز در مورد سن، جنسیت و میزان تحصیلات می باشد و در سوالات بسته از طیف لیکرت جهت سنجش نظر کاربران در مورد هر یک از مولفه ها استفاده شد. در مرحله دوم پژوهش پنج مولفه اصلی میدان ها انتخاب شد این مولفه ها در هفت میدان جهان موازی دی سنترالند توسط دو بیست و ده دانشجوی معماری مورد پرسش قرار گرفت که در نهایت موجب سنجش میدان ها در جهان موازی و طبقه بندی آنها به کمک سیستم AHP گشت. روایی صوری و محتوایی این پژوهش از طریق ارسال برای چند تن از صاحب نظران حوزه معماری تایید شده است، همچنین روابط میان مولفه های پژوهش از طریق نرم افزار SPSS و با بهره گیری از آزمون فریدمن مورد بررسی قرار گرفته است.

بحث

داده های این پژوهش نشان می دهد که ۴۷٪ پاسخگویان زن و ۵۳٪ مرد می باشند که از این تعداد ۸٪ با تحصیلات زیر دیپلم، ۲۲٪ دیپلم و فوق دیپلم، ۳۵٪ لیسانس، ۲۸٪ فوق لیسانس و ۷٪ دکتری و بالاتر می باشند. ۴۳٪ افراد در رده سنی ۲۰ تا ۳۵ سال می باشند.

نمودار ۵: درصد فراوانی سوالات باز (سن، جنسیت و تحصیلات)

سن گروه بندی شده

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 20 زیر	8	8.0	8.0	8.0
20-35	43	43.0	43.0	51.0
36-45	13	13.0	13.0	64.0
46-55	17	17.0	17.0	81.0
56-65	15	15.0	15.0	96.0
65 بالای	4	4.0	4.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

تحصیلات

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid دیپلم زیر	8	8.0	8.0	8.0
دیپلم فوق و دیپلم	22	22.0	22.0	30.0
لیسانس	35	35.0	35.0	65.0
لیسانس فوق	28	28.0	28.0	93.0
تالتر و دکتری	7	7.0	7.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

جنسیت

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid زن	47	47.0	47.0	47.0
مرد	53	53.0	53.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

نتایج آزمون فریدمن با مقدار مجذور کا ۹۳۸.۴۶۲ که حکایت از معناداری رتبه بندی مولفه های میدان عتیق اصفهان دارد، حاکی از آن است که حفظ سهم آسمان و دید به آسمان در فضای میدان (۱۹,۷۸)، بهره گیری از فضای باز (۱۹,۱۷)، پیوستگی در جداره ها و فضاهای متنوع میدان (۱۸,۳۰) بیشترین نمود را از منظر کاربران دارد. پس از مولفه های یاد شده به ترتیب، بهره گیری از هندسه پایه در طرح جداره

و فضا سازی (۱۸,۱۱)، تعادل در جداره‌ها و فضای میدان (۱۷,۶۱)، پیوستگی (۱۶,۷۳)، وجود تناوب در میان اجزا در ساختار فضایی (۱۶,۴۱)، حفظ تسلسل حرکتی (۱۶,۳۷)، تباین در ساختار فضایی (۱۶,۲۶) و امکان دسترسی پیاده (۱۵,۷۲) در رتبه‌های بعدی قرار دارد.

جدول ۳: نتایج آزمون فریدمن در میدان عتیق اصفهان

Ranks

	Mean Rank
تباین در ساختار فضایی در میدان عتیق	۱۶.۲۶
تناوب میان اجزا در ساختار فضایی در میدان عتیق	۱۶.۴۱
تسلسل حرکتی در میدان عتیق	۱۶.۳۷
پیوستگی در جداره‌ها و فضای در میدان عتیق	۱۶.۷۳
تعادل در جداره‌ها و فضای میدان در میدان عتیق	۱۷.۶۱
محصوریت فضایی در میدان عتیق	۱۵.۲۰
میزان فضای باز در میدان عتیق	۱۹.۱۷
حفظ دید به آسمان در میدان عتیق	۱۹.۷۸
تغییر و شکست در خط آسمان در میدان عتیق	۲.۹۰
مهندس پایه در طرح جداره سازی و فضا سازی میدان عتیق	۱۸.۱۱
تنوع بصری در میدان عتیق	۷.۵۴
توجه به امتداد محورهای تقارن در میدان عتیق	۱۲.۱۱
تناسبات در میدان عتیق	۱۰.۷۴
مهندس در تقسیم بندی پلان، جداره سازی و تفکیک حوزه های عملکردی در میدان عتیق	۱۲.۱۷
پیوستگی در میدان عتیق	۱۸.۳۰
القا فضای انسانی از منظر ابعاد و تناسبات (در میدان عتیق	۱۰.۷۹
اختلاف تراز در کف در میدان عتیق	۳.۰۸
محور دسترسی پیاده در میدان عتیق	۱۵.۷۲
سکوهایی جهت نشستن در میدان عتیق	۱۰.۷۹
توزیع متعادل کاربری ها در میدان عتیق	۱۳.۶۴
فعالیت و حضور مردم در طول شبانه روز در میدان عتیق	۱۲.۲۰
استفاده چندمنظوره از فضای میدان عتیق	۹.۷۷
تامین نیازهای روزانه شهروندان در میدان عتیق	۱۳.۹۲
حضور کاربری‌های جاذب جمعیت در میدان عتیق	۱۳.۲۲
دوری از هیاهوی شهر در میدان عتیق	۱۳.۴۹
عدم حضور وسایل نقلیه در میدان عتیق	۱۵.۰۴

