

Processus

Recherches sur le sujet

Première idée

Réinventer l'arcade

Je souhaite développer une salle d'arcade nouveau genre. Ce serait un endroit proposant des jeux vidéo, des jeux de table, des jeux d'arcade possiblement et un petit service de café (boissons, pâtisseries?). Avec ce projet, je compte développer l'aspect social entourant les jeux mentionnés plus haut. Je veux créer un endroit de rassemblement, mais étudier quelle est la définition du social et du rassemblement à l'ère technologique. Je pense ici aux rassemblements physiques entre amis autour d'une table, la convergence d'étrangers aux mêmes intérêts derrière une cabine d'arcade et même les rencontres virtuelles en jouant à des jeux vidéo (console et ordinateur).

En parallèle, j'étudierai les bienfaits du jeu sur toutes sortes de personne afin de m'aider à déterminer un endroit où implanter le projet.

Bienfaits du jeu

Jeux vidéo (études 2007)
sciences humaines
- risque faibles et circonscrits
- ↑ capacités cognitives
- meilleure attention visuelle
↳ surtout jeux d'action
- tetrïs ↑ réflexes + bien-être
69 à 90 ans
- culture commune → dimension sociale non négligeable
- si temps d'exposition contrôlé

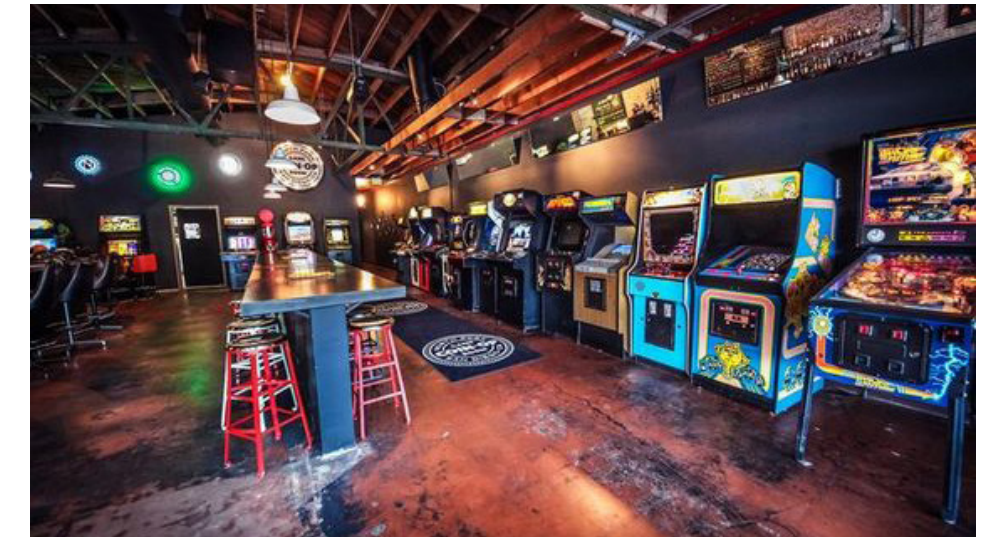
2015 docteur...
beaucoup études
jeux plus réactifs et performants
résoudre problèmes plus rapidement
↑ créativité en enfants
aide exprimer frustration en jouant (stress, dépression)

2015 UGA M)
incartournable
jeux : socialiser, apprendre, découvrir, divertir

(2017 ude M)
- bénéfique et non...
- pourrait pas être recommandé pour maladie mentale
- dépend du jeu (type)
(2017 UGA M)
- culturel, démocratiser
- esport + spectateurs
twitch = salle arcade

(2018 ledevoir)
- réguler le temps de jeu
- ↑ anglais jeux multijoueurs
- ↑ réflexes, coordination, capacité résolution problème
- jeu vidéo se démocratise
- jeux apprendre divertissant
- jeux vidéo et enseignement

Espaces semblables



Recherches sur le sujet

Socialisation

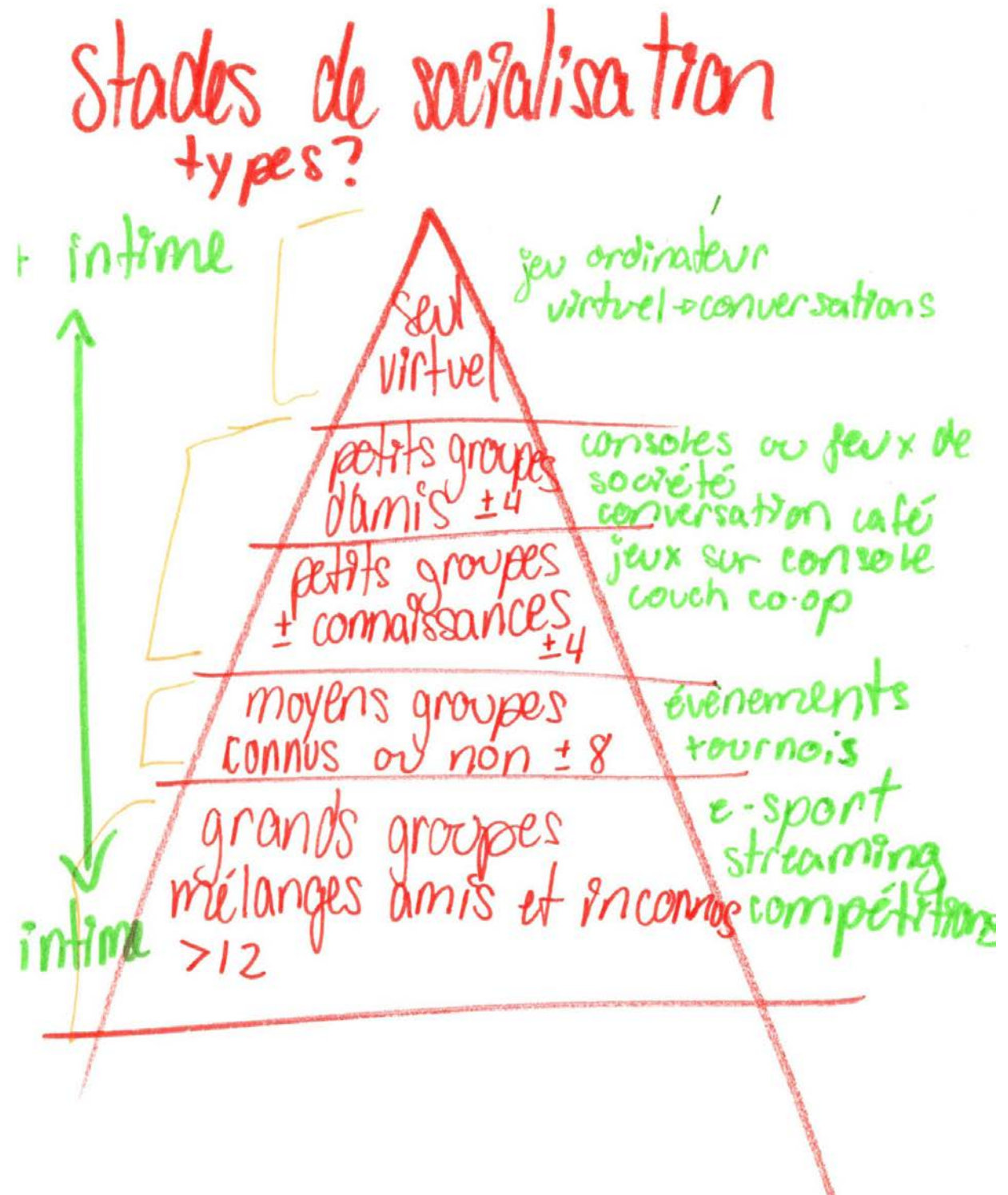
- Salle d'arcade lieu de socialisation
 - Socialisation autour du jeu
 - « lieu de vie » → ambiance
 - expérience → crée de l'intérêt
 - adolescent → définition social
 - ↳ construction identitaire
 - ↳ recherche groupes avec normes et valeurs semblables
 - adultes → contrôle parents → besoin de distanciation
 - ↳ groupe de pairs
 - ↳ processus individuel
- socialisation primaire
- socialisation secondaire

