

بررسی عوامل کالبدی موثر بر ایجاد تعاملات اجتماعی در کافه بازی ها به عنوان مکان سوم

سیده مریم مجتبوی^۱، فاطمه قاسمی^۲

۱- گروه معماری، موسسه آموزش عالی فردوس، مشهد، ایران.

۲- دانشجوی کارشناسی مهندسی معماری، موسسه آموزش عالی فردوس، مشهد، ایران.

چکیده

انسان موجودی اجتماعی است و برای رفع این نیاز مستلزم حضور در فضاهای عمومی و غیر رسمی است، نه فقط برای رفع نیاز به ایجاد ارتباط بلکه برای فرار از تنش هایی که زندگی شهری امروز برایش ایجاد می کند. در دنیای مدرن با افزایش فردگرایی نیاز به مکان هایی نظیر مکان سوم برای تعاملات اجتماعی بیشتر احساس می شود. مکان سوم^۱، اشاره به محیط اجتماعی به غیر از فضای سکونت (مکان اول) و فضای کار (مکان دوم) دارد. کافه بازی یکی از انواع مکان های سوم قلمداد می شود که به تسهیل و رشد کیفیت تعاملات اجتماعی کمک شایانی می نماید. در این پژوهش هدف اصلی دستیابی به عوامل کالبدی موثر در ارتقا تعاملات اجتماعی در کافه بازی ها به عنوان مکان سوم می باشد. از این رو با روش کیفی به تحقیق و بررسی موضوع پرداخته شده است. ابتدا با مطالعات کتابخانه ای، به بررسی مفهوم مکان سوم و شناخت انواع مکان سوم پرداخته شده، سپس از طریق مطالعات میدانی نمونه موردی «کافه بازی فکر خوب» مورد بررسی و تحلیل قرار گرفته است. در پژوهش حاضر به تاثیر مستقیم محیط کالبدی بر افزایش تعاملات اجتماعی تاکید می شود و عوامل کالبدی موثر بر افزایش تعاملات اجتماعی در فضای کافه بازی مورد شناسایی قرار می گیرند.

واژگان کلیدی: مکان سوم، کافه بازی، فضای عمومی، تعاملات اجتماعی.