همچنین سایر مولفه‌های به ترتیب، محصوریت فضایی (۱۵,۲۰)، عدم حضور وسایل نقلیه (۱۵,۰۴)، تامین مایحتاج روزانه شهروندان (۱۳,۹۲)، توزیع متعادل کاربری‌ها (۱۳,۶۴)، دوری از هیاهو شهری (۱۳,۴۹)، بکارگیری کاربری‌های جاذب جمعیت (۱۳,۲۲)، حفظ زندگی در طول شبانه روز (۱۲,۲۰)، تفکیک حوزه‌های عملکردی (۱۲,۱۷)، بهره‌گیری از محورهای تقارن در جانمایی کاربری‌ها (۱۲,۱۱)، القا فضایی انسانی (۱۰,۷۹)، بهره‌گیری از سکوهایی متعدد جهت نشستن و گذران وقت (۱۰,۷۹)، استفاده از تناسبات (۱۰,۷۴) و بهره‌گیری چند منظوره از فضای میدان (۹,۷۷) به ترتیب نمود کمتری از منظر کاربران دارد. نهایتاً سه مولفه ایجاد تنوع بصری در جداره و فضا سازی میدان (۷,۵۴)، بهره‌گیری از اختلاف تراز (۳,۰۸) و استفاده از شکست و تغییر در خط آسمان کمترین نمود را دارد.

از دیگر سو، نتایج آزمون فریدمن، با مقدار مجذور کا (۶۷۳,۶۲۱) که بیانگر معناداری رتبه‌بندی مولفه‌ها در میدان نقش جهان می‌باشد، نشان می‌دهد از منظر کاربران سه مولفه تباین فضایی (۱۷,۴۶)، وجود پیوستگی در جداره‌ها و فضای میدان (۱۷,۳۸) و وجود تناوب فضایی (۱۷,۳۸) به ترتیب بیشترین نمود را دارند. همچنین حفظ سهم آسمان و دید به آسمان (۱۶,۸۵)، عدم وجود وسایل نقلیه در فضای

میدان (۱۶,۴۵)، بهره‌گیری از تقارن در جانمایی کاربری‌ها (۱۵,۸۸)، بهره‌گیری چندمنظوره از فضای میدان (۱۵,۴۰)، میزان بهره‌گیری از فضای باز (۱۵,۱۹)، استفاده از تناسبات و هندسه در کلیت فضا و اجزا آن (۱۴,۹۷)، وجود کاربری‌های جاذب جمعیت (۱۴,۹۷) و حفظ جریان زندگی در فضای میدان در طول شبانه روز (۱۴,۳۳) بیشترین نمود را در دیدگاه کاربران از فضا دارد.