comment l'espace favorise socialisation

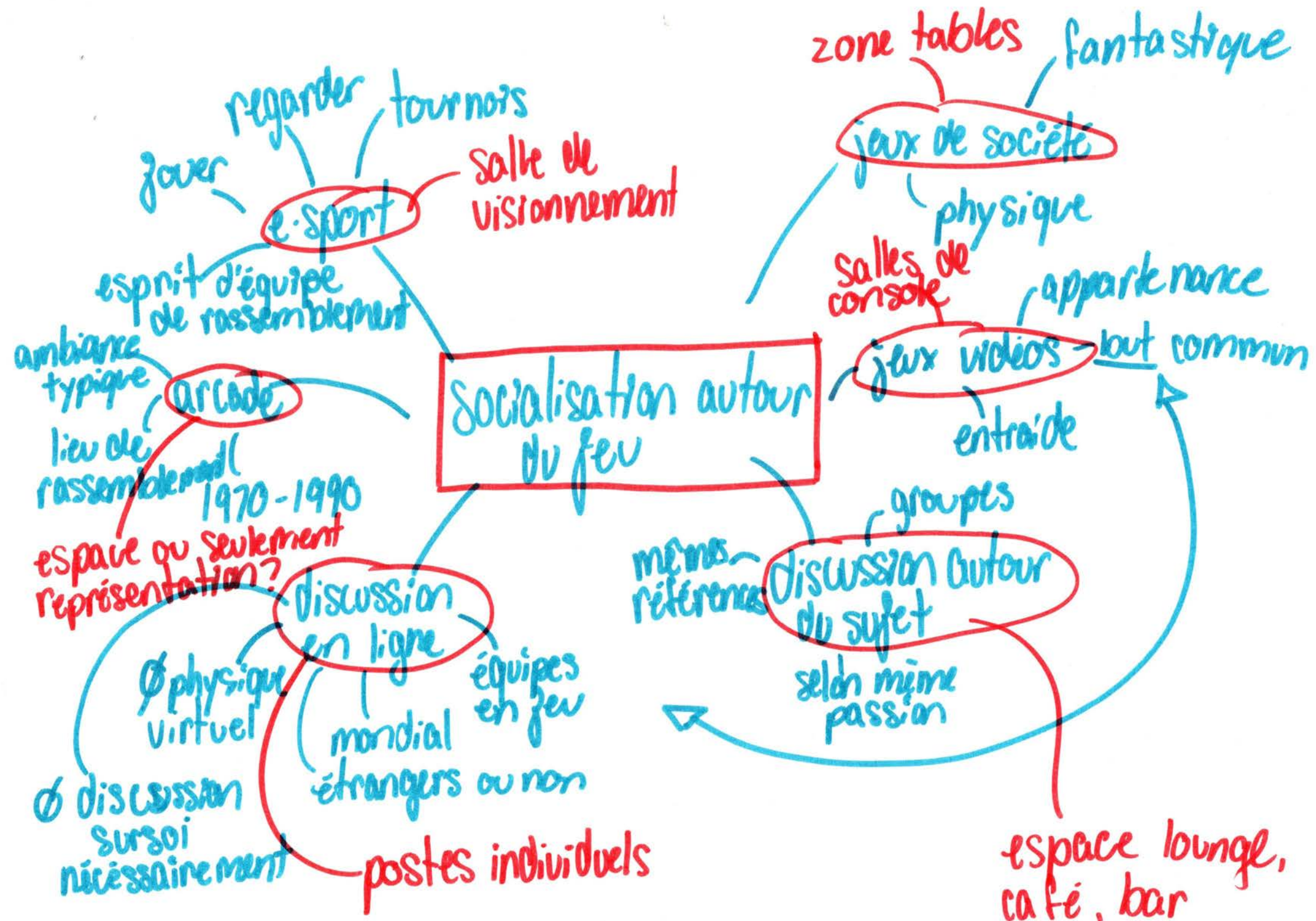
- fenêtres
- assises - formelles
- formation circulaire avec contact face à face
- accès facile aux espaces
- confort
- assez intéressant pour attirer les gens
- assises confortables et modulables

tiers-lieu

- ↳ entre maison et travail/école
- ↳ moins encadré
- ↳ coworking
- ↳ bibliothèque



Brainstorm sur le sujet



Programmation préliminaire

Programmation -

Accueil 5%

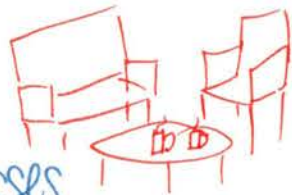
- comptoir réception
- vestiaire et casiers
- caisse



Café/lounge 25%

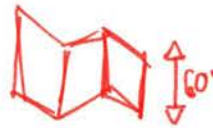
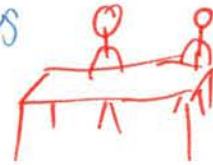
- comptoir de service
 - machine café
 - caisse ou à l'entrée?
 - réfrigérateurs
 - beaucoup rangement
 - évier
 - four à panini?
 - affichage menu

- causeuses
- fauteuils
- tables basses
- éclairage chaud tamisable?



Jeux de société 20%

- tables 2/4 personnes
- chaises facilement déplaçable
- voir tables rondes? cartes
- tables ind etc. rectangle 4 à 8 personnes
- rangement intégré pour les jeux, visible ou non?
- paravent acoustiques?



console 26%

- salles privées (salons)
- salles ouvertes?
- consoles (xbox, ps.)
- consoles vintage
- causeuses, fauteuils
- tables à café
- max 6 personnes
- rangement jeux



* idée caractères uniques
Hers peu → + libre?
Jeu → utilisation
→ actif

Visionnement 15%

- chaises en rangées ou petits groupes avec table
- grand écran
- penser au son → speakers + insonorisation
- peut être utilisé pour autre chose



ordinateurs 15%

- postes en îlot
- postes individuels



cloison amovible?

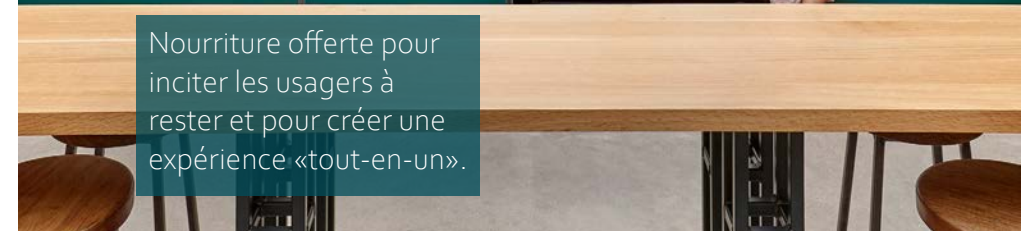
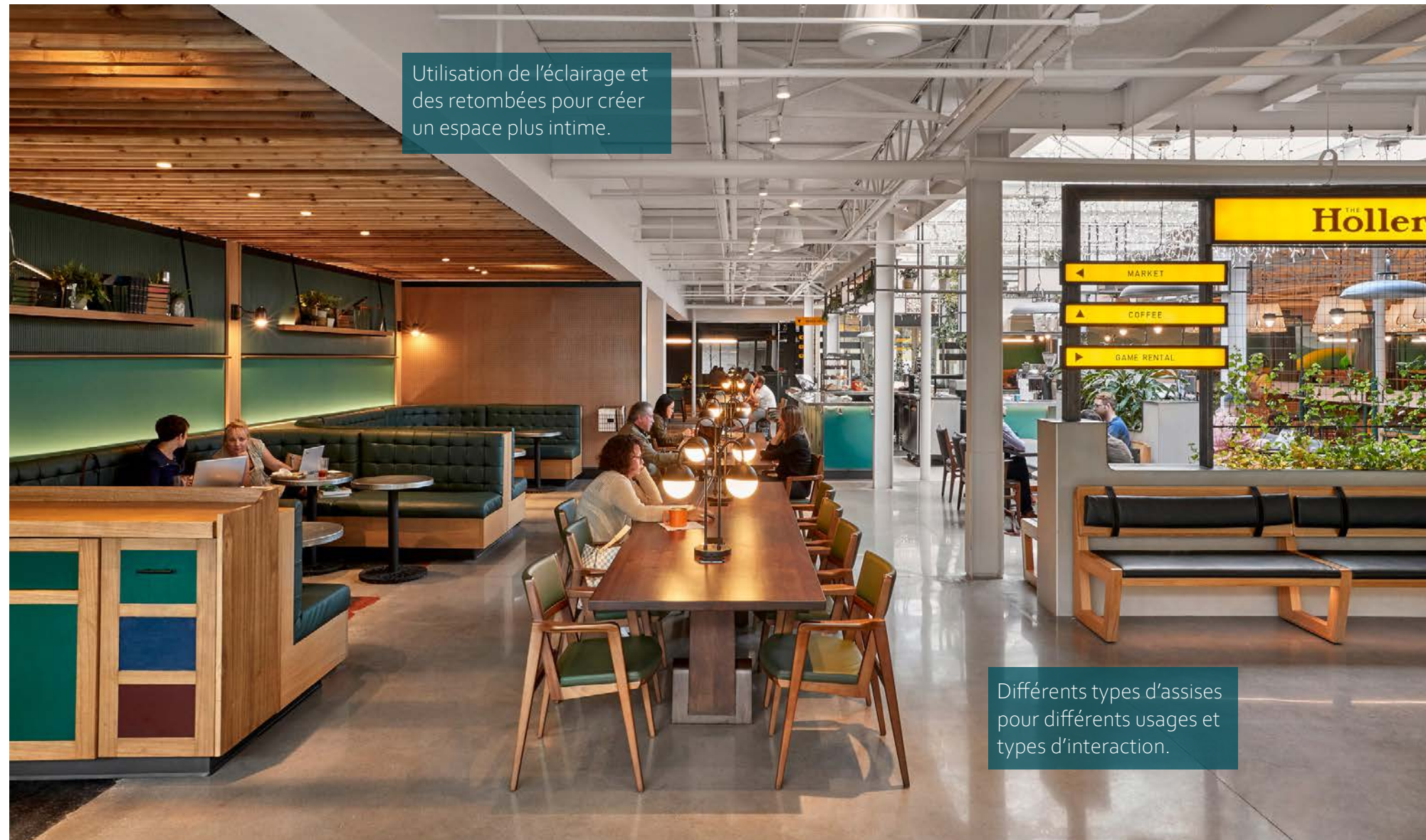
Premières images d'inspiration



Précédent

The Holler « a local hangout » Arkansas, États-Unis

Ancien bâtiment industriel converti
en lieu pour manger, travailler et
jouer.



Premières intentions conceptuelles

Concept clé → SOCIALISATION PAR LE JEU

Parcours

- découverte, exploration
- points de vue sur les espaces mais pas nécessairement sur les personnes? → assis vs debout
- circulation vs zones → visible

Matérialité

- insonorisation
- contraste technologie vs existant
- feutré, comme à la maison
- visibilité → transparent vs translucide

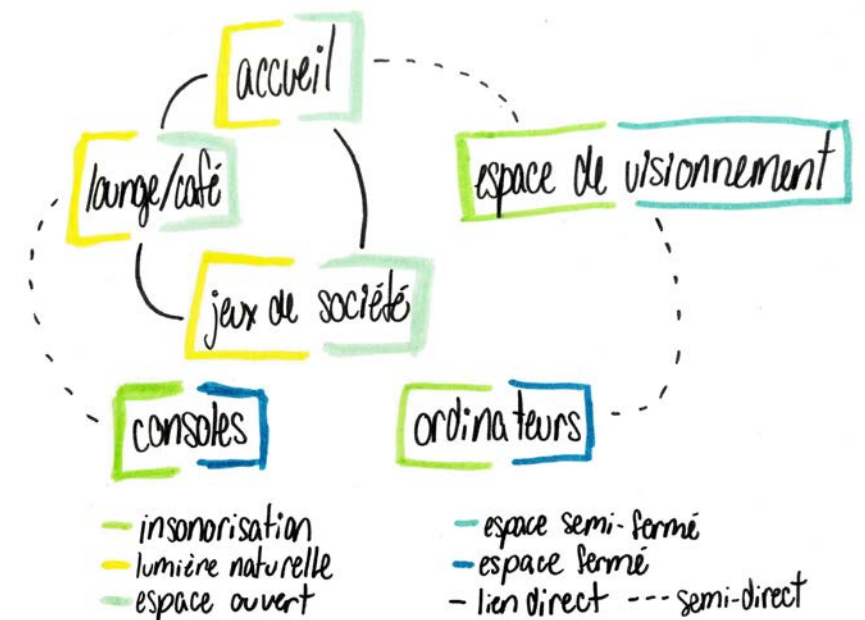
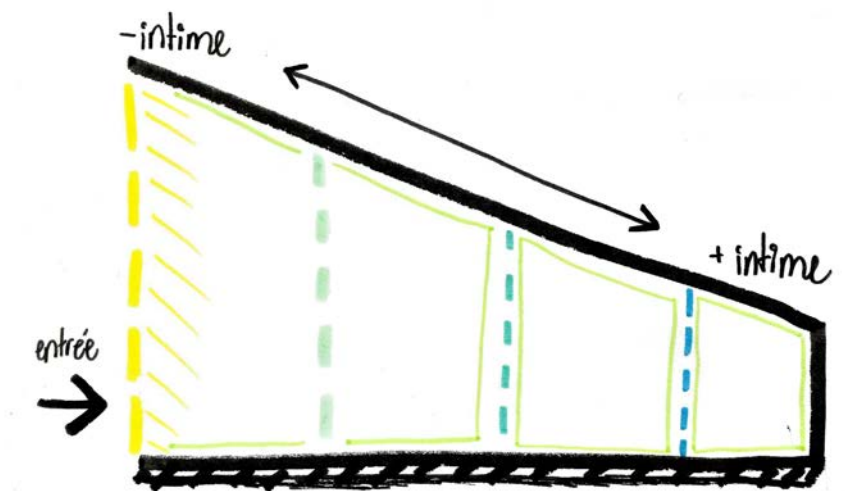
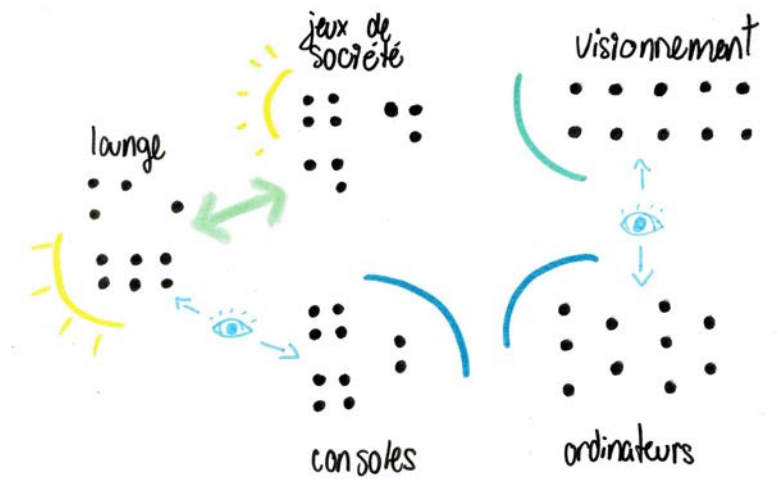
Lumière