جدول ۴: نتایج آزمون فریدمن در میدان نقش جهان

Ranks

مؤلفه‌ها	Mean Rank
تباین در ساختار فضایی در میدان نقش جهان	۱۷.۴۶
تناوب میان اجزا در ساختار فضایی در میدان نقش جهان	۱۷.۰۲
تسلسل حرکتی در میدان نقش جهان	۱۰.۵۵
پیوستگی در جداره‌ها و فضای در میدان نقش جهان	۱۷.۳۸
تعادل در جداره‌ها و فضای میدان در میدان نقش جهان	۱۲.۶۴
محصوریت فضایی در میدان نقش جهان	۴.۱۳
میزان فضای باز در میدان نقش جهان	۱۵.۱۹
حفظ دید به آسمان در میدان نقش جهان	۱۶.۸۵
تغییر و شکست در خط آسمان در میدان نقش جهان	۱۲.۱۶
هندسه پایه در طرح جداره سازی و فضا سازی میدان نقش جهان	۱۳.۷۵
تنوع بصری در میدان نقش جهان	۱۳.۹۲
توجه به امتداد محورهای تقارن در میدان نقش جهان	۱۵.۸۸
تناسبات در میدان نقش جهان	۱۴.۹۷
هندسه در تقسیم بندی پلان، جداره سازی و تفکیک حوزه‌های عملکردی در میدان نقش جهان	۱۳.۰۰
پیوستگی در میدان نقش جهان	۱۴.۰۹
القا فضای انسانی) از منظر ابعاد و تناسبات (در میدان نقش جهان	۱۲.۷۸
اختلاف تراز در کف در میدان نقش جهان	۲.۵۶
محور دسترسی پیاده در میدان نقش جهان	۱۴.۲۷
سکوهایی جهت نشستن در میدان نقش جهان	۱۳.۴۹
توزیع متعادل کاربری‌ها در میدان نقش جهان	۱۴.۲۷
فعالیت و حضور مردم در طول شبانه روز در میدان نقش جهان	۱۴.۳۳
استفاده چندمنظوره از فضای میدان نقش جهان	۱۵.۴۰
تامین نیازهای روزانه شهروندان در میدان نقش جهان	۱۱.۴۶
حضور کاربری‌های جاذب جمعیت در میدان نقش جهان	۱۴.۹۷
دوری از هیاهوی شهر در میدان نقش جهان	۱۲.۰۹
عدم حضور وسایل نقلیه در میدان نقش جهان	۱۶.۴۵

در رتبه‌بندی مؤلفه‌های میدان نقش جهان، امکان دسترسی پیاده (۱۴,۲۷) همراه با توزیع متعادل کاربری (۱۴,۲۷)، وجود پیوستگی فضایی (۱۴,۰۹)، تنوع بصری در فضا (۱۳,۹۲)، بهره‌گیری از هندسه پایه در فضا سازی و جداره‌های فضایی (۱۳,۷۵)، استفاده از سکوهایی متعدد جهت نشستن و گذران وقت (۱۳,۴۹)، تفکیک حوزه‌های عملکردی (۱۳,۰۰)، القا فضای انسانی از منظر ابعاد و تناسبات (۱۲,۷۸)، القا وجود

تعادل در فضای میدان و جداره‌های آن (۱۲,۶۴)، استفاده از شکست و تغییر در خط آسمان (۱۲,۱۶)، دوری از هیاهو شهر (۱۲,۰۹) و تامین نیازهای روزانه شهروندان (۱۱,۴۶) به ترتیب اولویت‌های ادراکی کاربران محسوب می‌گردند. نهایتاً در این میدان سه مولفه وجود تسلسل حرکتی در فضای میدان نقش جهان (۱۰,۵۵)، محصوریت فضایی (۴,۱۳) و وجود ترازهای متعدد (۲,۵۶) کمترین نمود را در دیدگاه کاربران دارد.

طبقه بندی اهمیت مولفه ها نسبت به یکدیگر

بر اساس سنجش مهمترین مولفه های موجود در میدان عتیق و نقش جهان می توان بیان نمود که به ترتیب مولفه های مورد بررسی به صورت جامع دارای امتیاز هایی بوده اند که بر این اساس مهمترین مولفه های شناخت میدان ها انتخاب گشت اند.

نمودار ۶: بررسی امتیاز مولفه‌ها

Priorities with respect to:
Goal: Choosing plaza

پیوستگی در جداره‌ها و فضاهای متنوع میدان	191	
تباین فضایی	192	
تناوب فضایی	191	
سهم آسمان و دید به آسمان در فضای میدان	217	
بهره‌گیری از فضای باز	210	
Inconsistency = 0. with 0 missing judgments.		

بر اساس مولفه های مورد انتخاب به سنجش میدان های شهری درجهان موازی دی سنترالند پرداخت شده است بر این اساس این مولفه ها بر اساس طیف امتیازی یک تا ده از ۲۱۰ نفر پژوهشگر حوزه معماری پرسیده شده است و بر اساس میانگین امتیاز گرفت شده از این افراد جدول (۵) تدوین گشت است.

جدول ۵: میانگین امتیاز میادین در جهان موازی

مولفه ها	پیدایش	وگاس	سوهو	گیمر	آسیا	جنگل	قرون وسطی
پیوستگی در جداره‌ها و فضاهای متنوع میدان	۸,۶	۳,۲	۷,۱	۶,۷	۴,۷	۸,۵	۷,۷
تباین فضایی	۱,۴	۵,۷	۵,۲	۴,۷	۶,۸	۳,۴	۱,۳
تناوب فضایی	۸,۶	۴,۳	۴,۸	۵,۳	۳,۲	۶,۶	۸,۷
سهم آسمان و دید به آسمان در فضای میدان	۹,۷	۶,۱	۸,۴	۴,۳	۷,۹	۵,۸	۶,۳
بهره‌گیری از فضای باز	۸,۷	۷,۴	۷,۷	۹,۱	۸,۹	۷,۱	۷,۵

بر اساس امتیازهای بدست آمده از میانگین نظر پاسخ دهندگان امتیازاتی به دست آمده است که با وزن دهی آنها در سیستم AHP تناسب میدانها در هر مولفه بدست آمده است. در مولفه پیوستگی در جداره ها و فضاهای متنوع، میدان پیدایش رتبه نخست را به خود اختصاص داده است و به ترتیب میدان جنگل و میدان قرون وسطی در رتبه های بعدی مطابق نمودار (۷) قرار دارند.

نمودار ۷: بررسی امتیاز مولفه های پیوستگی در جداره ها و فضاهای متنوع

Priorities with respect to:
Goal: Choosing plaza
> Continuity in the walls and various spaces of the field



در مولفه تباین فضایی مطابق نمودار (۸) میدان آسیا در رتبه نخست قرار دارد و در ادامه میدان های وگاس و سوهو در مرتبه دوم و سوم قرار گرفتند. میدان های گیمر، جنگل، پیدایش و قرون وسطی در ادامه قرار گرفتند.

نمودار ۸: بررسی امتیاز مولفه تباین فضایی

Priorities with respect to:
Goal: Choosing plaza
> Spatial Contrast



مولفه تناوب در واقع نمایشی از یکپارچگی و پیوستگی در بخش های مختلف میدان است، مطابق نمودار (۹) میدان قرون وسطی در این مولفه بیشترین امتیاز را دارد و در ادامه میدان های پیدایش و جنگل در مرتبه های بعدی قرار گرفتند.

نمودار ۹: بررسی امتیاز مولفه تناوب

Priorities with respect to:
Goal: Choosing plaza
> Spatial Periodicity



سهم آسمان و دید آسمان یکی از مهمترین مولفه های شناختی میدان ها می باشد زیرا که این مولفه بنحوی رابطه محیط ساخت شده و پیرامونش را می سنجد، مطابق نمودار (۱۰) در این مولفه به ترتیب میدان های پیدایش، سوهو و آسیا در رتبه های اول تا سوم قرار گرفت اند.

نمودار ۱۰: بررسی امتیاز مولفه سهم آسمان و دید آسمان

Priorities with respect to:

Goal: Choosing plaza
> Share of the sky and view of the sky in the space of the square

1- Gensis plaza	.199	
2- Vegas plaza	.126	
3- Soho plaza	.173	
4-Game r plaza	.089	
5- Asian plaza	.163	
6- Forest plaza	.120	
7- Medieval plaza	.130	

In consistency = 0.
with 0 missing judgments.

بهره گیری از فضا و استفاده بهینه از آن مولفه ایی تاثیر گذار در شکل گیری هویت میدان ها می باشد، مطابق نمودار (۱۱) در بسیاری از میدان های جهان موازی دی سترالند این مولفه با قدرت زیادی اجرا گشت است و بر اساس نظرات مخاطبین به ترتیب نیدان های گیمر، آسیا، پیدایش، سوهو، قرون وسطی، وگاس و جنگل قرار گرفت اند.

نمودار ۱۱: بررسی امتیاز مولفه بهره گیری از فضا و استفاده بهینه از آن

Priorities with respect to:

Goal: Choosing plaza
> Use of open space

1- Gensis plaza	.154	
2- Vegas plaza	.132	
3- Soho plaza	.137	
4-Game r plaza	.161	
5- Asian plaza	.157	
6- Forest plaza	.126	
7- Medieval plaza	.133	

In consistency = 0.
with 0 missing judgments.