- sensation d'intimité
- réduction effet de la lumière bleue des écrans (tv et ordinateur)
- lumière diffuse de base vs lumière directe de tâche

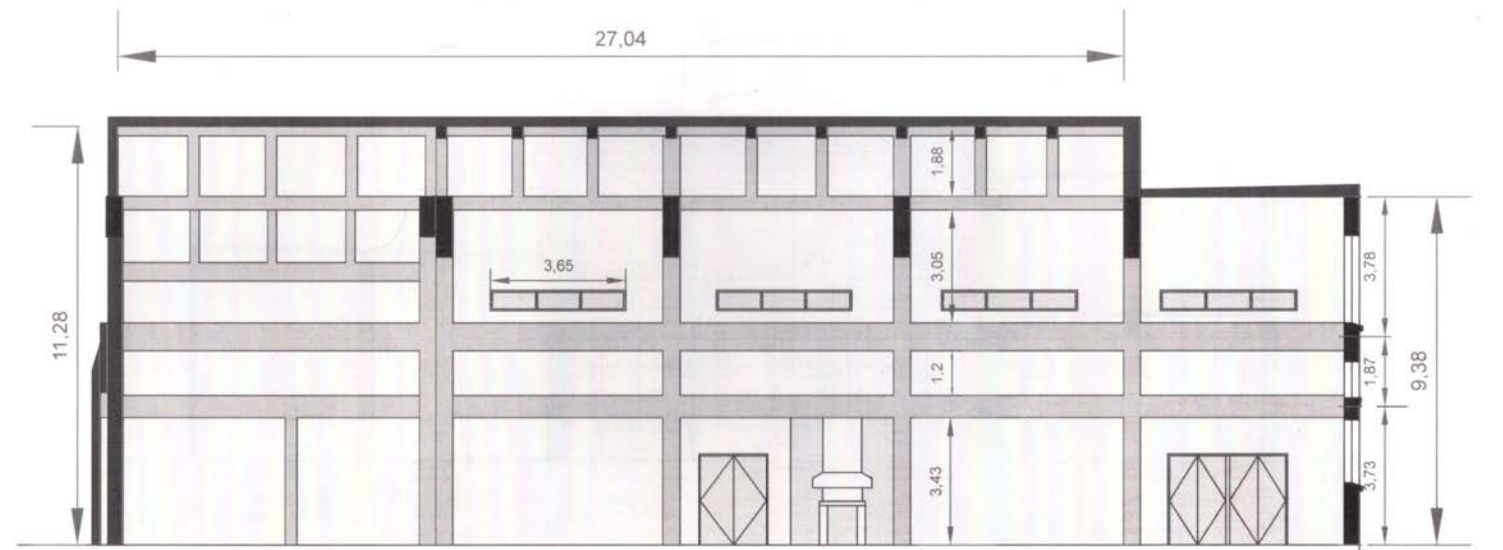
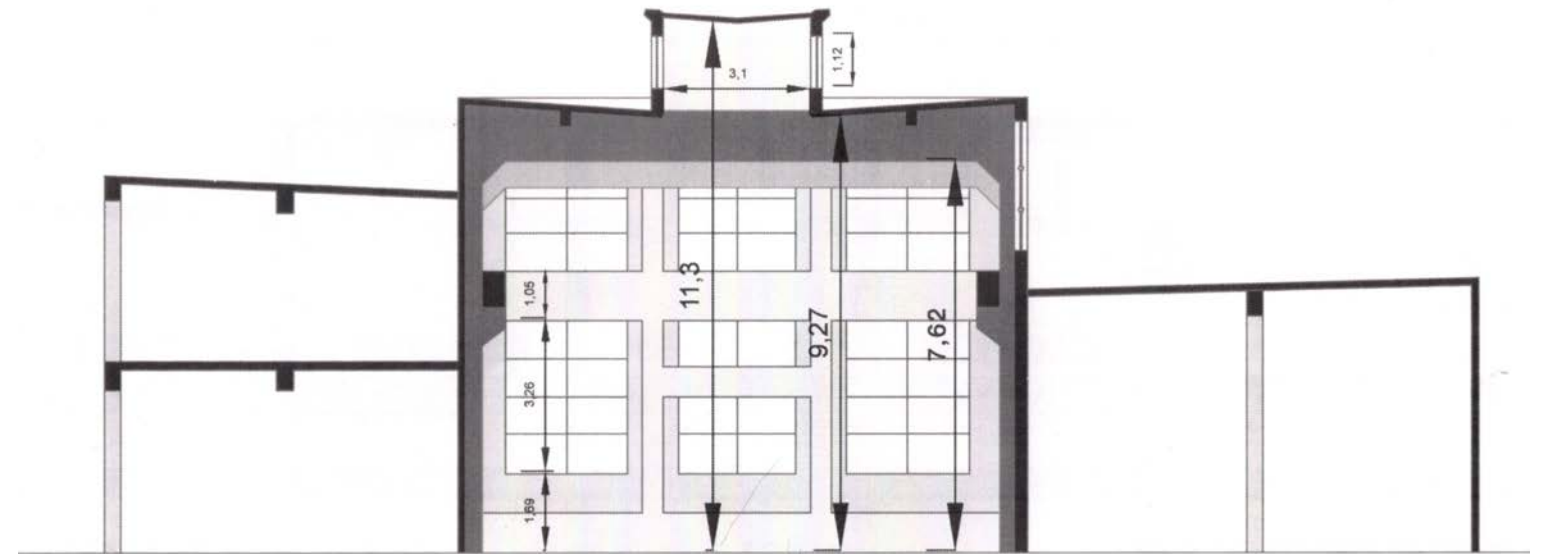
Volumétrie

- utilisation de la hauteur
- détachement de l'enveloppe existante mais harmonie avec trame existante
- rectiligne + courbe? → Ø organique