بحث و نتیجه گیری

معماری در میدان های شهری تبلور نمایش هنر در کالبدی اجتماعی است این امر هم در جهان واقعی و هم در جهان موازی، صدق می نماید. جهان واقعی اساس شکل گیری ساختار هویتی میدان بر اساس تعامل انسان و محیط و بر طرف کردن نیاز های آن است، امری که گاه به ظاهر می رسد که در جهان موازی به آن توجه نشده است. این پژوهش استدلالی بر این امر می باشد که میدان در جهان موازی نیز بر اساس نیازهای اجتماعی و توجه به مولفه های معماران محیط می باشد. پنج مولفه اصلی شناخت میدان ها که براساس این پژوهش بدست آمده است و هر یک نمایشی هنرمندانه از تعامل انسان و محیط می باشد، مورد اول که پیوستگی در جداره ها و تنوع فضایی می باشد امری است که به پیوستگی بصری محیط و ارتباط اجزا کوچک برای تشکیل کلی واحد است توجه دارد. مورد دوم و سوم تباین فضایی و تناوب فضایی می باشد که در واقع به پیوستگی کلی اجزا و عدم این امر می پردازد و نگاهی کلی تر به شناخت میدان نسبت به

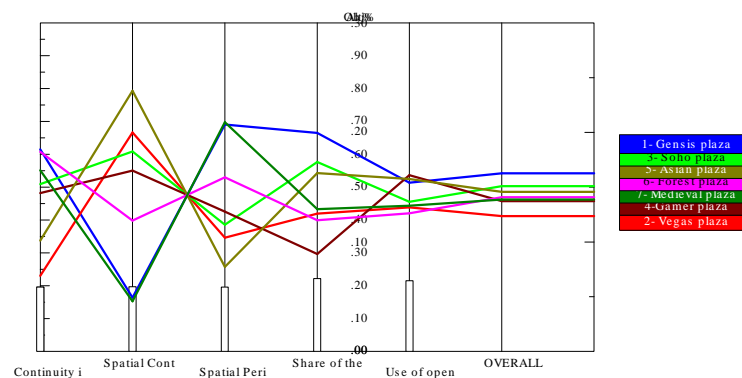
مولفه اول می پردازد. مولفه های چهارم و پنجم شامل سهم آسمان و بهره گیری از فضا به رابطه سازنده معماری میدان با طبیعت و مولفه های طبیعی آن توجه دارد. همچنین لازم به ذکر است که هر یک از مولفه های یاد شده می توانند نقشی موثر بر ارتقا کیفی فضاهای شهری (میدان) چه در دنیای واقعی و چه در جهان موازی داشته باشند. به بیانی، بکارگیری پنج مولفه ذکر شده سبب می گردد تا کاربر، در زمان حضور در چنین فضایی، کیفیت مطلوب تری از فضا را تجربه نماید. این تجربه، بر ادراک و حافظه ذهنی او موثر خواهد بود.

توجه به انسان در فضا و معیارهایی که با تاثیر بر ادراک انسان سبب تغییر در نحوه رفتار و بهره گیری افراد از فضا می شود از جمله مباحث حائز اهمیت در دهه های اخیر معماری است. از جمله این موارد شاخص های مربوط به ارتقا کیفی فضاست که در این نوشتار سعی بر تبیین آن بوده است. میدان کهنه یا میدان عتیق اصفهان یکی از اولین و مهمترین عناصر شهری محور تاریخی اصفهان است این میدان قرن ها قلب تپنده شهر محسوب می شد. با روی کار آمدن سلسله صفویه و احساس نیاز در ساخت میدانی جدید با کارکردهایی جدید و با شکوه و ساخت میدان نقش جهان، رفته رفته از اهمیت میدان قدیم کاسته شد. میدان نقش جهان، نیز به عنوان یکی از مهمترین میدان های شهری اصفهان همواره حضوری پررنگ در ساختار شهر و نظام فعالیتی آن داشته است.

این نوشتار با هدف پاسخ به دو پرسش نگاشته شد، در پاسخ به پرسش اول که عنوان می دارد «مولفه های ارتقا کیفی حیات فضاهای باز شهری» بیان می دارد این مولفه ها را می توان در دو دسته معیارهای کالبدی-فضایی و عملکردی طبقه بندی نمود، در این دسته بندی معیارهای کالبدی-فضایی به سه دسته ابعاد و تناسبات، هارمونی و انتظام فضایی و مقیاس انسانی طبقه بندی نمود. همچنین معیار عملکردی را به سه دسته اختلاط کاربری، فعالیت های مناسب و سرزندگی و زندگی اجتماعی دسته بندی نمود. در نهایتا نگارندگان برای هریک از شاخص های نام برده شده، ریز مولفه هایی را به منظور تدقیق موضوع و وضوح بیشتر جهت بررسی در مورد پژوهی عنوان می دارند. در پاسخ به پرسش دوم که عنوان می دارد «طریقه طبقه بندی میدان ها در جهان موازی» که بر اساس پنج مولفه اصلی استخراج شده از بررسی میدان های عتیق و نقش جهان صورت پذیرفت است. این پنج مولفه نمایشی از اساس ساختاری یک میدان بر اساس بررسی نمونه ای تاریخی و مقبول برای جامعه می باشد. به کمک این پنج مولفه میدان های جهان موازی دی سنترالند مورد سنجش سلسله مراتبی قرار گرفت اند که در این میان میدان پیدایش که هسته اصلی شکل گیری جهان موازی دی سنترالند است در رتبه نخست قرار دارد (مطابق نمودار ۱۲) که این امر را نمایش می دهد که هسته اصلی این میدان دارای طراحی به مراتب قوی تر و مطلوب تر نسبت به دیگر بخش ها می باشد. همچنین در رتبه های دوم و سوم میدان سوهو و آسیا قرار دارد که نمایشی مشابه تر به ساختارهای شهری آسیایی و شرقی دارد و بدلیل این مشابهت است که هم مقبولیت بیشتری داشت اند و امتیاز بیشتری را توسط کاربران اخذ کرده اند. در مرتبه های بعدی میدان های جنگل، قرون وسطی، گیمر و در آخر وگاس قرار گرفت است