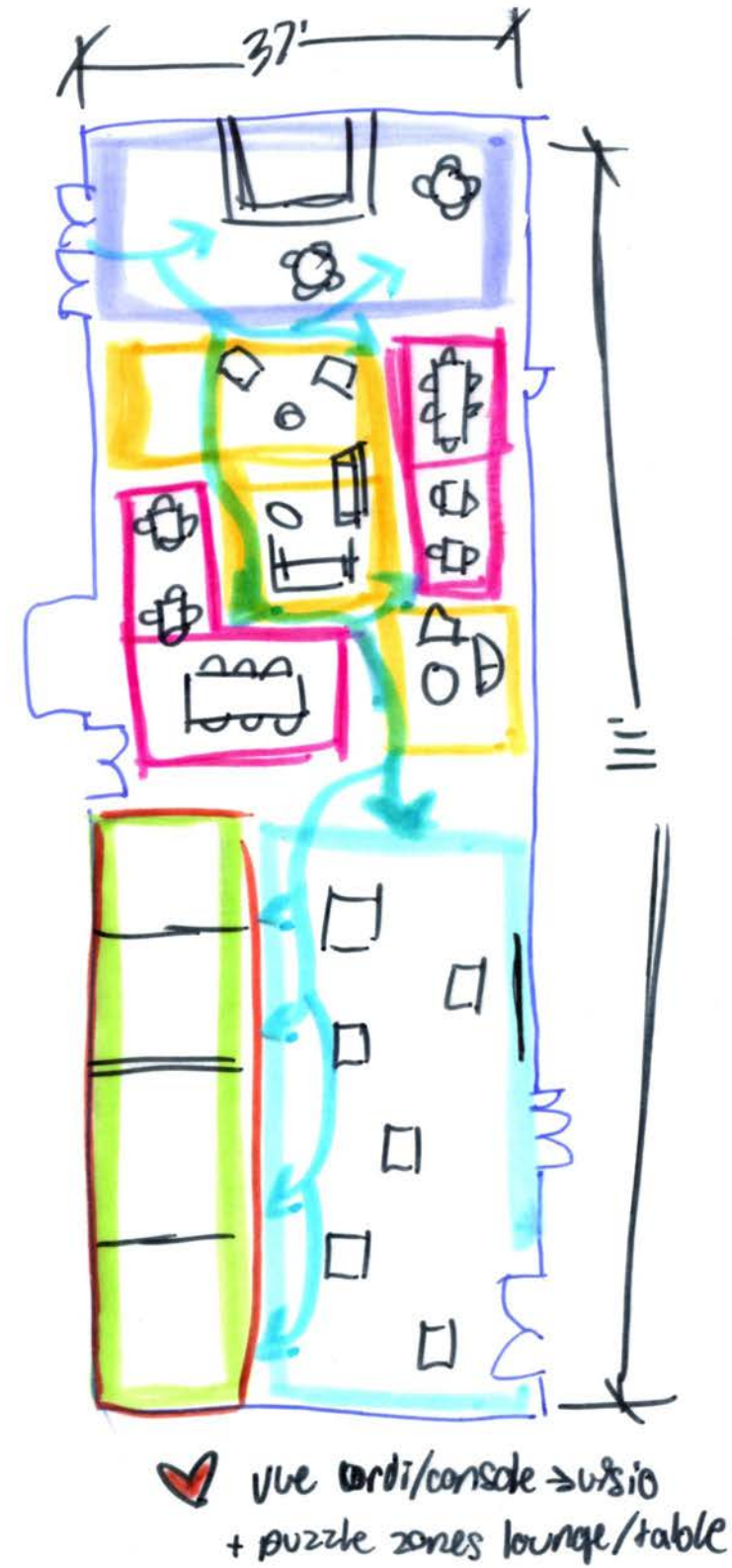
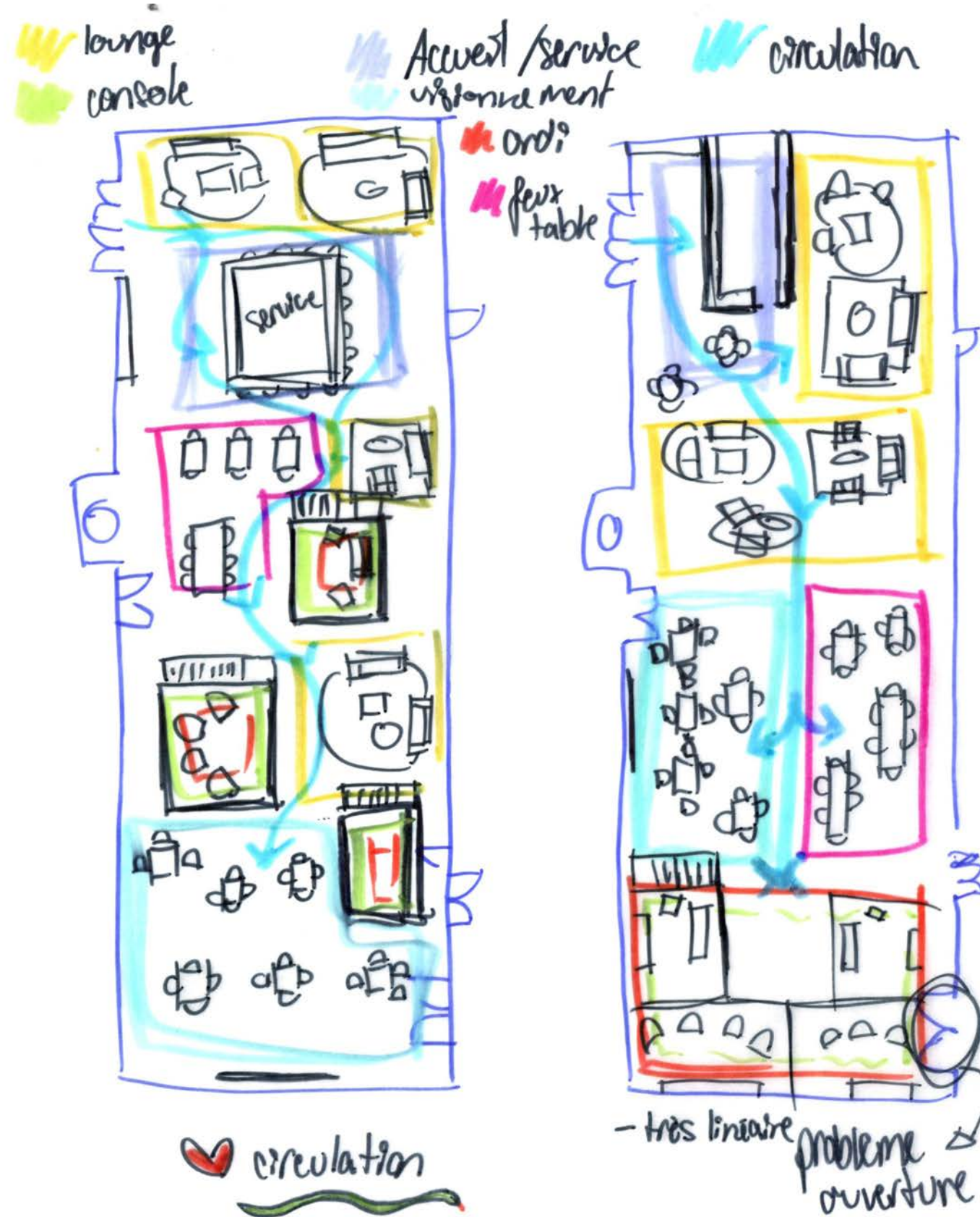
↳ socialisation = 



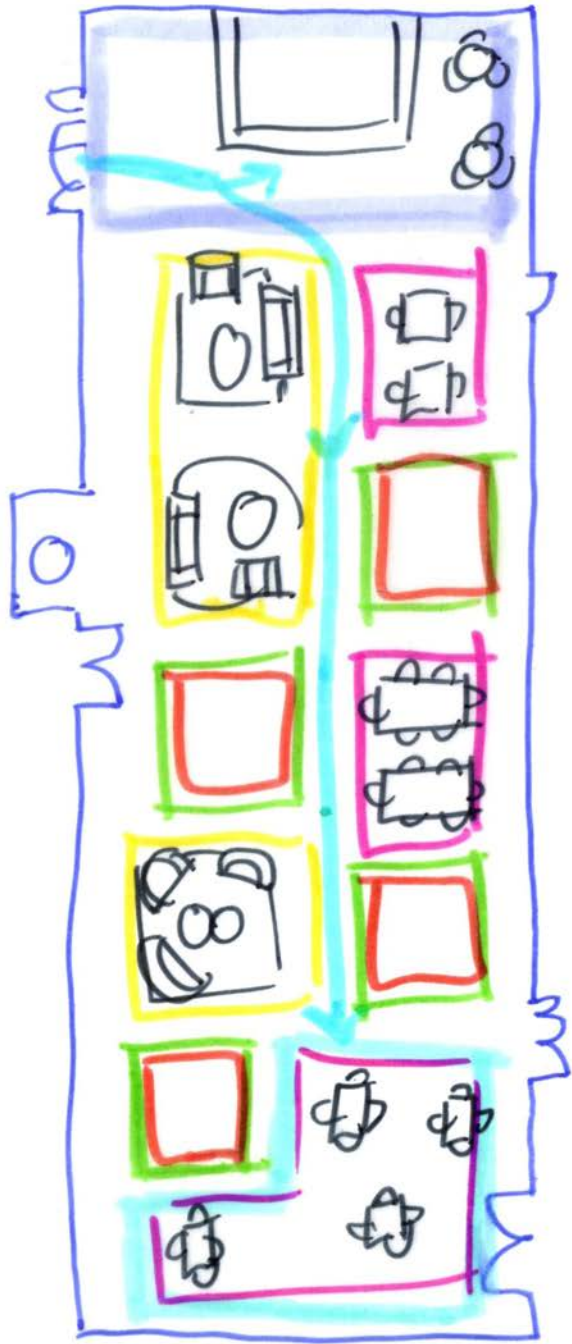
Architectural floor plan of the 1st floor of the AZO1-Fer building. The plan shows a large central hall (SALE MULTI-FONCTIONNELLE) with a net area of 4750 m². To the left is a large cafe (CAFE) with a net area of 1510 m². To the right are restrooms (TOILETTE FEMMES, TOILETTE HOMMES), a ticket office (BILLETTERIE), and a hall (HALL). The plan also includes a service area (ACCES DE SERVICE), a kitchen (CUCINE), and a reception area (RECEPTION). The building is located at Rue Ottawa.