نمودار ۱۲: انتخاب میدان برتر در جهان موازی

Performance Sensitivity for nodes below: Goal: Choosing plaza



Objectives Names

Continuity i	Continuity in the walls and various spaces of the field
Spatial Cont	Spatial Contrast
Spatial Peri	Spatial Periodicity
Share of the	Share of the sky and view of the sky in the space of the square
Use of open	Use of open space

Alternatives Names

1- Gensis pl	1- Gensis plaza
2- Vegas pla	2- Vegas plaza
3- Soho plaz	3- Soho plaza
4- Gamer plaz	4- Gamer plaza
5- Asian pla	5- Asian plaza
6- Forest pl	6- Forest plaza

منابع

- آسیابی، محمد. ۱۹۹۳. میادین شهری از معنا تا مفهوم تا واقعیت آن در شهرهای ایران، تهران: انتشارات طحان
- استرلین، هنری، ۱۳۷۷، اصفهان؛ تصویر بهشت، ترجمه جمشید ارجمند، نشر فرزانه، تهران
- پارسی، حمیدرضا. ۱۳۸۱. شناخت محتوای فضای شهری. هنرهای زیبا. شماره ۱۱. ص ۴۹-۴۱.
- پاکزاد. جهان‌شاه. ۱۳۸۵. مبانی نظری و فرایند طراحی شهری. تهران: انتشارات شهیدی
- پاکزاد. جهان‌شاه. ۱۳۸۶. سیر اندیشه‌ها در شهرسازی. تهران: شرکت عمران شهرهای جدید
- پاکزاد. جهان‌شاه. ۱۳۸۸. سیر اندیشه‌ها در شهرسازی از فضا تا مکان. ج. ۳. تهران: انتشارات شهیدی
- پاکزاد، جهان‌شاه. ۱۳۹۳. راهنمای طراحی فضای شهری در ایران. تهران: وزارت مسکن و شهرسازی، معاونت شهرسازی و معماری، شهیدی