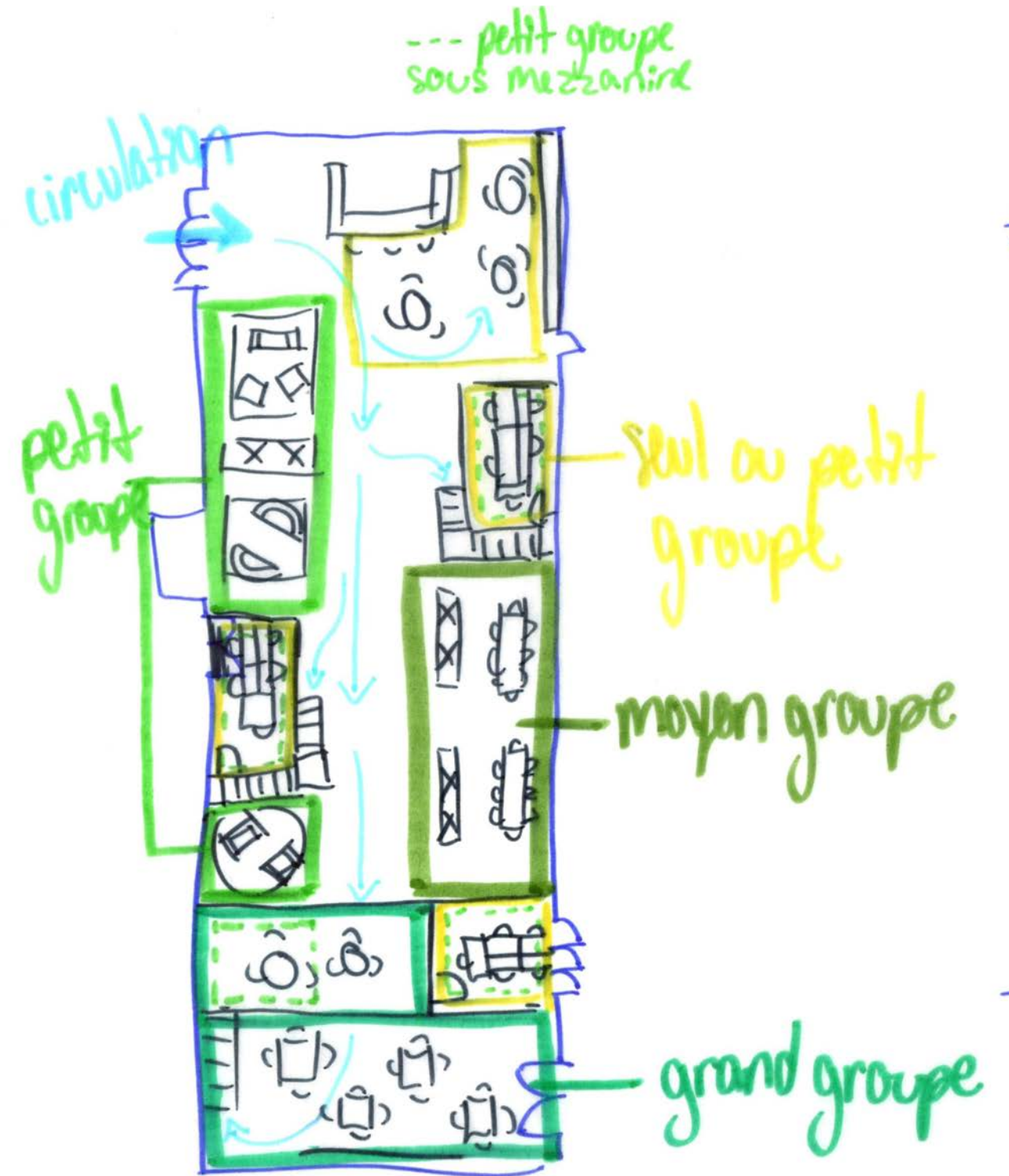
Croquis de zonage



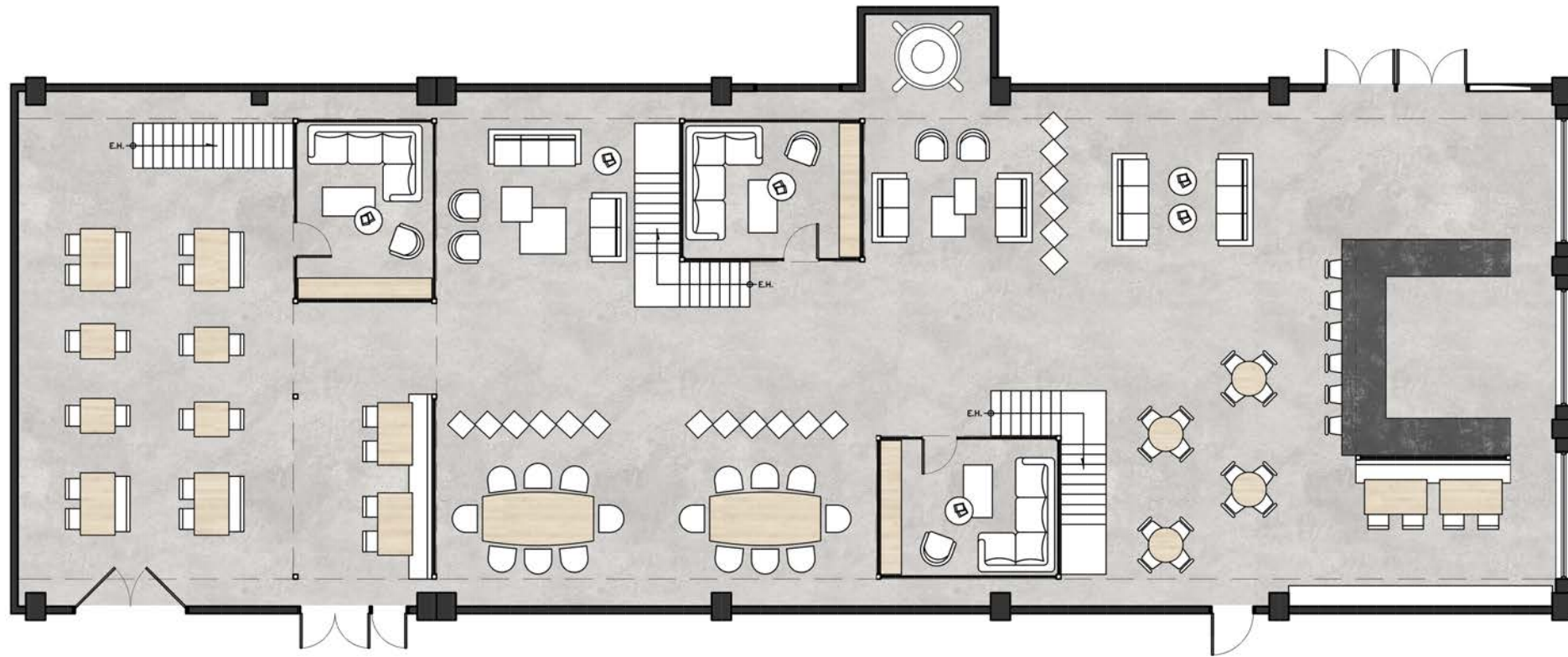
Croquis de zonage



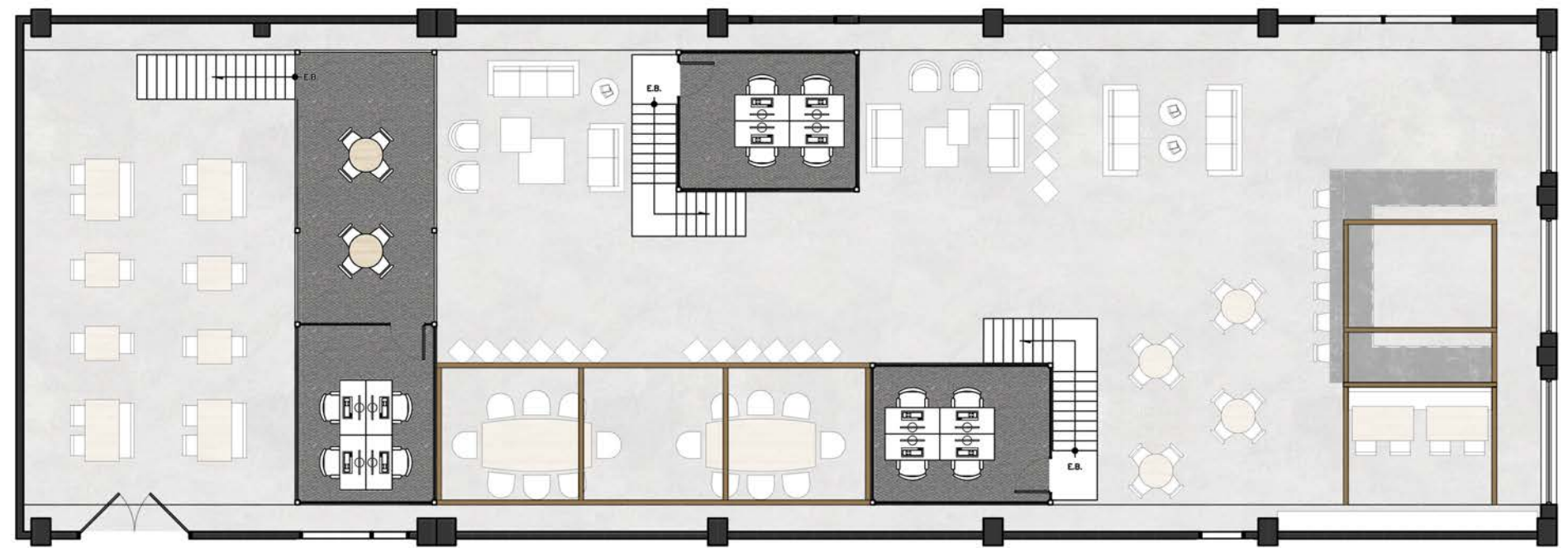
- parcours
- composition spatiale
- lien existant/enveloppe
- points de vue ...
- * jouer avec la volumétrie des « blocs »
 - déconstruire ?
 - pilotes ?



Plans préliminaires



Rez-de-chaussée

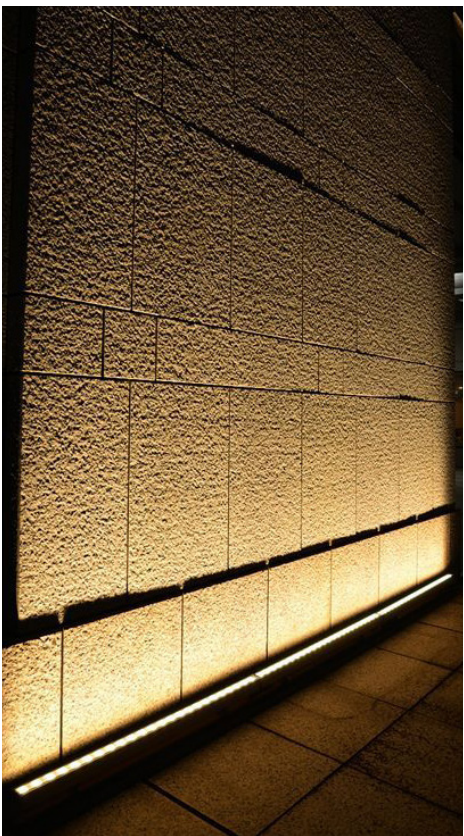
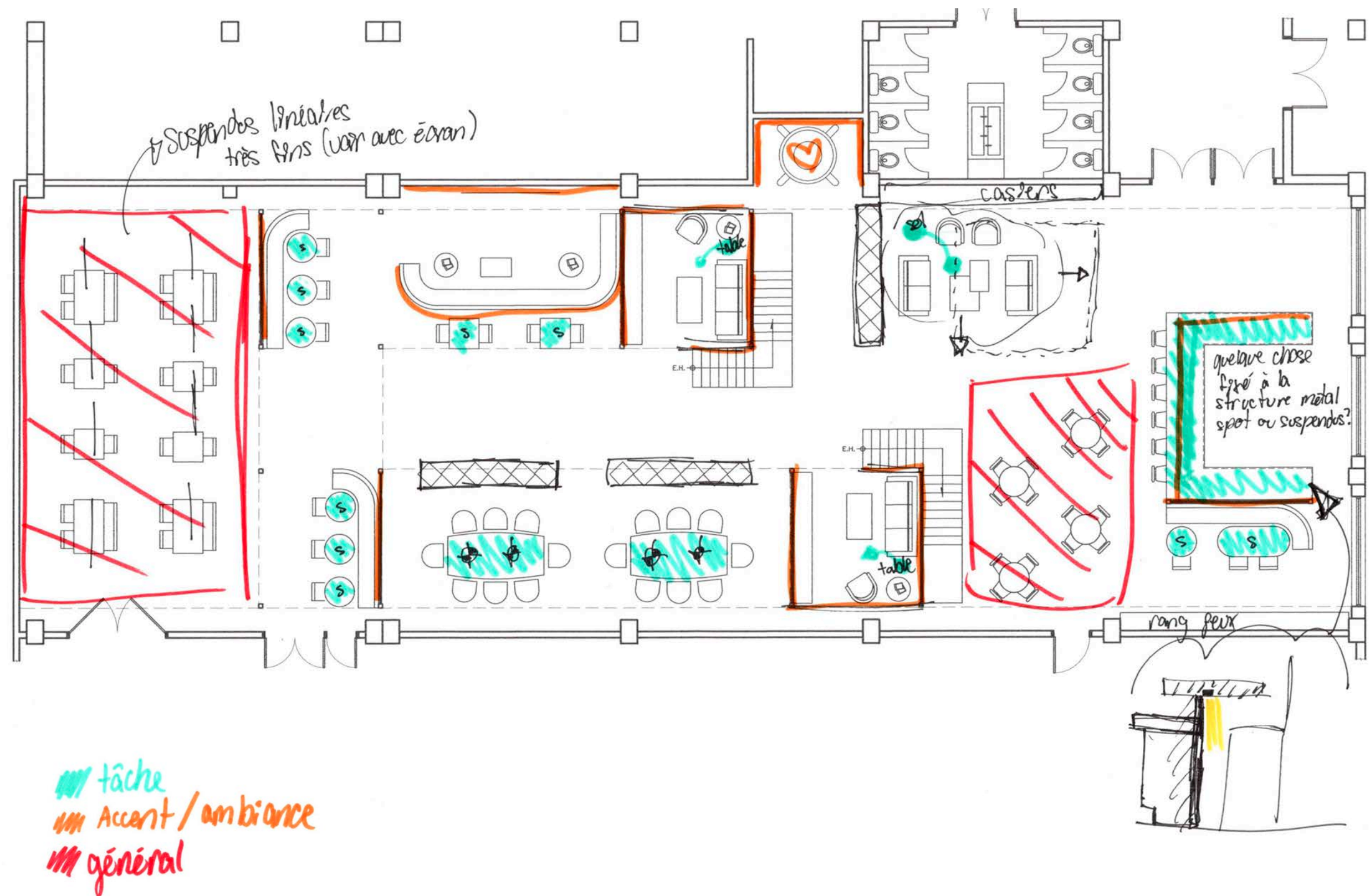