- توسلی، محمود. ۱۳۷۶. توسعه و معیارهای طراحی فضاهای شهری. تهران: مرکز مطالعات و تحقیقات شهرسازی و معماری ایران
- توسلی، محمود و ناصر بنیادی. ۱۳۸۶. طراحی فضای شهری تهران: مرکز مطالعات و تحقیقات شهرسازی و معماری ایران
- جیکوبز، جین. ۱۹۶۱. مرگ و زندگی شهرهای بزرگ آمریکا. ترجمه حمیدرضا پارسى و آرزو افلاطونى. ۱۳۹۲. تهران: دانشگاه تهران
- دهار، علی، رضا علی پور. (۱۳۹۲). «تحلیل هندسی معماری مسجد شیخ لطف ... اصفهان جهت تعیین ارتباط هندسی نمازخانه با جلوخان ورودی». باغ نظر (۲۶)، ۳۳-۴۰
- دهخدا، علی اکبر، ۱۳۴۳. لغت نامه دهخدا. تهران: انتشارات دانشگاه تهران
- رلف، ادوارد. ۱۹۷۶. مکان و بی مکانی. محمدرضا نقصان محمدی، کاظم ماندگاری و زهیر متکی. ۱۳۸۹. تهران: انتشارات ارمانشهر
- رفعیان، مجتبی و مهسا سیفایی. ۱۳۸۸. بررسی شاخص‌ها و معیارهای موثر بر رضایتمندی شهروندان از فضاهای عمومی شهر. فصلنامه راهبرد. سال ۱۸. شماره ۵۳
- سلطان زاده، حسین، ۱۳۸۵. فضاهای شهری در بافت‌های تاریخی ایران. تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی با همکاری شهرداری تهران
- سیدمن، اروینک. ۱۳۹۵. مصاحبه به عنوان یک روش پژوهش کیفی، راهنمای پژوهشگران علوم تربیتی، اجتماعی و انسانی. ترجمه علی کوشا زاده، علیرضا جابری و سارا حسینی ارانی. تهران: انتشارات مهکامه
- شفیعی، الهام، و هاشم هاشم نژاد. (۱۳۹۴). «بررسی سیر تحول میداین در سه دوره صفوی، قاجار و پهلوی با نگرش‌های تاریخی-تکاملی و شکلی (سبک اصفهان و تهران) نمونه موردی نقش جهان اصفهان، گنجعلی خان کرمان، سبزه میدان و توپخانه تهران». کنفرانس بین المللی پژوهش‌های نوین در عمران، معماری و شهرسازی
- شولتس، کریستیان نوربرگ. معماری، معنا و مکان. ترجمه: ویدا نوروزبرازجانی. ۱۳۹۵. تهران: پرهام نقش
- طبرسا، محمدعلی و هاله حاجیه‌ها. (۱۳۹۵). «خلق فضاهای باکیفیت شهری پیاده مدار با رویکرد مکان سازی (نمونه مطالعه: خیابان شهرداری منطقه یک)». فصلنامه نوین علوم جغرافیایی، معماری و شهرسازی (۲): ۲۲-۱
- عابدی، محمدمهدی. ۱۳۹۰. تبیین رویکرد مکان سازی در طراحی شهری. تبریز: دانشگاه هنر اسلامی تبریز
- کاشانی جو، خشایار. ۱۳۸۹. بازساخت رویکردهای نظری به فضاهای باز شهری. مجله هویت شهر. دوره ۴ شماره ۶.
- کالن، گوردن، ۱۳۷۷. گزیده منظر شهری، ترجمه منوچهر طیبیان. تهران: انتشارات دانشگاه تهران
- کرمونا، متیو و دیگران. ۱۹۳۱. مکان‌های عمومی، فضاهای شهری، ابعاد گوناگون طراحی شهری، مهشید شکوهی و فریبا فرایسی و دیگران. تهران: انتشارات دانشگاه تهران
- گلکار، کوروش. ۱۳۹۳. آفرینش مکان پایدار. تهران: دانشگاه شهید بهشتی
- لینچ، کوین. ۱۹۶۸. تئوری شکل شهر. ترجمه سید حسین بحرینی. ۱۳۷۶. تهران: دانشگاه تهران
- مدنی پور، علی و فرشاد نوریان. ۱۳۸۷. فضاهای عمومی و خصوصی شهری. تهران: شرکت پردازش و برنامه ریزی شهری
- نقی زاده، محمد، ۱۳۸۵. تاملی در روند دگرگونی میدان در شهرهای ایران. نشریه هنرهای زیبا. شماره ۲۵

هدمن، ریچارد و آندرو یازوسکی . ۱۳۷۰. مبانی طراحی شهری. ترجمه راضیه رضازاده و مصطفی عباسزادگان. تهران: دانشگاه علم و صنعت ایران

یورگن، کنیرش . ۱۹۹۹. میدان های شهری ، معماری و طراحی فضاهای باز، ترجمه فریدون قریب، انتشارات دانشگاه تهران، تهران

Gehl, j (1987) *life between buildings; using public space*, Copenhagen: Danish architectural press

Whyte, h. William. (1980). *The Social Life of Small Urban Spaces*. Conservation Foundation, Washington DC

<https://decentraspots.org/map/>

ALLAM, Z., SHARIFI, A., BIBRI, S. E., JONES, D. S. & KROGSTIE, J. 2022. The Metaverse as a Virtual Form of Smart Cities: Opportunities and Challenges for Environmental, Economic, and Social Sustainability in Urban Futures. *Smart Cities*, 5, 771-801.

BUSHNELL, M. 2022. Global Capital Markets and Cryptocurrency: Exploring the International Political Economy of Blockchain Ecosystems and Metaverse Development.

DUAN, H., LI, J., FAN, S., LIN, Z., WU, X. & CAI, W. Metaverse for social good: A university campus prototype. *Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia*, 2021. 153-161.

KIT, K. T. 2022. Sustainable Engineering Paradigm Shift in Digital Architecture, Engineering and Construction Ecology within Metaverse. *International Journal of Computer and Information Engineering*, 16, 112-115.