Mezzanine

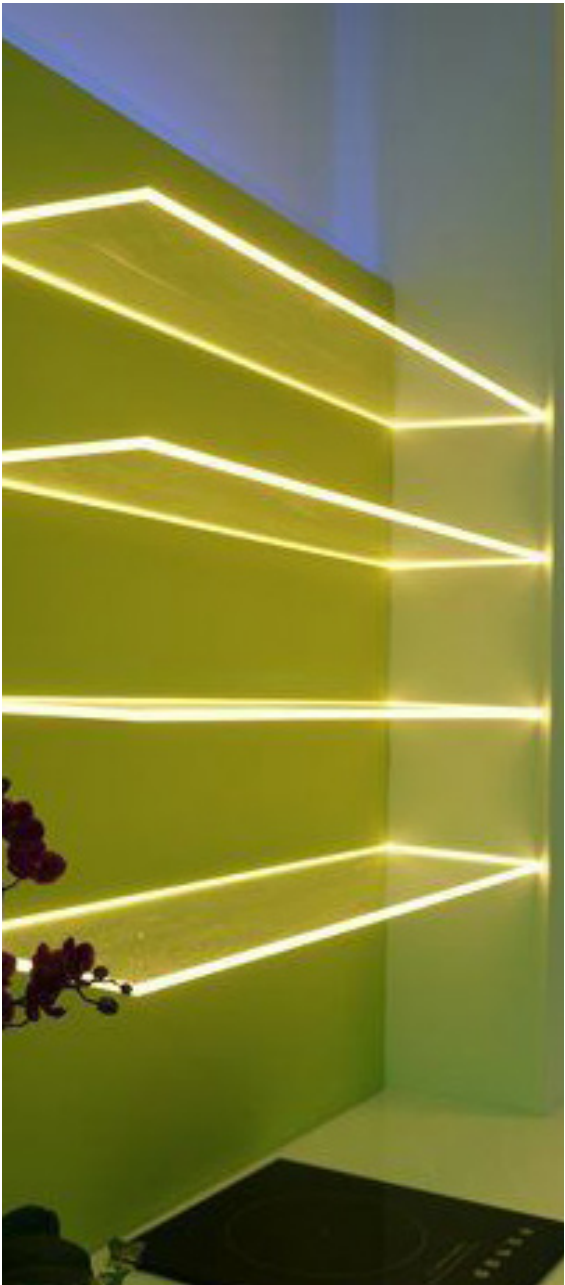
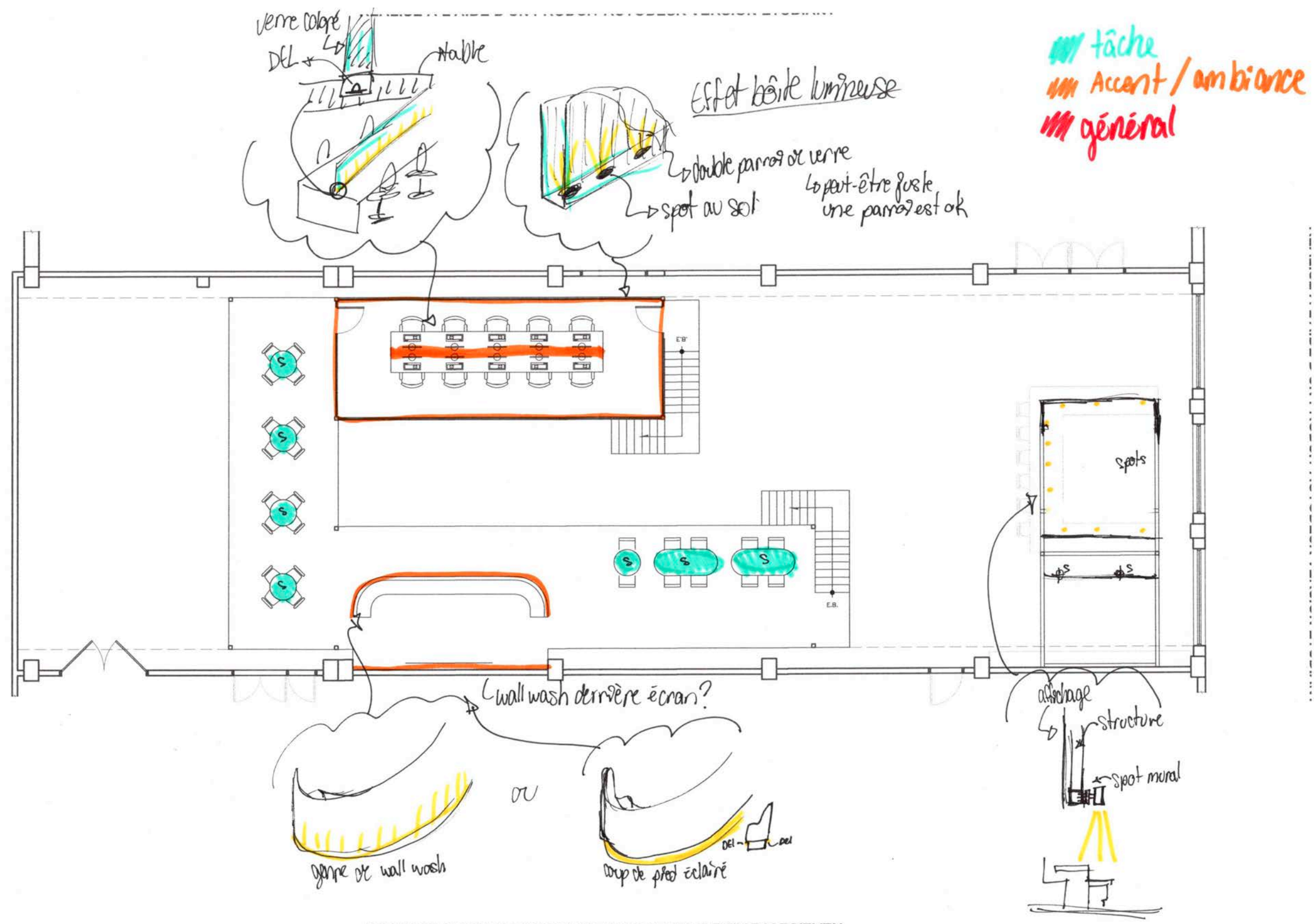
Perspectives préliminaires



Concept d'éclairage rez-de-chaussée



Concept d'éclairage mezzanine



Tests de rendus et d'éclairage