KSHETRI, N. 2022. Web 3.0 and the Metaverse Shaping Organizations' Brand and Product Strategies. *IT Professional*, 24, 11-15.

KYE, B., HAN, N., KIM, E., PARK, Y. & JO, S. 2021. Educational applications of metaverse: possibilities and limitations. *Journal of Educational Evaluation for Health Professions*, 18.

MOMTAZ, P. P. 2022. Some very simple economics of web3 and the metaverse. *Available at SSRN*.

MÜLLER, R. 2022. Rechtsprechung zur Vermietung von virtuellem Land und Implikationen für das Metaverse am Beispiel vom Decentraland. *UmsatzsteuerRundschau*, 71, 281-289.

MYSTAKIDIS, S. 2022. Metaverse. *Encyclopedia*, 2, 486-497.

PARK, S.-M. & KIM, Y.-G. 2022. A Metaverse: Taxonomy, components, applications, and open challenges. *Ieee Access*, 10, 4209-4251.

SCHONBAUM, R. 2022. Decentraland NFT (LAND) Market Efficiency & Responsiveness to Events.

SEIGNEUR, J.-M. & CHOUKOU, M.-A. How should metaverse augment humans with disabilities? 13th Augmented Human International Conference Proceedings, 2022a. ACM.

SEIGNEUR, J.-M. & CHOUKOU, M.-A. How should metaverse augment humans with disabilities? This paper discusses how the metaverse should augment the humans with disabilities. 13th Augmented Human International Conference, 2022b. 1-6.

SPARKES, M. 2021. What is a metaverse. Elsevier.

TÜRK, T. 2022. The Concept of Metaverse, Its Future and Its Relationship with Spatial Information. *Advanced Geomatics*, 2, 17-22.

WANG, F.-Y., QIN, R., WANG, X. & HU, B. 2022. MetaSocieties in Metaverse: MetaEconomics and MetaManagement for MetaEnterprises and MetaCities. *IEEE Transactions on Computational Social Systems*, 9, 2-7.

XI, N., CHEN, J., GAMA, F., RIAR, M. & HAMARI, J. 2022. The challenges of entering the metaverse: An experiment on the effect of extended reality on workload. *Information Systems Frontiers*, 1-22.

Explaining and measuring the components of improving the quality of urban space in the squares of the real world compared to the Metaverse

Hanieh Jafari Khaledi, Mehdi Khakzand*, Kamyab Kiani

Abstract

Human is known as the primary user of the urban space, and the squares of every city, both in the real world and in the virtual world, are the beating heart of that city, where a series of social, economic, religious, political, activities take place. They are known based on the type and manner of human perception of that city. This article was written to explain the effective components in improving the quality of urban spaces and obtaining the most important of these components in two examples of urban spaces. has been The present research is looking for an answer to the "components of improving the quality of life in urban open spaces" and "the method of classifying fields in a parallel world" by using documentary and library studies as well as the research method by extracting the components that affect the quality of the urban space, concepts and accordingly Those main extracted categories were measured in a wide range through field studies and questionnaires, and the results were analyzed through SPSS software, the Friedman test, and AHP method so that finally, the urban squares in the parallel world are classified in terms of quality. In fact, according to the goals and research questions, this article is in the field of qualitative research. The statistical population of the first stage of the research includes the residents of Isfahan city (more than fifteen years of residence), and the statistical population of the second stage of the research includes architecture students. For the first stage of the research, the samples were randomly selected and included one hundred people; each person answered two questionnaires, each with twenty-six questions and the same questions about Atiq Square and Naqsh Jahan Square. The questionnaire included open-ended questions about age, gender, and education level. In closed-ended questions, a Likert scale was used to measure users' opinions about each component. In the second stage of the research, five main components of the fields were selected. These components were questioned by two hundred and ten architecture students in the seven parallel world fields of Dicentrland; this research's formal and content validity has been confirmed by sending it to several experts in the field of architecture. The relationships between the research components have been investigated through SPSS software and Friedman's test. The results show that the components of quality improvement of urban spaces are classified into two categories: physical-spatial and functional criteria, which physical-spatial criteria are dimensions and proportions, harmony and spatial order, and human scale, and functional criteria are a mix of uses, suitable activities, and vitality. And social life is classified. The results of the research indicate that the main square of the world of Centralland (Genesis Plaza) is a suitable representation of a structuring field, which is designed in a very favorable way based on the components of the real world. Further, the other fields of this world are also very similar to the real world, and there are many similarities between the two regarding design structures.

Keywords: Improving the quality of the space, Atiq Square, Naqsh Jahan Square, Parallel world, D Centralland